

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO**  
**ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**MONOGRAFÍA**

**“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO MEDIO DE  
APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL NIVEL  
PREESCOLAR”**

**MONOGRAFÍA PRESENTADA PARA  
OPTAR EL GRADO DE TÉCNICO  
UNIVERSITARIO SUPERIOR EN  
PEDAGOGIA Y DIDACTICA EN AULA**

**POSTULANTE: GABRIELA MAMANI DE LA CRUZ**  
**TUTOR: LIC. PATRICIA CALLIZAYA FEBRERO**

**EL ALTO – BOLIVIA**

**2019**

## **DEDICATORIA**

Con cariño a mi hijo Yair Aron y  
a mi familia a quienes los quiero  
mucho

## **AGRADECIMIENTO**

- Agradezco a Dios por bendecirme la vida, por guiarme a lo largo de mi existencia, por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y debilidad y por su infinito amor.
- A los docentes de la universidad Pública de el Alto por su esmero en la formación de nuevos profesionales
- A mi familia por su apoyo

## ÍNDICE

|   | Pág.     |
|---|----------|
| DEDICATORIA.....  | II       |
| AGRADECIMIENTO.....   | III      |
| ÍNDICE.....   | IV       |
| RESUMEN.....  | 1        |
| <b>CAPITULO I.....</b>                                      | <b>2</b> |
| 1.1 INTRODUCCIÓN.....                                       | 2        |
| 1.2 OBJETIVOS.....  | 3        |
| 1.3 JUSTIFICACIÓN.....                                      | 4        |
| <b>CAPITULO II.....</b>                                     | <b>5</b> |
| 2. SUSTENTO TEÓRICO.....                                    | 5        |
| 2.1 TEORÍAS DEL JUEGO.....                                  | 5        |
| 2.2 CONCEPTO DE JUEGO SEGÚN VARIOS AUTORES.....             | 5        |
| 2.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO.....                              | 6        |
| 2.4 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL EDUCANDO.... | 8        |
| 2.5 LOS TIPOS DE JUEGOS INFANTILES.....                     | 9        |
| 2.6 EVITANDO LA COMPETENCIA.....                            | 11       |
| 2.7 LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO.....                     | 13       |
| 2.8 EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO.....         | 14       |
| 2.9 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL.....                 | 15       |
| 2.10 EL JUEGO COMO ACTIVIDAD ORGANIZADA.....                | 15       |
| 2.11 EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA.....             | 16       |
| 2.12 EL ROL DEL DOCENTE.....                                | 19       |

## **CAPITULO III**

|   |    |
|---|----|
| 3.1 METODOLOGÍA.....                    | 21 |
| 3.2 CRONOGRAMA.....                     | 22 |
| 3.3 DESARROLLO E INTERPRETACIÓN.....    | 23 |
| 3.4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... | 24 |
| 3.5 BIBLIOGRAFÍA.....                   | 28 |
| ANEXOS.....                             | 30 |

## RESUMEN

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad de formación pedagógica pero con exclusividad es pertinente en la etapa de pre escolaridad del mundo educativo 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 reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta y 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.

A si como también el uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia el ejercicio de habilidades en determinada área, es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: el área físico-biológica, el área socio-emocional y el área cognitivo-verbal construyendo una dimensión académica. La importancia de conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

## **CAPITULO I**

### **1.1 INTRODUCCIÓN**

Se pretende llegar a conocer más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia el juego como una actividad natural del niño y la actividad como instrumento facilitador del aprendizaje.

Se conocerá acerca de cuál es la importancia de los aspectos como desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc. que tiene el juego en la vida de los niños. También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera las principales importancias del juego para los niños del nivel preescolar.

La educación como un proceso cultural de gran diversidad y complejidad, posiciona al ser humano como eje central, por cuanto le permite establecer diferentes relaciones con las personas, con la naturaleza y con su entorno.

El ser humano da muestra de su capacidad creativa, para lograr de manera acertada y activa, modificar su entorno en relación con el mundo que le rodea, a partir de su capacidad para el aprendizaje, la exploración, el descubrimiento, el asombro, la creatividad y curiosidad que le son propias, y que han de promoverse desde los ámbitos en los cuales es educado.

Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello, el juego hace parte inherente a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo consigo mismo y con los otros.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **1.2.1 Objetivo General**

Describir la importancia del Juego didáctico en el nivel preescolar desde el punto de vista didáctico

### **1.2.2 Objetivo específicos:**

- Conocer los beneficios que encuentra el niño y niña en el juego
- Comprender el juego cómo una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel preescolar

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

El presente trabajo es de relevancia social, porque beneficiara a la sociedad en general como también beneficiara su aplicación en los niños como actores directos en proceso de escolaridad, permitirá que la sociedad comprenda la necesidad de aplicar el juego en la didáctica pedagógica como instrumento de enseñanza significativo y la importancia de su aplicación por parte del maestro en las aulas donde los niños construyen conocimiento, como elemento clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del preescolar

La práctica es de suma importancia porque permite su aplicación de forma sencilla en procesos de enseñanza permitiendo cualificar el aprendizaje de los niños, el juego siendo un elemento indispensable para favorecer los procesos de aprendizaje, en vista de que propicia libertad, gozo y disfrute a la hora de aprender, es tan importante que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación.

Es de relevancia científica pedagógico que el presente trabajo servirá de sustento a futuras investigaciones, contribuirá a teorizar sobre una calidad educativa basada en los intereses y necesidades de los niños, en la búsqueda de favorecer el proceso de aprendizaje a través de experiencias innovadoras que logren la adquisición de conocimientos y habilidades de una forma lúdica y creativa.

## CAPITULO II

### 2. SUSTENTO TEÓRICO

#### 2.1 TEORÍAS DEL JUEGO

“El niño convierte en juego todo lo que hace”

*...lúdico es todo lo relativo al juego, generando aprendizaje a través del juego individual y colectivo. Tomando en cuenta que nuestro objetivo es describir la importancia del juego en el desarrollo integral del educando, a fin de mostrar la importancia del juego como medio de aprendizaje, iniciaremos presentando diferentes concepciones de juego... (J.L. Stone y J. Church, 2002, p67)*

#### 2.2 CONCEPTO DE JUEGO SEGÚN VARIOS AUTORES

Para **Piaget**, el juego es una intensa actividad lúdica, con la necesidad de moverse y socializarse, es una acción creativa, vital y sobre todo tiene un tiempo, un lugar y un espacio definido por el niño.

**Huizinga** dice, 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 expresadas. Acción que tiene su 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.

**Schiller** dice, el juego crea el hábito de la virtud y el orden transformando todo esfuerzo en una cierta alegría y placer.

Para **Spencer** el Juego es, la actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella puede obtenerse.

Para **Vygotsky**, El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

### 2.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO

Según J.L. Stone y J. Church, el juego posee funciones esenciales para la formación del ser humano, entre las que podemos enunciar:

- **Explorar**, el juego es un medio para explorar el mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.
- **Convivencia**, El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.
- **Equilibra cuerpo y alma**, Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.
- **Produce normas, valores y actitudes**, todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.
- **Fantasía**, Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y diversión.
- **Induce a nuevas experiencias**, Permite aprender a través de aciertos errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.
- **Vuelve a las personas más libres**, Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.

Para este autor el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas se desarrollan a medida de que el niño en el proceso de su desarrollo realiza actividades a través del juego aprende a gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Desarrolla habilidades motoras finas (uso de las manos y los dedos) adelantan al manipular los objetos del

juego como también habilidades motoras gruesas que le permite manejar sus extremidades con facilidad y con satisfacción.

Las habilidades mentales se agudizan cuando el juego pide solución de problemas y demuestra la causa y el efecto. Los niños aprenden acerca de las formas, colores, tamaños y otros conceptos a través del juego el lenguaje brota en cuanto el niño interacciona con otros y emplea palabras para sus objetos y actividades favoritas de entretenimiento.

El aprendizaje de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de competir, son habilidades sociales importantes que se dominan a través del juego.

Para ciencia de la Psicología según el autor Joe Dispenza, d.c. (2008), el juego desarrolla las habilidades emocionales por medio del placer que experimentan los pequeños, el compañerismo con otros, y a través de los sentimientos durante el juego de personajes imaginarios. La autoestima, tan crucial para la felicidad duradera y el éxito, también se incrementa cuando los niños logran metas por medio del juego.

