

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO

ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACION



**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE PARA EL NIVEL INICIAL”**

**MONOGRAFIA PRESENTADA PARA
OPTAR EL GRADO DE TECNICO
UNIVERSITARIO SUPERIOR EN
PEDAGOGIA Y DIDACTICA EN AULA**

**POSTULANTE: JHENNY BETTY CHOQUE COPAÑA
TUTOR: LIC. NAPOLEON GUIDO LIPA MAMANI**

EL ALTO – BOLIVIA

2019

DEDICATORIA

Al sacrificio, ejemplo de trabajo y honestidad a mis padres, mi eterna gratitud por brindarme su cariño y apoyo incondicional durante mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi tutor, quien me guío en todo el trabajo de investigación de la monografía.

Así también a mis queridos docentes por brindarme sus conocimientos durante estos años.

Agradezco a todas las personas que de una manera u otra me ayudaron en la en la realización de este trabajo.

Índice

CAPITULO I.....	1
1. Introducción.....	1
2. Justificación.....	3
3. Objetivos	4
3.1. Objetivo general.....	4
3.2. Objetivos específicos	4
CAPITULO II	5
4. Sustento Teórico.....	5
4.1. Que es estrategia didáctica.....	5
4.2. Concepto de juego.....	8
4.3. Definición del juego como didáctica	9
4.4. El juego su origen y evolución.....	10
4.5. Características del juego	13
4.5.1. Espontaneo	13
4.5.2. Limites.....	14
4.5.3. Reglas	14
4.5.4. Propósito.....	14
4.5.5. Evolución.....	15
4.5.6. Desempeño social y cultural.....	15
4.5.7. Psicomotoras.....	15
4.5.8. Intelectuales	16
4.6. Fases del juego didáctico	16
4.6.1. Introducción	16
4.6.2. Desarrollo.....	16
4.6.3. Culminación	17
4.7. Principios básicos de la aplicación del juego didáctico	17
4.7.1. Participación.....	17
4.7.2. Dinamismo.....	17
4.7.3. Entretenimiento.....	18
4.7.4. Competencia.....	18

4.8. Teorías del juego.....	18
4.8.1. Teoría Karl Groos	19
4.8.2. Teoría del juego de Vygotsky.....	19
4.8.3. Teoría del juego de Bruner	20
4.8.4. Teoría de Piaget.....	20
4.8.5. Teoría de Hertbet Spencer.....	21
4.9. El juego en la enseñanza – aprendizaje	22
4.10. La influencia del juego en el ámbito cognitivo	25
4.11. La importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes	28
4.12. Motivaciones del juego.....	30
4.12.1. Diversión.....	31
4.12.2. Desestres	31
4.12.3. Socializar	31
4.13. El juego como estrategia didáctica.....	32
4.13.1. Área físico – biológico	33
4.13.2. Área socio – emocional.....	33
4.13.3. Área cognitiva – verbal.....	33
4.13.4. Área dimensión académica	33
4.14. Estrategias sensoriales según Montessori.....	33
4.14.1. Materiales sensoriales	35
4.14.1.1. Torre rosa.....	35
4.14.1.2. Barras rojas	35
4.14.1.3. Bloque de cilindros.....	36
4.14.1.4. Jarras olfativas.....	36
4.14.1.5. Tablas pesadas	36
4.14.1.6. Tablas de color.....	36
4.14.1.7. Caja de sonidos	36
4.14.1.8. Campanas tonales	36
4.14.1.9. Cortes de tela	36
4.14.1.10. Jarra de temperatura	36
4.15. Los juegos para nivel inicial.....	37
4.15.1. Juego de coordinación y equilibrio.....	37
4.15.1.1. Laberintos.....	37

4.15.1.2.	La Reyna manda	38
4.15.1.3.	Los meseros	38
4.15.2.	Juegos sensoriales	39
4.15.2.1.	Veo, veo.....	39
4.15.2.2.	Atrapemos el sonido.....	40
4.15.2.3.	Vamos a probar	40
4.15.2.4.	Los pececitos	41
4.15.3.	Relevos del cangrejo	42
4.15.4.	Vóley de globos	42
4.15.5.	El rey del silencio	43
4.15.6.	Miembros de la familia	44
4.15.7.	Ciudad imaginaria	45
4.15.8.	La caja de las sorpresas	46
4.15.9.	Imitando tu animal favorito	47
4.15.10.	La estatua	47
5.	Metodología.....	48
5.1.	Diseño de investigación	48
5.2.	Técnica.....	48
6.	Desarrollo o interpretación.....	48
CAPITULO III		49
7.	Conclusiones.....	49
8.	Recomendaciones	50
9.	Bibliografía.....	51
10.	Anexos	53

Resumen

El presente trabajo de investigación, describe sobre el juego como estrategia didáctica de enseñanza – aprendizaje en el nivel inicial de niños y niñas. El estudio realizado se fundamenta en una investigación documental de recopilación de información de diversas fuentes bibliográficas, para su sustentación teórica. Tomando como punto de partida de análisis que el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto de expresión puede participar en la construcción de su propio conocimiento.

La importancia de la investigación es constatar los conceptos sobre el juego como estrategia para enseñar, el papel que tiene en la inserción dentro de las aulas para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje, las técnicas didácticas son herramientas que pueden ser utilizadas en el proceso de enseñanza en el nivel de Educación Inicial para construir conocimientos, a través de la participación activa de los niños y las niñas de este nivel educativo.

Sin embargo, durante los años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso va cambiando a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades y su mismo entorno que lo rodea se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas educativas.

A su vez desarrollando los objetivos propuestos en el marco teórico las teorías presentadas en el texto dan importancia de que el juego llega a ser parte de la vida en el desarrollo del aprendizaje, también a interactuar con sus pares de la convivencia social que requieren, las características que tienden a influenciar en los niños de manera consciente, los juegos a utilizar de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de sus habilidades, se debe tener en cuenta que los diferentes tipos de juego favorecen diferentes áreas del desarrollo cognitivo, psicomotor y socio-emocional de los niños.

Además llegando a las conclusiones y recomendaciones de que juego es parte esencial de la vida, el papel que tiene dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños,

como una estrategia didáctica donde el docente debe aprovechar en entusiasmo del niño por el juego, así implementando el juego dentro de sus actividades de aula, saliendo de la rutina, al mismo tiempo facilita el desenvolvimiento al entorno que lo rodea.

Palabras clave: estrategia, didáctica, juego, teorías, cognitivo.

CAPITULO I

1. Introducción

La investigación pretende mostrar el juego como estrategias didácticas mediante el cual facilita el aprendizaje significativo para niños de nivel inicial, siendo las primeras etapas de aprendizaje de los niños en pleno desarrollo de conocimientos y saberes particulares de las actividades interior y exterior que influyen en el aprendizaje del estudiante.

El juego es una parte fundamental en la vida de los niños que les permite indagar y resolver situaciones que se presentan en su cotidiano vivir. A través del juego los niños desarrollan habilidades físicas (sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz) y psíquicas poniendo todo su ingenio e inventiva que posee la capacidad intelectual e imaginativa, por tal razón se ha considerado como un medio de aprendizaje.

Por medio del juego en la edad preescolar los niños desarrollan al máximo sus capacidades y conocimientos, donde descubrirá y conoce el placer de realizar las cosas e interactuar con todo lo que está a su alrededor.

El juego es esencial en la vida del ser humano siendo tan antigua dentro de la humanidad, adentrándonos de cómo surgió o comenzó el juego en la historia, por cual se encuentran variedad de conceptualizaciones, variantes, diversidad de posturas y perceptivas teóricas, donde mencionaremos a Piaget, Vygotsky, Spencer, Bruner, exponiendo sus posturas. Donde se hace referencia que mediante el juego se promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños. También María Montessori con las estrategias sensoriales siendo una estrategia didáctica dentro de la enseñanza - aprendizaje, nivel inicial en nuestro sistema de educación.

El juego sus características y fases que al brinda al niño placer de ser el mismo y sentir todo aquello que lo rodea, así el experimentar con su propio cuerpo en libertad de expresión, es o permite al niño el desarrollar sus habilidades y destrezas, por lo tanto crea un aprendizaje significativo. Donde podemos observar fácilmente su desarrollo de experiencias esenciales en los niños de imaginar crear y explorar, donde permite imitar a los adultos en los roles y necesidades de su entorno, asíles ofrece la oportunidad de aprender. Siendo esta la

organización de recopilación, clasificación de las diversas fuentes bibliográficas que se utilizó. Finalmente las conclusiones a que se llegaron a través de la investigación desde mi perspectiva, las aportaciones de las distintas teorías, así logrando los objetivos que se propusieron.

2. Justificación

El presente trabajo de investigación parte de la importancia dar en cuenta que el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una forma u otra fomentan y desarrollan en los niños, el proceso de aprendizaje basado en situaciones de juegos donde se desarrolla las prácticas de enseñanza del docente que apunten a la realización de dicho fin.

Asimismo es importante considerar, también estas nuevas estrategias didácticas, donde el juego haga parte de ellas, porque se debe comprender que el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión puede participar en la construcción de su propio conocimiento, la enseñanza como una acción medida en un contexto de interacción y de mutua implicancia entre el juego y la enseñanza, en la secuencia de como los docentes y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjuntiva y colaborativa en el juego, para que estos vayan integrando efectivamente los conocimientos.

El juego permite en los niños el interés a que se involucren, con esto se permite que los niños demuestren empeño por lo que están haciendo, además de que proporciona un mejor aprendizaje así colaborar y evitar posibles problemas que ocasiones muestren los niños. Donde el docente proporciona juegos que acoplen a los intereses, las necesidades y expectativas del infante y su ritmo de aprendizaje tomando en cuenta la opinión de los niños.

Considerándose que el juego es un elemento indispensable como estrategia didáctica dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, a través de este se puede identificar la relación entre los aspectos del desarrollo de educación inicial, puesto que el juego dentro de un aula aporta de una manera diferente en adquirir el aprendizaje aportando descanso y recreación.

Mediante el juego el niño prueba y practica los trabajos y obligaciones que desempeñara cuando sea más grande, también proporciona en sí mismo la seguridad, la atención, debe atender las reglas para no estropearlas, la reflexión y la búsqueda de salidas o soluciones, que faciliten a la incorporación en la vida cotidiana.

El ser humano a lo largo de su historia se ha visto abocado a hacer del aprendizaje una constante en su vida rutinaria, para solucionar los desafíos que se le presentan o como búsqueda de solución a los propios. Es así como el aprender se presenta como una actividad de descubrimiento, encuentro de sí y del ambiente que rodea al individuo, situación que a nivel social es organizada siendo así que el juego es parte de la educación lo convierten en una forma de integración, socialización.

Con este trabajo se realizara una exploración a través de una investigación documental bibliográfica, que influye en el que hacer personal, con una visión de la pedagogía desde la estrategia hasta el aprendizaje, sin convertirla en una estrategia permanente y única, sino por el contrario respondiéndolas, como una estrategia que interactúa con el juego esta logra un aprendizaje significativo en los estudiantes.

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

- ✓ Describir la importancia del juego, como una estrategia didáctica durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, para niños del nivel inicial en la etapa escolar, a través de la clasificación de la información

3.2. Objetivos específicos

- ✓ Definir algunos planteamientos teóricos y conceptuales del juego y su aprendizaje.
- ✓ Sistematizar las características del juego como estrategia didáctica para el aprendizaje de niños.
- ✓ Identificar el origen del juego orientados en la educación en su comprensión, aplicabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Desarrollar conceptos de cómo influye el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje.

CAPITULO II

4. Sustento Teórico

4.1. Que es estrategia didáctica

En primer lugar para comprender que es estrategia didáctica debemos primeramente ir desglosando, ¿qué es estrategia? y ¿qué es didáctica?, para poder tener una mejor comprensión a que nos referimos cuando hablamos de estrategias didácticas esto para desarrollar el tema que va enlazado dentro de la enseñanza – aprendizaje.

Según K. J. Halten menciona que " Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica".

Según H. Koontz, las estrategias son programas generales de acción que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica. Son patrones de objetivos, los cuales se han concebido e iniciado de tal manera, con el propósito de darle a la organización una dirección unificada". Estrategia, planificación y control.

La estrategia es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados. De manera que no se puede hablar de que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones. A diferencia del método, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar. ⁽¹⁾

En lo que se refiere el enunciado la estrategia es un sistema de planificación aplicado a un conjunto a acciones, que nos permite conseguir un objetivo deseado, sirve para obtener determinados resultados.

(1) hppt: http://www/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo%2022.pdf

Siendo que no se puede hablar de estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones, por tanto en la enseñanza que se imparte se va planeando una acción para cada día con un fin de llegar a nuestro objetivo es que el estudiante pueda discernir nuevos conocimientos a través de las estrategias que realizamos en aula.

Por consiguiente hablaremos de didáctica para comprender mejor el tema.

Etimológicamente la palabra didáctica se deriva del griego *didaskhein*: enseñar y *tékne*: arte, entonces, se puede decir que es el arte de enseñar (...). (Salgado, 2013, p. 29).

Para Amós el término didáctica proviene del griego *didacticós*, que significa el que enseña y concierne a la instrucción

Nérici dice: “La didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarle a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable.”

Según Fernández, Sarramona y Tarín, “La didáctica es la rama de la pedagogía que se ocupa de orientar la acción educadora sistemática, y en sentido más amplio”.

Entonces se entiende como la dirección total del aprendizaje es decir, que abarca el estudio de los métodos de enseñanza y los recursos que ha de aplicar el educador o educadora para estimular positivamente el aprendizaje y la formación integral y armónica de los y las educandos”

Por otra parte la didáctica, que se menciona en los párrafos anteriores, la didáctica llegó a ser en un principio arte y luego en una ciencia de enseñar, para tal acción debería tener la habilidad de enseñar, siendo su primordial objetivo la enseñanza, donde está acompañada de métodos y técnicas con el fin de llegar a un objetivo de aprendizaje para la formación de los estudiantes. Porque ciencia ya que busca solucionar los problemas, en el aprendizaje mediante la aplicación de la didáctica obteniendo resultados a través de las planificaciones que se traza el profesor.

Llegando a ser parte de procedimientos organizados que tienen una clara formalización y definición de sus etapas y se orientan al logro de los aprendizajes esperados, siendo un

ejemplo: “A partir de la estrategia didáctica, el docente orienta el recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes para construir su aprendizaje. Son de gran alcance, se utilizan en periodos largos (plan de estudio o asignatura)”. (Campusano y Diaz, 2017, p. 2).

Díaz las define como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente”

Entonces la estrategia didáctica llega a ser un conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje.

La estrategia didáctica hacer alusión una planificación del proceso de enseñanza – aprendizaje, lo anterior lleva una gama de decisiones que el profesor debe tomar, de manera consiente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para llegar a las metas de su curso. ⁽²⁾

Son muchas las estrategias de las que se vale el docente de Educación Inicial para alcanzar los aprendizajes esperados en los niños y las niñas, una de las más utilizadas es el juego, ya que contribuye al proceso de socialización, los prepara para la vida y contribuye a que los infantes puedan razonar sobre un hecho, hacer uso de sus conocimientos, expresarse, asumir posturas ante una situación, entre otras cosas. (Rivas, R. 2016)

Por lo tanto una estrategia didáctica va de la mano de la enseñanza – aprendizaje como una fuente principal, donde el docente es el guía en el desarrollo de este y de las actividades en aula, con la articulación de medios, materiales o soportes físicos a utilizarse haciendo que la enseñanza sea más placentera, sea por un corto o largo

⁽²⁾<http://www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/>

tiempo este depende a las planificaciones realizadas y la respuesta de los estuantes desarrollando sus habilidades y destrezas.

El concepto responde entonces, en un sentido estricto, a un procedimiento organizado, formalizado y orientado para la obtención de una meta claramente establecida. Su

aplicación en la práctica requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente.

Por otra parte los aspectos pedagógicos tradicionales continúan fortaleciendo la dependencia de los estudiantes con sus profesores evitando así, responsabilizarlos de un aprendizaje autónomo y el alcance de sus propósitos de formación.

Generalmente, estos se confunden con las denominadas estrategias didácticas para el aprendizaje o con métodos que sirven de guía de una actividad específica, para el caso, la actividad de espacios tutoriales, por lo que es necesario saberlo diferenciar.

4.2. Concepto de juego

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

Según Cagigal, es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. (Salgado, 2013 p. 40)

Según Motta el juego una manifestación externa del impulso lúdico.

También Butler define el juego como la tarea de los niños, es un patrón de la conducta que los niños muestran desde muy pequeños.

Según Huizinga (1987) El juego es una acción u ocupación que se desarrolla dentro de sus limitaciones temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tienen fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Salgado, 2013 p. 40)

Entonces el juego ha sido considerado como una actividad común a todas las personas en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el universo, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier país

jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o de plástico. A pesar de las nuevas tecnologías que van implementándose a medida que pasan los años. En otras investigaciones el juego se ha definido como el vínculo que contribuye el desarrollo óptimo del niño.

Por tal razón el juego siempre será una actividad de manifestación libre y espontánea que se desarrolla a través de los años, alejado de la vida cotidiana, el cual hace que esté presente en el vivir de las personas como una fuente de alegría, para un óptimo desarrollo.

4.3. Definición del juego como didáctica

Se define como una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

El juego, (...), desempeña un gran papel en el desarrollo del niño. El juego está condicionado, ante todo, por las circunstancias de la vida del niño, es un recurso para ampliar las impresiones sobre la realidad circundante y las relaciones con esta realidad, (...) el juego es un estudio, trabajo, una forma seria de educación. El juego es para los preescolares una vía para conocer el mundo circundante. (Salgado, 2013 p. 46)

Por lo que se entiende al juego didáctico que es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

Según Caneo, M. (1987), el juego didáctico dentro del aula desarrolla en niños diversos aspectos no solo en el área cognitiva, sino en muchos aspectos más capacidades, intelectuales, sociales, intelectuales, conductual, afectivo, crítico y actitudes. (Salgado, 2013 p. 46)

Entonces el juego didáctico debería de contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Concretando de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria, donde reforzara las habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. Teniendo en cuenta que un juego didáctico no solo se enfoca en el estudiantado, sino también abarca otros logros que se van a obtener al utilizarse en aula.

El así que juego llega ser 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.

Teniendo en cuenta esos aspectos el juego es importante en la contribución del desarrollo de la capacidad creadora de los juegos, por tanto influye en sus capacidades intelectuales, cognitivas, conductual, afectivo, el potencial creador. Fomentando la creatividad cumpliendo los objetivos planteados y la formación de valores de los estudiantes.

Siendo así que el juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

4.4. El juego su origen y evolución

Ahora bien, según Sanuy “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría, en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades”.

Newson indica que el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos.

Para empezar debemos remontar a los primeros habitantes de la tierra, Señala en sus estudios que siempre ha existido un agente de competición lúdica masa arcaico que la misma cultura que embate toda la vida en forma de catalizador cultural, por lo que se puede decir que el juego siempre fue un elemento fundamental de la civilización en sus estudios iniciales. La civilización apareció con el juego y en forma de juego para no disgregarse más a él.