El juego estimula la creatividad y la imaginación, así como también permite que los niños amplíen los horizontes de su mundo. Quizás, lo más importante de todo es que el juego es diversión. Años más tarde, cuando recordamos nuestra niñez, son los momentos felices que hemos pasado jugando con gente especial lo que recordamos con más cariño.

Es evidente la importancia del juego para la construcción de la identidad. Se requiere el espacio y el tiempo para que los niños sean ellos mismos, para que se descubran en largos períodos de ocio y fantasía, para que puedan pensar por cuenta propia desarrollando su creatividad. Son los momentos en los cuales se dan los cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad.

## 2.4 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL EDUCANDO

*...el juego simbólico es, la asimilación de lo real al yo y a sus deseos... para evolucionar hacia los juegos de construcción y de reglas que señalan una objetividad del símbolo y una socialización del yo...* (Piaget, D.H. 2005, p457)

Para Piaget, Por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo.

- **Desarrollo físico**, en algunos juegos se ejercitan funciones motrices, como la sincronización de movimientos, la coordinación motriz o el desarrollo muscular.
- **Desarrollo social**, el niño necesita de sus iguales para jugar y aprender a jugar. Mediante el juego se estimula la expresión y se favorece la comunicación de otros niños entre sí o con el adulto. El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.
- **Desarrollo emocional**, Como el juego infantil es expresión, a través de él el niño manifestará alegría, emociones, agresión, tristeza, etc.
- **Desarrollo mental**, El niño mediante el juego agudiza su inventiva; se pone en alerta y, ante los problemas que se le presenten, intentará resolverlos en brevedad. Además en el juego el infante desarrolla su fantasía y realidad.

Según este autor, es indudable el valor que el juego aporta al niño en la edad escolar, cuando el juego es un fin en sí mismo, el niño logra su autocomplacencia, el juego representa en el niño normal una autoestima y observa las posibilidades que tiene de lograr ciertos objetivos.

## 2.5 LOS TIPOS DE JUEGOS INFANTILES

**Piaget** propone investigando sobre el desarrollo de la inteligencia y teniendo como base la evolución de las estructuras mentales, plantea que existen cuatro tipos de juegos infantiles que van sucediendo:

- Juego ejercicio
- Juego simbólico/dramáticos
- Juego construcción
- Juego de reglas

### **Juego Ejercicio:**

Aparece entre los 0 y 1 años de edad, es el período llamado sensorio-motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano.

### **Juego Simbólico:**

Aparece aproximadamente entre los 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule el uso de vocabulario cuando los niños y niñas juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

### **Juego Construcción:**

Aparece entre los 4 y 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente. En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños cada vez más pueden distinguir entre ésta y la realidad. Podemos decir que en esta etapa sucede lo que Vygotsky dice: “es un encuentro de lo individual con lo social”

### **Juego de Reglas:**

Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a disociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso. El juego de reglas va ser parte de la vida también del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado. Un juego es considerado de reglas cuando se estable:

- **Un objetivo claro a ser alcanzado**
- **Existencia de reglas**
- **Intenciones opuestas**
- **Posibilidades de realizar estrategias**

Brotto (1999) nos dice sobre los juegos cooperativos:

*“Juegos cooperativos son un abordaje filosófico pedagógico creados para promover la ética de la cooperación y la mejoría de la calidad de vida para todos sin excepción”.* (Brotto, 1999, p45)

Orlick, T. (1995) señala: *“...cuando participamos de un determinado juego, somos parte de una sociedad, que nos puede formar en direcciones diferentes”.*

Muchas veces estimulamos la competición sin límites, reforzamos los campeonatos escolares en los que sólo participan algunos, los elegidos. ¿Será que sólo existe esa alternativa? El argumento siempre utilizado por la mayoría es que los niños necesitan aprender a perder, sólo que en la práctica sucede una especialización en pérdidas, pues con las actuales estructuras, son más los que pierden que los que ganan. Por esto es importante comenzar a cambiar las reglas de juego para tomarlas menos discriminatorias.

## **2.6 EVITANDO LA COMPETENCIA**

Según Brotto (1999) hay infinidad de actividades que podemos realizar en la escuela a partir de los juegos cooperativos, como por ejemplo:

- Pedir la opinión de los alumnos de los juegos y deportes que más les gustan
- Proponer la construcción de murales cooperativos, con fotos y dibujos realizados por ellos.
- Confeccionar un periódico con todas las buenas noticias, palabras cruzadas, poesías, etc.
- Localización en el globo terráqueo de los países que en su forma de vivir sean más cooperativos.
- Confeccionar los materiales a ser utilizados, explicando la importancia de los trabajos en grupos.