Durante el periodo Paleolítico, la existencia del juego entre sus habitantes se tiene como un hecho por los antropólogos, ya que su origen era intrínsecamente relacionado con los primates. El hombre que vivió en el paleolítico comenzó a desarrollar, gracias al juego una gama de expresiones culturales que se tornaron más completas.

De esta manera el juego se transforman en vertiente muy importante no solo porque acarrea un provecho psíquico y físico para la persona sino también para las modificaciones que lentamente y de una manera inconsciente, va produciendo en la sociedad.

En esta fase, no obstante estudios tienen como conocemos sobre las tribus nos encontramos, que se interpreta como algo correspondiente al hombre más evolucionado. Siendo las actividades cotidianas que realizaban era más de enseñanza para la preparación de supervivencia y de fuerza física.

En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos que son sin duda los Juegos olímpicos, para reafirmar su identidad. Haciendo una aproximación de que se celebraba en 776 a.C. donde los pensadores clásicos Platón y Aristóteles daban gran importancia al aprender jugando y animaban a los padres para dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a formar sus mentes, para las matemáticas para actividades futuras.

En periodo de los 4000 a.C. aparecieron los primeros juegos de estrategia empleada en tableros, juegos de pelota más desarrollados (tal como la jugaban los primeros mayas), la jabalina (como mezcla de juego, adiestramiento, deporte y trabajo), la monta de caballo o equitación, y un juego parecido al bádminton.

En la antigua babilonia surgió un juego similar al boxeo que conocemos (cuyo origen en nuestra época actual se halla, no obstante en Inglaterra de los siglos XVII Y XVIII), y se construyen distintos juegos en fiestas populares.

En el antiguo Egipto era costumbre divertirse con los juegos de nueve bolos, saltos y otros variados que empleaban pelotas. Esto sucede alrededor del 3000 a.C. el juego en áreas concretas destinadas a ese fin, desmarcándose de la tónica habitual de otras culturas en las que se practicaba en espacios distintos, generalmente al aire libre. También en Egipto se popularizo los juegos malabares y otros deportes.

En la india en 2000 a.C., aparecieron los primeros juegos con canicas, que se complementaron con reglas y están intactos hasta nuestros días.

En los años 1000 a.C. los juegos de las pelotas llegaron a tener gran importancia se fueron especializando en la cultura maya, azteca, etrusca e india en cada civilización las reglas y normas eran distintas.

En la edad media, el juego seguía teniendo pocas normas y una estructura básica, en la que se empleaban pocos objetos. La mayor parte de las actividades se desarrollaba al aire libre, con mecánicas rudimentarias y lentas, sin mucha pasión por desenlace, como viene siendo normal en ese periodo debido al espíritu restrictivo reinante frente al ocio y al placer.

Sin embargo durante el renacimiento se origina una variación en la mentalidad de la gente. Los cambios religiosos consiguen que lo individual empiece a remplazar a lo colectivo, puesto que todo ya no giraban en torno a dios. Comienza a tomar impulso los juegos populares tradicionales, ya que evidencian y consolidan la posición de estatus de quien los practica o contempla.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Iniciando ya el siglo XX, nos encontramos teorías que desarrollan donde van adquiriendo mucha importancia para la explicación del juego.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han surgiendo en la Psicología, de la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Por tanto durante todos los siglos que pasaron en la historia hasta nuestra actualidad se puede contribuir que el juego a través de los años fue evolucionando, teniendo a su vez el desarrollo y contribución de los deportes y teorías psicológicas, siendo que no hay humanidad donde no exista el juego, donde va unido a la infancia a lo largo de la historia, siendo sorprendente que aun pocos de los niños siguen jugando la rayuela, saltar la cuerda, muñecos o pelotas.

En pocas palabras el jugar es vitalidad en el desarrollo de los niños ya que a través de los juegos se ponen en práctica todas sus habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Aunque los niños aprenden a través del juego con placer, siendo un medio para alcanzar una meta final.

Los educadores Berger y Thompson influidos por las teorías, llegan a la conclusión de que tiene que ser un lugar activo en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir.

Dentro de la actualidad los docentes están influidos por las distintas teorías que se conocen, para poder, incorporar alguna teoría en aula para desarrollar mejor el proceso de enseñanza – aprendizaje sea un éxito.

4.5. Características del juego

Andrade y Ante (2010), definen varias características en torno a los juegos didácticos, entre las principales se pueden nombrar “despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas”.

El juego se presenta como una actividad universal y multicultural, para el ser humano que sirve para socializar, para el conocimiento de sí, para descubrir y construir su entorno, por tal razón debemos tener en cuenta sus características y ayuden a diferenciar:

4.5.1. Espontaneo

Para que un juego logre imaginarse como tal, debe ser facultativo. De forma universal, el esparcimiento ha salido en todas las sabidurías y en todos los niños de adelanto normal.

Por tanto para que un juego pueda ser considerado espontaneo debe surgir de manera natural y voluntario, llegando a utilizar su creatividad y habilidad. Donde crea un mundo de imaginación asociando características dentro de su cotidiano vivir.

4.5.2. Limites

No se basa de una acción continua, sino que posee parte en un instante y lugar establecido. Estos términos aprueban que, mientras el esparcimiento se desarrolla, las actuaciones de las personas se administren por estatutos distintas de las diarias.

Esto permite de que el juego se desarrolle de manera natural con los comportamientos de las personas donde se rigen reglas y límites de un accionar en distintas líneas de la vida cotidiana.

4.5.3. Reglas

Las normas que gobiernan un esparcimiento logran ser claras o no, pero en todos los asuntos establecen una situación distinta de la diaria. La disposición interna del Juego establece las normas. Esto es potencial gracias a que es una acción convenido y, como tal, es provecho de un convenio entre los jugadores. Cada esparcimiento constituye las funciones de una forma determinada. Un Juego logra parecerse a una acción extraña al esparcimiento, pero la manera en que constituye las acciones la diferencia de esa acción jugar a luchar no es lo mismo que batallar.

Cada juego que se organiza de manera específica, donde cada una se distingue de las demás, esta actividad convencional es producto de un acuerdo entre los jugadores.

4.5.4. Propósito

El juego generoso es preciso en la niñez. El juego se demuestra porque origina placer, es desprendido y ligero. En este sentido es oposición a los deportes ya que no coexiste una competitividad con otros ni con uno mismo. Si bien un individuo exterior al esparcimiento logra diseñarlo con un fin determinado de instrucción, progreso de capacidades motrices,

entre otros, para los jugadores esa conclusión no posee relevancia. De lo inverso, el esparcimiento deja de coexistir como tal.

Por tal razón el juego es desinteresado dentro de todas las etapas de la vida, pero es indispensable en la niñez, teniendo en cuenta que debe de aprender y desarrollando sus capacidades motrices produciendo placer, siendo este su finalidad del juego.

4.5.5. Evolución

Las particularidades de los juegos cambian adyacente con la persona. Por ejemplo, durante los tres años de vida los infantes juegan esencialmente de forma particular. Consecutivamente, los juegos contienen una interacción con otros infantes o mayores.

Por el paso del tiempo el niño en sus primeros 3 años juega individualmente, pero posteriormente siente esa necesidad de poder interactuar con los demás niños para poder comunicarse e intercambiar ideas a través del juego.

4.5.6. Desempeño social y cultural

Las particularidades de los juegos cambian adyacente con la persona. Por ejemplo, durante los tres años de vida los infantes juegan esencialmente de forma particular. Consecutivamente, los juegos contienen una interacción con otros infantes o mayores.

El juego hace que el niño se interiorice con su propia cultura, relacionándose comunicándose con los demás para instaurar y respetar normas dentro de la sociedad, también el auto control siendo fundamental para su desarrollo desde la niñez.

4.5.7. Psicomotoras

Con el esparcimiento como ecuánime, los niños son caprichosos a indagar y, por lo tanto, aumentar sus desplazamientos motores y sensoriales. Los niños revelan nuevos caracteres de descubrir al mismo tiempo que clasifican las inclinaciones de su cuerpo y, de esta forma, se constituye su distribución corporal.

El juego les permite la diversión como objetivo, esto los motiva a explorar todo lo que está a su alrededor, para poder ampliar sus capacidades motoras y sensoriales. Así ellos

percibiendo distinta forma el tiempo de coordinación de movimientos de su cuerpo, desarrollando su cuerpo.

4.5.8. Intelectuales

El juego fomenta la imaginación, la creatividad y la capacidad de planificar. Debido a las metas que propone cada juego, fomenta el desarrollo de la capacidad de planificar acciones complejas e interpretar los hechos, lo que estimula el pensamiento reflexivo y representativo.

Junto con la capacidad de razonar, el mundo ajeno de lo cotidiano que instaura el juego fomenta la imaginación y la creatividad, permitiendo además una temprana comprensión de la diferencia entre fantasía y realidad.

El niño que juega interactúa de manera simbólica, a través de la presentación de situaciones u objetivos externos al juego, a través del contacto con su cuerpo, con objetos y espacios de juego.

En tal razón viendo todas características del juego encontramos que ofrece al niño no solo placer emocional de la diversión sino también la capacidad de desarrollar sus capacidades y habilidades, como liberador de tensiones y energías retenidas de los niños, siendo una manera de expresar y explorar sus emociones de comunicarse y expresarse. (Uriarte, 2018, p. 20).

4.6. Fases del juego didáctico

El juego favorece en la participación tanto de los profesores como de los estudiantes en la cohesión en el aula siendo este debe cumplir con fases que son las siguientes:

4.6.1. Introducción

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

4.6.2. Desarrollo

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

4.6.3. Culminación

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades

Por lo que los juegos deben de ser diseñados para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos, que se consoliden los conocimientos y el desarrollo de habilidades. Permitiendo el perfeccionamiento de

4.7. Principios básicos de la aplicación del juego didáctico

Las capacidades de los estudiantes en la toma decisiones con fin de fomentar también sus hábitos, habilidades y la toma de decisiones colectivas.

4.7.1. Participación

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

4.7.2. Dinamismo

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El juego expresa movimiento, de todas las facciones de nuestro cuerpo por eso no puede ser estático, por el cual se desarrolló la capacidad psicomotora de los niños.

4.7.3. Entretenimiento

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

4.7.4. Competencia

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante. (Velandia, 2012, p.25).

Dentro del juego las primeras acciones que se realizan son la participación activa del estudiante donde expresa sus fuerzas físicas e intelectuales, siendo así que debe hacerlo de manera voluntaria sin forzar su participación para que no entorpezca la actividad con sus actitud dentro de esta, en el tiempo en el que se desarrolle el dinamismo que implica en los movimientos y la interacción activa del juego, donde debe reflejar emoción amena que propician su participación sin aburrimiento, donde se puede percibir en el estudiante el desenvolvimiento natural en la imitación y la improvisación, siendo posterior los resultados obtenidos, dentro de su participación en la competición que se produjo en el juego. Por lo que en su vez en tal actividad que realice obtendrá una satisfacción de alegría y aprendizaje intrínsecamente.

4.8. Teorías del juego

Existen diferentes teorías que explican el origen del juego como una actividad esencial del hombre, de una gran variedad de autores que determinan una teoría que son los siguientes:

4.8.1. Teoría Karl Groos

La teoría de Karl Groos (1898), como teoría de pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. También estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

Karl Groos formulo la clasificación en la primera categoría “juegos de experimentación”, en esta se agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos. La segunda categoría llamada” juegos de funciones especiales” involucra los juegos de lucha, de caza, persecución, social familiar y de imitación. (Lopez, 2011, p. 24).

En sus citas Groos nos explica que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo el cual prepara al niño va experimentando su entorno y su cuerpo para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto.

4.8.2. Teoría del juego de Vygotsky

Según Vygotsky (1986) “el autocontrol del que el niño es capaz se produce en el juego”. Considera que el símbolo lúdico está impregnado del elemento sociocultural de los que la criatura toma sus símbolos personales. (1933). (López, 2011, p .28).

Según Vygotsky, el desarrollo de los procesos psicológicos que se dan a través del juego son: Pensamiento, memoria, lenguaje, anticipación del futuro, entre otros según a esta personalidad las áreas de los programas para proporcionar un aprendizaje significativo. (López, 2011, p.29).

Entonces Vygotsky nos menciona que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al

propio. También se ocupa principalmente del juego simbólico señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

4.8.3. Teoría del juego de Bruner

Según Bruner (1989). El desarrollo integral es lo más importante y esta solo puede realizarse a través de la relación que se establece entre juego pensamiento y lenguaje; el jugar permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines. (Lopez, 2011, Pág. 27)

Por esto se puede entender que por medio de la relación que establece entre el juego, pensamiento y lenguaje. También por el medio del juego se enteriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo y transforma ayudándolo en su desarrollo personal proporcionándole placer.

Entendiéndose que el juego es facilitador del desarrollo del niño y por este medio, el niño puede adaptarse a situaciones nuevas con mayor facilidad, además sin proponérselo, adquiere conocimientos.

4.8.4. Teoría de Piaget

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Según Piaget el juego es la expresión y el requisito del desarrollo, corresponde un tipo de juego y a que la categoría del juego pueda aparecer a diferentes edades según en la sociedad de la que se trate, afirma que su orden de participación será siempre el mismo. Las características principales de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. (López, 2011, p. 32)

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Entonces Piaget nos dice que a través de las capacidades sensoriales de los niños es donde este aprende, donde representa su mundo a través del juego.

4.8.5. Teoría de Herbert Spencer

Teoría del excedente energético. Herbert Spencer (1855) sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento. (López, 2011, p. 26).

Para realizar esta información se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dando que sus necesidades se encuentran cubiertas para la intervención de los adultos, consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le queden libres. (López, 2011, p. 26).

En cuestión el niño libera todas sus energías jugando además de distraerse, el juego es un conjunto de actividades físicas que el niño realiza para divertirse pero inconscientemente se va desarrollando social, motriz e intelectualmente.

Rescatando las teorías de los anteriores autores se puede destacar que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructiva del aprendizaje. Sin embargo mientras Piaget afirma que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la

capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

También es importante resaltar que para Karl Groos, representa el juego etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

También mencionar la teoría de Spencer que nos señala que el juego es donde el niño elimina todas las energías guardadas, en sus tiempos libres. Acotando con la teoría de Bruner este hace mención que a través de la acción del juego el niño se interrelaciona con todo el espacio que lo rodea.

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

4.9. El juego en la enseñanza – aprendizaje

El aprendizaje, como un proceso activo, participativo, organizado y de socialización que favorece la apropiación de conocimientos, habilidades, destrezas y la formación en valores, implica tanto un conocimiento profundo de sus características y esencialidades como la implementación de una serie de estrategias y operaciones mentales, cognitivas y meta cognitivas, con las cuales se pueda lograr la asimilación del conocimiento, para su posterior utilización y recreación, superando problemas o dificultades incidentes o condicionantes, en el marco de una enseñanza instructiva, educadora y desarrolladora. (Vásquez, 2010, p. 15).

Barone, (2005). Hace referencia que “El proceso de enseñanza – aprendizaje como núcleo de preocupaciones de la didáctica, al hablar de proceso de enseñanza y aprendizaje como un todo, permitía suponer una relación causal entre ambos. Pero, a decir verdad la relación entre dichos procesos no es de carácter causal, sino ontológico.

Entonces se entiende que la enseñanza no puede ser más que una relación con el aprendizaje, y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender. El aprendizaje es la acción del intercambio de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas de nuestra realidad.

Donde en el PEA está estrechamente ligado con la didáctica, no se puede hablar del uno sin hacer referencia al otro, el objeto de estudio de la didáctica es la clase tal cual ella ocurre y transcurre y por lo tanto la clase dentro del aula se encuentra vinculada con métodos de enseñanza que el docente selecciona en base al tema tratado, incentivando al aprendizaje significativo del mismo. Dando a conocer que es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que sus resultados sean óptimos, no es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima”.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f). (Chacón, 2008, p. 36).

Por lo que las actividades programadas para los niños reciben conocimientos sobre los fenómenos y los objetos de la vida cotidiana, después se lo puede utilizar en el juego. El mismo proceso de enseñanza organiza la actividad cognitiva de los niños, crea la necesidad de que amplíen conocimientos. Con el juego se enseñan actualizar en forma orientada y sucesiva los conocimientos a llevarlos a la práctica en las acciones lúdicas en reglas.

El proceso de enseñanza organizada cognitiva de los niños, crea la necesidad de que amplíen sus conocimientos. El juego enseña actualizar en forma orientada y sucesiva, los

conocimientos a llevarlos a la práctica en las acciones lúdicas, en reglas. (Salgado, 2013, p. 49).

Es así que en el proceso pedagógico, el juego puede estar estrechamente relacionado con otros tipos de actividades infantiles, ante todo con el trabajo y la enseñanza de las actividades programadas del modelo de construcción los instrumentos materiales por lo que se puede utilizar los juegos como hábitos de independencia adquiridos que se transmiten al juego.

Siendo que la interrelación del juego y la enseñanza programada no permanece invariable en el transcurso de la infancia. Puesto que en los grupos de los niños de edad nivel inicial, el juego es la forma fundamental de la enseñanza, el juego motiva por eso proporciona un clima para el aprendizaje, tanto si los que aprenden son los niños como si son los adultos.

Proporcionando una escala de tiempo y un aprendizaje más largo que probablemente se extenderá y continuara, donde el niño que se desarrolla estará abstraído en la situación, por fuera un aprendizaje distinto y está caracterizado por una mayor fragmentación y por un concentrarse de segmentos de tiempo.

Por lo que los profesores deben de tratar no solo de proporcionar nexos a los niños sino también de dispersarles la necesaria enseñanza que asegure que tiene lugar de aprendizaje.

El desarrollo del conocimiento es un proceso espontaneo, vinculado a todo el proceso de embriogénesis se refiere al desarrollo del cuerpo pero concierne de igual manera al desarrollo del sistema nervioso y al desarrollo de las funciones mentales en el caso del desarrollo del conocimiento den los niños que termina en la adultez. (Salgado, 2013, p. 50).

Por tal razón el aprendizaje es una suma de experiencias y se da como una función del desarrollo total, donde el aprendizaje significativo se contempla como en núcleo central del proceso de desarrollo y de la plena realización del potencial bio-pico-social-espiritual, debido a que siempre es el producto de un cambio significativo en la percepción, que conduce a modificaciones en las actitudes, conductas, valores e incluso en la personalidad de quien aprende.

Los juegos didácticos involucran a todos los entes del proceso de enseñanza - aprendizaje de una manera positiva y con perspectiva futura de continuidad de la educación formal,

haciendo que no sea monótona, como se las puede mencionar tradicionales, hace que cambie esa perspectiva dentro de las aulas.