- Crear juntos un símbolo para cada equipo, canciones, gritos de paz, etc.
- Mirar juntos con los alumnos vídeos que tengan mensajes positivos, y luego hacer juntos reflexiones sobre los mismos.
- Presentar juegos cooperativos, y a partir de los mismos estimular la creación y transformación de otros juegos (competitivos), volviéndolos más cooperativos.
- Utilizar la música y el baile, como forma de integrar y aproximar a los niños.
- Mostrar otras formas de practicar el deporte, eliminando su carácter competitivo y mostrando otras alternativas que existen para jugar en la escuela.

Kamii habla sobre lo que representa siempre perder para los alumnos:

*“...Perder no es comfortable cuando es sinónimo de FRACASO...”* (Kamii,1991, p14)

Según Kamii (1991) existen habilidades que se puede desarrollar en los niños con la cooperación:

- **Habilidades intelectuales:** Imaginar, preguntar, concentrar, decidir y adivinar.
- **Habilidades interpersonales:** Explicar, entender, retribuir y ayudar.
- **Habilidades de relación con los otros:** Respeto, apreciación, paciencia y apoyo.
- **Habilidades físicas:** Hablar, oír, observar, coordinar y escribir.
- **Habilidades personales:** Alegría, comprensión, discreción, entusiasmo y sinceridad.

Existen cuatro componentes esenciales para que un juego cooperativo sea un éxito, según Orlick (1978):

- **Cooperación:**

Está ligada a la comunicación, cohesión, confianza y desarrollo de las capacidades de interacción social. Y a través de ellas los niños aprenden a compartir, a tener empatía, preocuparse por los sentimientos de los otros y poder relacionarse con los demás.

- **Aceptación:**

Está ligada a una elevada autoestima. En los juegos cooperativos todos son aceptados por lo que son y no por puntos que pueden conseguir.

- **Compromiso:**

Sentimiento de pertenencia, de ser parte de un todo. Sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando.

- **Diversión:**

Nunca debemos perder de vista cuál es la razón principal por la cual los niños participan de los juegos: para divertirse.

Si ponemos énfasis en que ganar es la única cosa que importa, que no interesa los medios que se usen, estaremos reforzando la cultura competitiva. Si por el contrario, mostramos que las personas son más importantes que los juegos, estaremos cumpliendo de nuestra parte, un movimiento de transformación real, intentando hacer del mundo un mejor lugar.

Como dice (Kant,1978,p35) *“Toda reforma interior o todo cambio para mejorar dependen exclusivamente de la aplicación de nuestro propio esfuerzo”*.

## **2.7 LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO**

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

## **2.8 EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO**

El juego es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño proyecta su mundo, en él reproduce sus vivencias y relaciones con su entorno, e intenta imitar al adulto.

No se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje, pedagogos como ROUSSEAU han afirmado que el juego es el método más eficaz de aprendizaje, el niño a través del juego va conociendo y perfeccionando sus capacidades y aprende a modificar su entorno de forma activa, es parte importante del desarrollo armónico

infantil y lo es de tal manera que para el profesor es imprescindible el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución y observación sistemática.

## **2.9 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL**

Se puede asegurar que la actividad fundamental del niño es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficientes para la misma.

El niño juega por el placer de hacerlo, no busca otro objetivo, para él, el juego es una fuente de alegría y diversión. Otro aspecto que caracteriza al juego infantil es el hecho de producirse de forma espontánea, es decir, no requiere una motivación y preparación; el niño siempre está preparado para iniciar otro tipo de juego.

Aunque muchos juegos se lleven a cabo con juguetes, no es imprescindible un material de apoyo, ni la compañía de otros niños o adultos.

El niño elige libremente su actividad lúdica, no se siente obligado a jugar, y si así lo fuera dejaría de hacerlo.

En algunas ocasiones tiene una función catártica ya que puede servir para liberar tensiones.

En el juego encontramos un medio para el aprendizaje, pudiendo ejercitar en él muchas facultades del conocimiento del entorno y relaciones sociales.