Siendo necesario mencionar de las que son necesarias explicar son: en la población exista un interés por aprender, el problema recae en que los métodos que se utilizan no son los más adecuados para poder motivar a la población estudiantil, de ahí necesidad de buscar otras formas en las cuales se pueda transmitir el conocimiento con el fin de que se perciba de una mejor forma y de otras conclusiones sería que tanto los docentes como estudiantes concuerden en que la implementación del juego en aula permite que el aprendizaje sea más significativo y con eso se mejore el rendimiento académico.

Siendo así que dentro de la educación, exige a los docentes que deben de tener una estrategia didáctica, con el cual debe de acarear esa necesidad de que el estudiantado se motive, implique en conocer, aprender para que el aprendizaje en aula sea más significativo.

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

4.10. La influencia del juego en el ámbito cognitivo

La aplicación del juego en el aprendizaje influye positivamente en el desarrollo cognitivo del niño.

“Es una actividad que estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento y de la creatividad infantil, en el juego explora y conoces su entorno y al mismo tiempo se descubre a sí mismo. Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación.”

Intelectualmente jugando aprende porque obtiene nuevas experiencias, ya que es una oportunidad de cometer aciertos y errores, solucionar problema.

Según Sternberg, realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica, es decir el proceso cognitivo de selección de una respuesta de adaptación al medio, basado en la utilización de soluciones anteriores – conservadas en la memoria mediante la cual se sustituyen unos elementos previos por otros nuevos(aprendizaje) e inician el cambio hacia la inteligencia abstracta, la habilidad intencional para adaptarse a diferentes ambientes, moldearlos y seleccionarlos, así para lograr propósitos propios y de nuestra sociedad y cultura. (Montenegro, 2017, p.85)

Las teorías psicológicas mencionadas anteriormente establecen conceptos donde el juego es una actividad que contribuye al proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia, el proceso cognitivo es la base del pensar, por eso al jugar se transforma las acciones significativas representando la acción a través de la interacción, paso a paso organizado y ordenado la acción y el lenguaje

Según Gavilánez y Zavala ellos proponen que la psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Estos autores señalan un estudio de O'Connor y Seymour (1992) donde llegan a las conclusiones de que “la memoria almacena un 90% de aquello que hace, 10% de lo que lee, un 20% de lo oído y un 30% de lo visto” (p.16-16). (Montenegro, 2017, p.85)

Si se analiza lo publicado en este artículo se denota que el 90% de una acción hace queda almacenado, pero al realizar una acción se utiliza todos los sentidos beneficiándolo, pero también se puede mencionar que el estudiante aprende de distintas maneras.

También Bloom (1971) encontró en su investigación que el 95% de la enseñanza se enfoca en procesos mentales de bajo nivel (estructuras muy perceptivas que se vuelven tediosas para los estudiantes), de ahí que la tarea de los docentes y las docentes sea planear juegos que supongan un reto, una solución, un análisis (procesos mentales de alto nivel) para su población educativa. (Montenegro, 2017, p.84).

Numerosas investigaciones sobre desarrollo intelectual indican que un número de habilidades cognitivas, incluyendo medición, equivalencia, balance, conceptos espaciales,

juego y salud 26 conservaciones, descentración, reversibilidad y clasificaciones lógicas, se fortalecen durante la actividad lúdica, especialmente en el curso del juego simbólico. (Tallis, 2012, p.25).

(...) desde el punto de vista cognoscitivo, el juego participa de la evolución de lo subjetivo a lo objetivo, de lo concreto a lo abstracto, de la realidad a la fantasía y favorece la lógica vinculando causa y efecto. El juego conduce a formar estructuras mentales indispensables para la posterior adquisición de conocimientos reales. (Tallis, 2012, p.27).

Entendiéndose así que los niños a través del juego obtienen nuevas experiencias y de aplicar conocimientos y resolver problemas que se les presenten, desarrollando la capacidad del pensamiento, creativa potenciando las zonas de aprendizaje. Todas ellas relacionadas desarrollan un pensamiento menos concreto y más coordinado, incluyendo el pensamiento divergente y convergente, esto quiere decir que puede apartar aspectos o unir una idea en el mismo, contexto que lo rodea, como se dice uno aprende experimentando.

Por qué el deseo de jugar de los niños con otros, hace que se estimule su proceso de desarrollo de imaginación, constructivo, también asimilando su conocimiento de que es ficción y realidad, siendo un camino hacia su desarrollo del pensamiento. Siendo así podemos clasificar su aporte en el ámbito cognitivo del niño que es:

Estimula la capacidad de razonar, pensamiento reflexivo y representativo.

Crea fuentes de desarrollo potencial, de aquello que puede ser.

- ✓ Amplia la memoria y la atención, por los estímulos que se generan en el juego.
- ✓ Desarrolla la imaginación, creatividad y la deserción entre fantasía y realidad.
- ✓ Potencia el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.
- ✓ Intercambiar ideas, para ponerse de acuerdo con los demás niños.
- ✓ Concentrarse en sus tareas, siendo competitivos por la influencia del juego.

Siendo así que el juego poner en marcha muchas de sus habilidades cognitivas, en cuanto le permite comprender su entorno y desarrollar su pensamiento, del físico y social y cómo actuar en la realidad, aprendiendo a través del juego.

4.11. La importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes

Bloom (1971) encontró en su investigación que el 95% de la enseñanza se enfoca en procesos mentales de bajo nivel (estructuras muy repetitivas que se vuelven tediosas para los estudiantes), de ahí que la tarea de los docentes y las docentes sea planear juegos que supongan un reto, una solución, un análisis (procesos mentales de alto nivel) para su población educativa. (Montenegro, 2017, p.84).

Calderón (2013) comenta que generalmente las y los docentes manejan una noción de que los juegos solo pueden ser utilizados a nivel preescolar y primaria, ya que en secundaria no tendrían el mismo impacto, pero también opina que esa idea no es del toda cierta debido a que los juegos pueden variar sus instrucciones o dificultad para que sean atractivos para el estudiantado de mayor edad. (Montenegro, 2017 p.84)

Como se menciona anteriormente párrafos sobre el juego, este tiene una gran ventaja que favorecen al aprendizaje que se lleva a cabo en las aulas, que permite desarrollar las áreas cognitivas, social, física y la emocional del niño, su interacción dentro de la sociedad.

El juego es necesario para el desarrollo saludable del niño. El 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda con ese desarrollo estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas. Este proceso ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Las habilidades motoras finas son acciones tales como ser capaz de sostener un crayón o un lápiz. Las habilidades motoras gruesas son acciones como saltar o correr. Jugar también ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas. ⁽³⁾

Es importante dentro de la familia poder crear vínculos familiares donde a través de la relación que tienen con los adultos desarrollan una visión del mundo y su lugar en ella. Puesto que ahora están expuestos a la tecnología lo que interrumpe su capacidad imaginativa creativa, por tanto los padres deben de proporcionar materiales interesantes que promuevan la exploración y aprendizaje crear relaciones entre los de su alrededor para su formación social. ⁽⁴⁾

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002, p. 36).

Dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones. (Chacón, 2008, p. 15).

Según Alberto Jiménez, en su libro. “lúdica y creatividad”, el juego trae numerosos beneficios para los preescolares. Permite desarrollar muchas habilidades y capacidades: “Cuando los niños juegan, desarrollan su capacidad creadora, aunque acepten reglas, interpreten y elaboren variables a juegos tradicionales o contemporáneos. Con los juegos el niño relaciona, comprueba y elige. Lentamente gana confianza, voluntad y paciencia, logrando así un desarrollo natural e integral de su personalidad. El juego como proceso creativo permite la educación de la sensibilidad infantil. El niño aprende con otros y por sí mismo juega, construye y reconoce. Crea, cree y crece. (Ordoñez, 2002, p.26)

Oscar Zapata que resume en pocas palabras, toda la influencia positiva que

^(3,4) <http://La-importancia-del-juego.pdf>

encierra la palabra “jugar” y sobre su importancia en preescolar “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad, y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.(Ordoñez, 2002, p.27).

Por lo que en los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora, afianzando la emoción de los niños. (Ordoñez, 2002, p.27).

De acuerdo a lo expuesto por los autores sobre la importancia que tiene el juego, es donde el niño construyes su mundo con los demás, porque convive con otros donde va

desarrollando la interacción con la sociedad y su cultura, normas y valores permitiendo desarrollar su personalidad, además de sus capacidades, todo lo que hace lo hace con satisfacción gusto lo disfruta al realizar la tarea. También sus capacidades creadoras e imaginativas, desarrollando conocimientos, también permite el desarrollo de la psicomotricidad con las actividades del juego, proporcionando una actividad educadora de que construye su proceso de formación.

Por lo tanto el juego es importante para desarrollar las habilidades de los niños en su desarrollo infantil, donde este investiga su entorno a lo que van relacionando sus conocimientos y experiencias y las relacionan con las nuevas, que les permite hacer juicios sobre sus conocimientos o ideas para solucionar problemas con los de su alrededor.

4.12. Motivaciones del juego

Los juegos motivan a causa de que impactan directamente en la áreas cognitivas, emocionales y sociales de los jugadores. La motivación es un punto clave para garantizar el aprendizaje, pues cuando un estudiante se encuentra motivado la efectividad de la actividad aumenta siendo intrínseca o extrínseca esto quiere decir que la primera es una satisfacción personal, la segunda es la que mueve a la persona a buscar una recompensa por lo que realiza.

Un juego proporciona un sistema de reglas, que junto a una serie de tareas, guía a los jugadores a través de un proceso que le ayudará a dominar esas reglas e impactará en su área cognitiva. . Un juego permite impactar en nuestra área emocional, porque ayuda a trabajar principalmente con los conceptos de éxito y fracaso. Por un lado, los juegos proporcionan emociones positivas por que como jugadores superamos problemas y dificultades. Cualquier tipo de juego aumenta nuestro sentimiento de ser triunfadores mediante los sistemas de recompensas, y nos dan un reconocimiento. Los juegos ofrecen mecanismos de interacción y representan un espacio donde los jugadores se integran en las reglas de un sistema.

Es por esto que las personas encuentran en el juego, es de satisfacción, la necesidad de supera retos y desafíos, así poniendo al máximo su creatividad y resolución de problemas, siendo individualmente o en grupo, donde van interactuando con los demás. Siendo una

fuentes de motivación de recreación, satisfacción, alegría para sí mismos. Los cuales producen en ellos lo siguiente:

4.12.1. Diversión

Es uno de los motivos por los cuales uno juega, donde gastan todas sus energías, así consiguen entrenarse de manera divertida, también en los juegos que prepara el docente este aprende.

4.12.2. Desestres

El juego les sirve para liberarse de todas las tensiones que tiene una persona adulta, que les sirve para liberarse del estrés de sus cotidianas vidas.

4.12.3. Socializar

Con los juegos crean comunidades en las que los jugadores crean empatía, interaccionan con los demás jugadores, donde se sienten en confianza de alcanzar los objetivos propuestos del juego.

Teniendo en cuenta algunas características de la motivación del juego son que:

- ✓ Genera emociones, de confianza, curiosidad, alegría y sorpresa que impulsan a motivación a realizar una acción.
- ✓ Emociones positivas en los niños
- ✓ Es un desafío personal.
- ✓ Te libera del estrés.
- ✓ La fantasía que les permite hacer acciones que no pasan en la realidad.
- ✓ Facilita las relaciones sociales.
- ✓ Estimula el desarrollo del pensamiento.

4.13. El juego como estrategia didáctica

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.

Si necesitamos enlazar el juego dentro de las aulas es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata.

Siendo así que debe haber un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas con la seguridad de que el factor de relajación que se da en este puede llevar a mejores aprendizajes o por lo menos a mejores desempeños y experiencias vitales en lo educativo. Además, posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto y a nivel interactivo posibilita el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002, p.46).

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge “(...) en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad”. (Yvern (1998), citado en Chacón, 2008 p. 36)

Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

4.13.1. Área físico – biológico

A través del juego el niño va desarrollando y madurando con progresión en la coordinación de sus movimientos, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos, con el perfecto dominio de todas sus capacidades del cuerpo.

4.13.2. Área socio – emocional

Como el juego infantil es la expresión a través de espontaneidad, socialización, placer, alegría, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

4.13.3. Área cognitiva – verbal

Con el juego agudiza su imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas, resuelve los problemas de forma creativa. También resalta su iniciativa investigativa del mundo que lo rodea.

4.13.4. Área dimensión académica

El niño para aprender se asocia con lo experimentado anteriormente para la apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades

4.14. Estrategias sensoriales según Montessori

El niño se enfrenta desde que nace a un mundo desconocido por lo que utiliza todos sus sentidos, así poder conocer lo que lo rodea.

Montessori pensó que este era tiempo ideal para darle al niño material que le ayudara a agudizar sus sentidos, permitiéndole así entender las muchas impresiones que recibe por medio de ellos. Expreso que este proceso es el principio del conocimiento consciente. Este se alcanza cuando la inteligencia trabaja concentradamente en las impresiones producidas por los sentidos.

María Montessori es parte de lo que conocemos en la actualidad como “escuelas nueva o escuela activa” que suponía un profundo cambio tanto a nivel práctico como teóricos en las escuelas del momento de las escuelas. (Sanchidrany Berrio, 2010). Lo cual significa que el niño es el centro de toda actividad educativa, es un ser activo y capaz de aprender por sí mismo. Todo esto cambia también el papel del profesor que era el centro hasta el momento. El papel del profesor, toma un nuevo sentido en la escuela nueva, dejando de ser el centro del proceso de enseñanza – aprendizaje, para pasar a ser un facilitador de dicho proceso donde el niño pasa a ser el protagonista, punto importante por la relevancia que tiene para la educación de los niños. (Rodríguez, 2013, p. 5)

Para Montessori la infancia es una etapa con significado propio, es decir, el niño no es un adulto en miniatura ni un sujeto pasivo sino que tiene necesidades e intereses propios, es un ser que juega, experimenta y se adapta al medio físico y social que le rodea. Sin ahogamos sus interés y necesidades desde un sistema rígido que oprime todo lo que el niño es, le obligaremos a rendirse, hundirse y resignarse a lo establecido, sin que nunca pueda desarrollarse a sí mismo.

El niño es la parte más importante de la vida del adulto. Es el constructor del adulto (...) tocar al niño es tocar el punto más sensible de un todo que tiene sus raíces con el pasado más remoto y que se dirige hacia el infinito porvenir (Montessori, 2003 pág. 32, citado en Rodríguez, 2013 p. 9).

La mente en esta etapa consiste del niño absorbe impresiones sensoriales del contexto y desarrolla los sentidos aún más. Los niños son selectivos en el hecho de que mejoren lo que ya conocen así por ejemplo podemos decir que los niños de 0 – 3 años aproximadamente, ven y absorben los colores sin distinguirlos sin embargo a partir de los 3 años en adelante, comienzan a desarrollar la habilidad de distinguirlos, asociarlos y degradar colores. (Rodríguez, 2013 p.15)

Los materiales sensoriales constantemente provocan al niño para tomar decisiones en cuanto al color que con otro, a si una pieza encaja o no dentro de otra, por lo que el niño tendrá que desarrollar habilidades tales como clasificar, organizar con consecuente efecto positivo que todo ello tiene para el desarrollo del pensamiento.

Para Montessori, todas estas actividades sensoriales no son un fin en sí mismas sino que se trata de una preparación para el proceso de escritura y lectura. (Montessori 2005). (Rodríguez, 2013, p.15)

Por lo tanto los materiales de Montessori fueron diseñados científicamente en un contexto experimental dentro del aula, prestando especial atención al interés para los niños según la etapa evolutiva en que se encuentran y con la convicción de que la manipulación de objetos concretos ayuda al desarrollo del conocimiento y del pensamiento abstracto.

Siendo que los materiales permiten a los niños investigar y explorar de manera individual e independiente. Posibilitan la repetición, lo que promueve la concentración. Tienen la cualidad de aislar las dificultades, es decir, cada uno introduce una única variable, un solo concepto nuevo, aislándolo y dejando los demás conceptos sin modificar, es el mismo material que le mostrará al niño si lo usó correctamente. De este modo los niños saben que el error forma parte del proceso de aprendizaje, logran establecer frente a él una actitud positiva, se hacen responsables de su propio aprendizaje, y desarrollan confianza en sí mismos. Por lo que es necesario que los docentes estén capacitados u orientados en tomar nuevas actividades para el aprendizaje dentro de las aulas.

4.14.1. Materiales sensoriales

Se describa cada uno de los materiales sensoriales de Montessori para entender los sentidos que fomentaban el aprendizaje, que son los siguientes:

4.14.1.1. Torre rosa

Son 10 cubos de madera de color rosado empezando desde un cubo 1centímetro has los 10 centímetros, su función que cumple es construir una torre es trabajar de manera visual la edificación según su anchura y altura.

4.14.1.2. Barras rojas

Son 10 barras rojas del mismo ancho y contextura pero difiere en el largo, las cuales van desde los 1 centímetro has los 10 centímetros, la función que cumple es de trabajar la visión de la largo.

4.14.1.3. Bloque de cilindros

Son 4 bloques de madera con agujeros de distintos tamaños y anchura, su función es que el niño debe de encontrar cilindros y encajar los agujeros adecuados de cada bloque desarrollando la visión del tamaño.

4.14.1.4. Jarras olfativas

Son tapaderas donde se introducen diferentes objetos que no se puedan ver, teniendo que emparejar con otras iguales desarrolla su olfato.

4.14.1.5. Tablas pesadas

Son tablas iguales pero que difieren en peso una es ligera, la siguiente media y la otra pesada, por lo que los niños deben clasificar el peso de cada uno.

4.14.1.6. Tablas de color

Son dos conjuntos de trozos de madera rectangulares, el niño debe emparejar en el color en sus tonalidades, desarrollando los sentidos cromáticos de los colores.

4.14.1.7. Caja de sonidos

Son dos conjuntos de cilindros idénticos, llenos de material como garbanzas, arroz, sal, etc., donde los niños deben emparejar los cilindros según el sonido que emitan, se desarrolla su sentido del oído.

4.14.1.8. Campanas tonales

Son dos conjuntos de 8 campanas iguales en forma y tamaño que difieren en tono y color, los niños deben emparejar según el tono que emitan, se desarrolla su sentido del oído.

4.14.1.9. Cortes de tela

Son diferentes trozos de tela que difieren en textura, el niño debe tocarlas sentir los diferentes sensaciones del tipo de tela, posteriormente vendarles los ojos, desarrolla su sentido del tacto.

4.14.1.10. Jarra de temperatura

Son dos conjuntos de jarras metálicas con agua en diferentes temperaturas, el niño debe de emparejar las jarras con la misma temperatura, con esta actividad se desarrolla sentido del tacto y habilidad para diferenciar.

María Montessori nos propone estos materiales para que los niños desarrollen sus sentidos sensoriales motrices a través del juego, el arte de sentir, al niño le gusta todo las experiencias de su mundo le llegan a través de las manos para investigarlo su medio ambiente, siendo capaces de centrarse en las cualidades de cada uno de ellos, potenciando sus habilidades, mejorando su percepción de las cosas, provocando en los niños tomar decisiones por los colores que tienen, así estos pueden clasificar ordenar, teniendo un efecto positivo en sus pensamientos.