## **2.10 EL JUEGO COMO ACTIVIDAD ORGANIZADA**

Incorporar el juego en el ambiente escolar significa sistematizarlo, ya que es un juego que pretende alcanzar unos objetivos previamente determinados o afianzar los ya conseguidos. Los juegos serán más reglados cuanto mayor sea el individuo.

Cuando se utilicen como medio metodológico, los juegos deben ser fáciles de comprender, y con las reglas enfocadas a la utilización de los movimientos que queremos que se ejecuten.

## El Juego puede ser Dirigido

Como medio educativo, los diferentes estudios psicológicos han descrito la evolución de los intereses infantiles y su paralelismo con el juego, de tal manera que si la educación ha de responder a las necesidades e intereses infantiles para mejorar su actuación, el juego se considerará el mejor medio educativo para aprender.

Como medio de aprendizaje, el juego entrena al niño en la adquisición de habilidades cada vez más difíciles y superiores y fija hábitos anteriores. Cada juego con el que el niño se enfrenta, le exige haber aprendido con anterioridad otras conductas. Además se ha demostrado que aquello que el niño aprende por medio del juego, se transfiere a otras conductas no lúdicas.

Como recurso didáctico, no se puede considerar el juego como la finalidad de la educación, sino uno de los medios más eficaces para educar. Sirve como punto de apoyo en la educación, para que cada alumno alcance su desarrollo; por medio de él se puede conseguir:

- Motivar y mantener el interés
- Actitudes positivas hacia el aprendizaje y con los compañeros
- Conocer al niño, pues sus comportamientos y motivos se manifiestan claros y conscientes.
- Adecuar el aprendizaje a los intereses y necesidades infantiles

### **2.11 EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA**<sup>1</sup>Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

---

<sup>1</sup>[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_sevilla/archivos/revistaense/n26/26080181.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/archivos/revistaense/n26/26080181.pdf)

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

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que se les quiera dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

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

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

## **2.12 EL ROL DEL DOCENTE**

El docente debe ser el estimulador, es decir, el iniciador del juego. “Es de extrema importancia la alegría que el adulto ponga en los juegos, ya que es la forma más directa de irradiarla hacia los niños, así como la flexibilidad ante cualquier sugerencia de uno de los participantes”.

El papel del docente implica una participación de dos tipos:

### **Participación directa:**

- En la selección de juegos Iniciador y organizador del juego Integrar a niños aislados Establecer las reglas

**Participación indirecta:**

- Observar sus progresos y consecuciones para ir incorporando nuevos juegos y de etapas superiores de desarrollo.
- Disponer los materiales Organizar espacios y tiempo Crear actitudes adecuadas
- Observar los comportamientos de los niños mediante el juego

Ya vimos que la utilización del juego en la actividad docente requiere seleccionar el tipo de juego, de acuerdo a los objetivos y la importancia del docente en la participación y dirección del juego.

## **CAPITULO III**

### **3.1 METODOLOGÍA**

#### **Método**

El diseño metodológico de esta investigación acerca de la importancia del juego didáctico como medio de aprendizaje en los niños del nivel inicial, es de carácter descriptivo a través de una recopilación documental bibliográfica

La metodología juega un papel clave en el desarrollo de la monografía, dado que proporciona las herramientas, las técnicas y los métodos mediante los cuales intentamos transformar la realidad.

#### **Técnica**

- Investigación y documentación sobre el tema
- Revisión documental

#### **Instrumentos**

- fichas bibliográficas
- Análisis de la información.

### 3.2 CRONOGRAMA

| N | actividades   | abril |   |   |   | mayo |   |   |   | junio |   |   |   | julio |   |   |   |
|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|
|   |   | 1     | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Presentación del título   |       |   |   |   |      | x |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| 2 | Aprobación del título de la monografía                              |       |   |   |   |      |   | x |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| 3 | Presentación del perfil de la monografía                            |       |   |   |   |      |   |   |   | x     |   |   |   |       |   |   |   |
| 4 | Búsqueda de libros , revistas relacionadas al tema de la monografía |       |   | x | x |      |   | x |   | x     |   |   |   |       |   |   |   |
| 5 | Inicio de recopilación y desarrollo de la monografía                |       |   |   |   |      |   |   |   |       | x |   |   |       |   |   |   |
| 6 | Conclusión de la monografía   |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   | x |       |   |   |   |
| 7 | Entrega de la monografía al tutor para la revisión                  |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   | x |   |       |   |   |   |
| 8 | Entrega de la monografía f a los tribunales                         |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   | x     |   |   |   |
| 9 | Entrega de la monografía final                                      |       |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |       |   | x |   |