4.15. Los juegos para nivel inicial

Durante los primeros años de vida de los niños el experimentar y aprender es a través del juego, donde consigue el dominio de su cuerpo, donde se enlaza el desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional del niño donde se incorpora todos estos aspectos donde contribuye de manera eficaz en el crecimiento del niño.

En las aulas de los niños de nivel inicial son donde se realizan sus vivencias de cada día, debe permitirse reconocer la utilidad del juego en estas, para utilizar materiales que se puedan utilizar en estas. Permitirán enriquecer, facilitar y completar las acciones de los niños, los cuales deben estar adecuados a su edad.

Así haciendo énfasis en algunos juegos que se pueden implementar dentro de las aulas del nivel inicial que son los siguientes:

4.15.1. Juego de coordinación y equilibrio

4.15.1.1. Laberintos

Objetivo Funcional: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa.

Objetivo Operativo: Seguir rutas trazadas en el piso para desarrollar su capacidad motora.

Materiales:

Tizas

Cronómetro

Tiempo de duración: 30 minutos

Desarrollo

Trazar la ruta a seguir (al inicio deben ser rutas sencillas, ir aumentando la complejidad del recorrido)

Caminar dentro del recorrido coordinando el movimiento de brazos y piernas

Cronometrar el tiempo que toma en completar el recorrido

(Cisneros, 2017, p.6).

4.15.1.2. La Reyna manda

Objetivo Funcional: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa

Objetivo Operativo: Cumplir con los movimientos solicitados por medio de las consignas

Materiales: Ninguno

Tiempo de duración: 30 minutos

Desarrollo

Explicar al grupo que la orden del Rey es la que todos deben hacer

Formar una ronda con todos los niños

Escoger a un participante para que sea el Rey

Dar consignas para ejecutar los diversos movimientos. (Cisneros, 2017, p.7).

4.15.1.3. Los meseros

Objetivo Funcional: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa

Objetivo Operativo: Desarrollar los reflejos al momento de jugar

Materiales:

Tizas

Mesas y sillas (obstáculos)

Globos

Platos

Cintra adhesiva

Tiempo de duración: 30 minutos

Desarrollo

Trazar en el piso un recorrido y colocar varios obstáculos para que sean atravesados.

Entregar al niño un globo en sobre un plato (al comienzo debe fijar el globo al plato con cinta adhesiva para facilitar su traslado)

Pedir al niño que coloque el plato sobre la mano

Realizar el recorrido establecido de forma que no se caiga el globo

A medida que van familiarizando con la actividad se incrementa la complejidad del juego se retira la cinta de adhesiva para que mantenga en equilibrio globo.(Cisneros, 2017, p.8).

4.15.2. Juegos sensoriales**4.15.2.1. Veo, veo**

Objetivo Funcional: Estimular el desarrollo motriz grueso por medio de los sentidos

Objetivo Operativo: Utilizar la vista para discriminar color, forma, tamaño de los objetos de su entorno

Materiales:

Tubos de cartón reciclados

Objetos varios

Tiempo de duración: 30 minutos

Desarrollo

Entregar tubos de cartón reciclado para observar a través de él.

Tapar con la mano el ojo que queda libre.

Decir las características del objeto escogido para que los niños lo encuentren y digan que es.

Luego se pedirá que ellos den las características para que los demás descubran el objeto.(Cisneros, 2017, p.12).

4.15.2.2. Atrapemos el sonido

Objetivo Funcional: Estimular el desarrollo motriz grueso por medio de los sentidos

Objetivo Operativo: Reconocer los sonidos que producen los objetos del entorno por medio del oído

Materiales:

Diversos objetos que produzcan sonidos (Teléfonos, campanas, xilófonos, sonajeros, etc.)

Venda para los ojos

Tiempo de duración: 30 minutos

Desarrollo

Seleccionar objetos del entorno que produzcan sonidos (instrumentos musicales, teléfono, campana, pitos, juguetes)

Formar un círculo y pedir que un niño pase al centro y vendarle los ojos.

Entregar los objetos sonoros a los demás niños y pedir que en forma ordenada empiecen a hacerlos sonar para que el niño descubra que cual es.(Cisneros, 2017, p.13).

4.15.2.3. Vamos a probar

Objetivo Funcional: Estimular el desarrollo motriz grueso por medio de los sentidos

Objetivo Operativo: Reconocer los alimentos por medio de sus sabores a través del gusto

Materiales:

Alimentos de diversos sabores

Venda

Tiempo de duración: 30 minutos

Desarrollo

Colocar en diferentes recipientes alimentos que tengan una variedad de sabores (dulce, salado, agrio, amargo)

Taparles los ojos a los niños y colocarlos en fila

La maestra ira colocando en la boca de cada uno de ellos los alimentos para que los prueben.

Luego de probar ellos deberán decir que sabor tenia y si puede nombrarlo. (Cisneros, 2017, p.15).

4.15.2.4. Los pececitos

Objetivo Funcional: Incrementar la capacidad motriz en los niños **Objetivo Operativo:** Trabajar en forma general el esquema corporal por medio de movimientos coordinados

Materiales:

Colchoneta

Tiempo de duración: 30 minutos

Desarrollo

Colocar una colchoneta grande en el patio

Pedir que los niños se ubiquen ahí según turnos para evitar que se golpeen

La docente debe dar consignas para moverse dentro de este espacio (mover brazos y piernas, deslizarse por el espacio solo moviendo cabeza y espalda, de espaldas impulsarse para moverse)

Las consignas que se den han de ir incrementando su grado de dificultad a medida que el juego avance.

(Cisneros, 2017, p.16).

4.15.3. Relevos del cangrejo

Objetivo: Fomentar la unión entre los niños para fortalecer su deseo de convivencia y apoyo mutuo.

Materiales:

Pañuelo

Tiza

Flexómetro

Destreza a desarrollarse: La convivencia entre seres humanos

Desarrollo:

Formar equipos de 10 a 12 personas.

En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.

A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro.

Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida).

Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar.

Gana el primero que acaba.(Cuyo y Pincha, 2010-2011p. 55).

4.15.4. Vóley de globos

Objetivo: Incentivar a los niños a interactuar entre ellos simulando lazos familiares.

Materiales:

Globo

Soga

Manopla de cartón

Destreza a desarrollarse: Fomentar la unión del grupo

Desarrollo:

Se coloca una soga en el medio del salón donde se realizará el juego.

Se colocan los equipos a ambos lados de la soga.

Se distribuyen globos en igual cantidad para cada equipo, (pero más globos que participantes).

Cada jugador tendrá una manopla de cartón.

El juego consiste en golpear el globo con la manopla y tirarla al equipo contrario, tratando de que el otro equipo no le haga goles.

Cuando se escucha la señal se detendrá el juego y se contarán los globos, el equipo que tenga menos globos en su sector será el ganador.

Se puede otorgar un puntaje a cada color de globos, de esta manera una vez finalizado el juego se pueden sumar los puntos, el equipo que tenga mayor cantidad de puntos perderá.(Cuyo y Pincha, 2010-2011p. 59).

4.15.5. El rey del silencio

Objetivo: Difundir la importancia de los valores especialmente de la disciplina y el respeto al maestro y a sus compañeros.

Materiales:

Cartón

Goma

Escarcha

Destreza a desarrollarse: Valores en Familia

Desarrollo:

El docente escoge a uno de los alumnos que se encuentre en silencio.

El alumno que fue elegido se pone la corona de cartón y se queda a cargo del juego, haciendo lo mismo, seleccionando a uno de sus compañeros que esté cumpliendo con la consigna de hacer silencio.

Y así se repite lo mismo con otros alumnos que se van pasando la corona a medida que son elegidos. Casi siempre este juego se realiza después del recreo que es cuando los niños vienen más exaltados o cinco minutos antes de la hora de la salida.

El niño que haya quedado a lo último (cuando el docente avisa que se acabó el tiempo) es el Rey del silencio final y se puede llevar la corona para la casa, así comparte esta experiencia con su familia.

Al día siguiente debe de traerla para seguir jugando. (Cuyo y Pincha, 2010-2011p. 61).

4.15.6. Miembros de la familia

Objetivo: Identificar los miembros de la familia y exponer las ocupaciones que tiene cada uno de ellos.

Materiales:

Cartulina

Tijera

Lápices de colores, Marcador

Destreza a desarrollarse: Interactuar con Mi Familia

Desarrollo:

Prepare tarjetas con los nombres de los miembros de la familia, agregue palabras que representen a miembros de una familia, puede usar diferentes tipos de profesiones, como Madre Agricultora, Padre Agricultor, Hermana Agricultora y Hermano Agricultor.

O puede usar nombres de diferentes animales o frutas. Cada familia debe tener cuatro o cinco miembros.

Dé a cada persona una de las tarjetas y pídale que se paseen por el salón.

Explíqueles que cuando usted diga “reunión familiar” todos deben tratar de formar un “grupo familiar” lo más rápido posible. (Cuyo y Pincha, 2010-2011p. 63).

4.15.7. Ciudad imaginaria

Objetivo: Graficar el lugar donde vive mediante el empleo de imágenes significativas que representen lugares importantes en su entorno.

Materiales:

Pliego de papel comercio

Sobres de distintos tamaños

Lápices de colores, goma

Destreza a desarrollarse: Conocer el Entorno Cercano

Desarrollo:

Cuando los niños estén sentados en círculo colocar el pliego de papel en el centro del círculo y explicarles que vas a levantar una ciudad.

Elija un sobre entre varios de distintos tamaños.

Marcar las calles en el papel para que los niños tengan las líneas sobre las que colocarán los sobres que representan edificios y casas de distintos tamaños (no te olvides de la escuela).

Coloque goma sobre los sobres y ubícalos en un lugar específico.

Pida que los niños dibujen puertas, ventanas y otros detalles de los edificios y casas con los lápices de colores (recuérdales que la solapa del sobre es el tejado).

Haz que levanten los sobres y dibujen los edificios.

Dibuje personas, autos, señales y demás detalles que desee incluir.(Cuyo y Pincha, 2010-2011p. 64).

4.15.8. La caja de las sorpresas

Objetivo: Compartir e intercambiar aptitudes.

Materiales:

Caja

Papel

Lápiz o estero

Destreza a desarrollarse: Trabajo Comunitario.

Desarrollo:

Se prepara una caja (puede ser también una bolsa).

Colocar una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.).

Formar un círculo con los participantes.

La caja circulará de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente).

La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada.

El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas.

El participante que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.(Cuyo y Pincha, 2010-2011p. 65).

4.15.9. Imitando tu animal favorito

Objetivo: Representar la mayor parte de animales que conocen los niños mediante la imitación de sus sonidos.

Materiales:

Sonidos

Destreza a desarrollarse: Diferenciar el sonido de los Animales

Desarrollo:

El conductor del juego dice al oído de cada jugador el nombre de un animal y el sonido que emite, por ejemplo, “gato, miau”. Cada animal es asignado a dos jugadores.

Todos los participantes se vendan los ojos y, a una señal del conductor, empiezan a gritar el sonido de su animal lo más alto posible.

En medio del alboroto, cada jugador deberá reconocer a su pareja por el grito que comparten. Cuando una pareja se encuentra, se retira del grupo.

Finaliza el juego cuando todos los participantes se han emparejado. Este juego también se puede hacer utilizando señales táctiles (dar la mano, una palmada en la cabeza...) en vez de sonidos.(Cuyo y Pincha, 2010-2011p. 67).

4.15.10. La estatua

Objetivo: Desarrollar el equilibrio corporal y la imitación.

Materiales:

Ninguno

Destreza a desarrollarse: Conocer el Cuerpo Humano

Desarrollo:

Los jugadores adoptaran diferentes posturas de acuerdo a su imaginación, ya sea, acostados, sentados o de pie, que den la sensación de estar frente a una verdadera estatua, el profesor, según el grado, puede explicar en cuestión, y evaluar las diferentes imitaciones

realizadas por los jugadores, y también da la señal de mando: (Cuyo y Pincha, 2010-2011p. 69).

5. Metodología

La metodología utilizada en el presente trabajo de investigación es descriptiva documental, enmarcado en una monografía.

5.1. Diseño de investigación

El diseño de investigación descriptivo según, PALELLA (2010), define: la investigación documental se concreta exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes, indaga sobre un tema en documentos escritos u orales, uno de los ejemplos más típicos de esta investigación son las obras de historia. (p.15)

5.2. Técnica

La técnica a utilizarse en la investigación es:

Las fichas bibliográfica, destinada anotar los datos de un libro o artículo, de la sistematización de información obtenida a través de la recolección bibliográfica, en base a un análisis de la información, de los objetos involucrados en la investigación.

6. Desarrollo o interpretación

Por medio de este trabajo, se pudo hacer más fiable que el juego es una estrategia didáctica ya que con la investigación se constató que hay varios autores que hacen referencia que el juego, en las fichas bibliográficas que se utilizó en la investigación. Por lo que es un medio por el cual los estudiantes están motivados a aprender de una manera más didáctica, puesto que con la estrategia se lo logra despertar el interés de estos, en el proceso de enseñanza – a aprendizaje.

Es por eso que lo que se busca es resaltar el resultado que da el juego como estrategia didáctica en las aulas de nivel inicial, sabiendo que el mundo de los niños es el juego, por donde estos desarrollan todas sus capacidades y destrezas cognitivas, psicomotoras, emocionales y social, por la manipulación de medios en los espacios de aprendizaje.

CAPITULO III

7. Conclusiones

Esto nos lleva a que el juego es una parte esencial y crítica del desarrollo de todos los niños. El juego comienza en la infancia e idealmente, continúa a lo largo de su vida. El juego es la manera en que los niños aprenden a socializar, a pensar, a resolver problemas, a madurar y lo más importante, a divertirse. El juego conecta a los niños con su imaginación, su entorno, sus padres, su familia y el mundo.

En otras palabras la información que se brindó anteriormente sobre los juegos didácticos como una estrategia para enseñar, se muestra un papel importante que tiene en la inserción dentro de las aulas para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por consiguiente no hay duda que los niños y niñas en edad escolar les gusta jugar. Donde se debe de aprovechar esto y se implementa las estrategias del juego que favorezcan al aprendizaje de los niños, dirigiendo las actividades hacia el fin educativo, de aprender jugando. Como nos explican las teorías de los diferentes autores.

En otras palabras se debe tomar en cuenta las características que tiene el juego para aplicarlas en las actividades de juego como una opción para enseñar, es una buena elección para salir de la rutina y ofrecer a los niños una diferente alternativa de aprendizaje, a través de las cuales esos puedan perfeccionar todas sus dimensiones del desarrollo psicomotor, cognitivo y socioemocional de esta manera el niño aprende mejor su entorno.

En resumen el juego influye de una manera satisfactoria en el proceso del ámbito educativo, donde se requiere de tiempo y aceptación por parte de ambas partes (docentes y estudiantes), ya que es necesario que el uso de los juegos sea visto por el estudiante como un medio que facilite o refuerce el aprendizaje de los contenidos, donde el docente debe elaborar actividades acordes al contenido con el fin de que les permita participar de manera activa en el juego así manteniéndolos motivados en el aprendizaje.

Con la realización de presente trabajo se logró adquirir conocimientos personales, así como una agradable experiencia, ya que mediante el juego se puede proporcionar a los niños aprendizajes significativos para su vida.

8. Recomendaciones

Se recomienda a los docentes del nivel inicial educadoras parvularias y especialistas en educación infantil, que consideren que el juego permite a los niños desarrollar sus habilidades y capacidades, porque mediante este, permite a los niños que se integren en todas la situaciones que se presentan, también adquieren valores, así también les proporciona conocimientos y aprendizaje. Donde deben crear ambientes recreacionales para los niños de esta manera el niño llegara con más satisfacción a la escuela porque el juego hará que lo impulse a aprender.

- ✓ Desarrollar el término del juego como estrategia didáctica en un concepto donde su aplicabilidad sea de utilidad que finalmente se ubicó como del trabajo realizado en las aulas por los niños.
- ✓ Desarrollar juegos que permita a los niños se integren en todas las situaciones que se les presenten, donde adquieran valores y sobre todo que les pueda proporcionar conocimientos y aprendizajes.
- ✓ Realizar juegos dentro de aula y fuera para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, psicomotoras, cognitivas y social de los niños
- ✓ Tomar en cuenta las características de los juegos para el mejor desarrollo de la actividad, siendo acorde a la edad de los niños, los juegos que se implementen en las aulas.

9. Bibliografía

- Anderson, J. y Bailey S. Especialistas en familia y desarrollo humano de MSU, <http://La-importancia-del-juego.pdf>
- Bautista, J. y López, N. El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Universidad de Huella, supervisión pedagógica del MEC. (Paraguay).
- Campusano, K. y Díaz, C. (2017). Manual de estrategias didácticas: orientaciones para su selección. Santiago, Chile: INAPAC.
- Cisneros A. (2017). Guía de Juegos, Aprendiendo a ser feliz jugando. Ecuador: ISBN.
- Cuyo M., Pincha M. (2010-2011). Manual de métodos lúdicos, Aprende jugando <http://restantes/T-UTC-0954.pdf>
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿cómo crearlo en aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas Venezuela: Revista nueva aula abierta, N° 16.
- Montenegro, B. (2017). Experiencias Docentes Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. Costa Rica: Revista de investigación, V III, N1.
- Ordoñez, M. (2002). El juego como metodología de enseñanza (Trabajo de Grado). Universidad de la Sabana, Facultad de Educación, Chía, Cundinamarca.
- Rodríguez E. (2013). Pedagogía Montessori, postulados generales y aportaciones al sistema educativo (Tesis de fin de Grado). Universidad Internacional de la Rioja, facultad de educación, Córdoba.
- Rivas, Y. (2016). Técnicas didácticas para el proceso de socialización en Educación Inicial. Vol. II, N° 3.

- Salgado, G. (2013). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar (Tesina) universidad pedagógica nacional unidad UPN, 099 D.F. Poniente. México, D.F...
- Tallis, J. (2012). Juego y salud, proyecto en juego experiencias infantiles, espacios y lugar para jugar y salud. Buenos Aires, Argentina: Pinter S.A.
- Tirado M., Peinado M. y Cárdenas B. (2011). El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en educación inicial (Proyecto de Desarrollo Educativo). Mazatlán, Sinaloa.
- Uriarte, J. (2018). <https://www.caracteristicas.co/juego/#ixzz5nqoqws71>
- Vasquez, F. (2010). Estrategias de enseñanza: investigación sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Bogotá, D.C.: Kimpres, Universidad de la Salle.
- Velandia, A. (2012). <http://velandiaangelica.blogspot.com/2012/06/principios-basicos-y-aplicacion-de-los.html>

10. Anexos



Relevos del cangrejo



Vóley de globos



El rey del silencio



La ciudad imaginara



Caja de las sorpresas



Imitando a tu animal favorito



Laberinto



El rey manda



Veó, veó



Los pececitos



La cajita de sorpresas