### 3.3 DESARROLLO E INTERPRETACIÓN

Tomando en consideración los autores se puede decir que el juego es una actividad placentera, de disfrute personal, en la que el educando busca relacionarse, divertirse, sentirse libre, seguro de sí mismo dentro de los límites del espacio, tiempo y el lugar donde se encuentra. Es una actividad propia de él. Por medio del juego busca conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento, desarrollando sus áreas afectivas, psicomotoras, cognoscitivas y sociales, siendo estas herramientas básicas para manejar múltiples problemas y emociones ante las exigencias de la vida y para las cuales no se encuentra preparado.

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la vez que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas,

ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

### **¿Por qué utilizarlo en el aula el juego?**

Genera placer. Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera

Propicia la integración. El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer.

Construye la capacidad lúdica. Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.

Acelera los aprendizajes. Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.

## **3.4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del niño, y en particular su capacidad creadora, es por esas razones sustentadas que la aplicación de los juegos en las aulas es de necesidad fundamental como parte de un instrumento natural, aplicado a la didáctica

pedagógica, no como una técnica de elección porque uno necesita en un momento algo con que llenar vacíos mas al contrario se debe utilizar como una técnica cultural de forma natural que satisface necesidades emocionales en los niños y necesidades de satisfacción en los profesores al colmar expectativas de resultado.

Quienes están a cargo de este proceso, deberán tener presente, que la educación lúdica es un instrumento que facilita el aprendizaje en los niños de nivel inicial que tiene unas características singulares apropiadas para el desarrollo de los niños, que también relacionan dos aspectos fundamentales:

- Corresponde a los espacios, tiempos y agentes que la desarrollan.
- Representa la educación como una necesidad y obligación social, que permite a los individuos reconocer y apropiarse las normas necesarias para vivir y acoplarse a la sociedad.

Por lo contrario, se pueden observar niños desmotivados, los cuales ven el colegio como un lugar donde se hace solo lo que los adultos exigen y no lo que realmente ellos desean, de ahí que se manifieste pereza en los niños en la realización de las tareas y en algunos de ellos desinterés por asistir a la escuela . Ya que es a esta edad donde el desarrollo de sus habilidades adquiere una mayor importancia. Es a través de experiencias lúdicas, como se despierta la voluntad e interés del niño hacia las actividades que se ofrecen desde el aula. En vista de que la diversión hace parte de su naturaleza, cuando se les presentan experiencias que le suplen su necesidad por aprender, están más dispuestos a realizar actividades, se despierta en ellos la curiosidad y el deseo de aprender de manera espontánea y significativa. Teniendo en cuenta que a todos los niños les complace divertirse y que este componente hace parte de su razón de ser, es necesario incluir el juego en todas las actividades educativas.

### **Recomendaciones**

El profesor de nivel inicial debe de utilizar el juego con ciertas características, logrará que el niño aprenda, logrará que se divierta y al mismo tiempo, logrará que aprenda

ciertas conductas motrices, sociales, afectivas que van implícitas en el propio juego cuando es un objetivo didáctico podrá satisfacer expectativas esperados y deseados.

**A la hora de poner a jugar a los niños, el docente tendrá en cuenta:**

- **La elección del juego**, que se realizará con respecto a la edad, posibilidades físicas, carácter de los niños, estación del año.
- **Preparación del juego**, no improvisar, conocer perfectamente el juego, revisar el material, tener en cuenta el número de alumnos, etc.
- **Al realizar el juego**, explicar con claridad, formar equipos por designación, detener el juego si se realiza de forma incorrecta y conseguir que el juego se recuerde de forma agradable.

Es importante enseñar a los niños y niñas a respetar reglas de juego, de manera tal que permitan:

- Que los niños y niñas discutan, o dialoguen las reglas del juego, aunque esto lleve más tiempo que el juego mismo, pues estarán ejercitando la moral, lo que los llevará a ser cada vez más autónomos.
- La participación del profesor en los juegos como un igual, dando y recibiendo ideas de nuevas reglas.
- Estimular a que resuelvan como van a ser constituidos los equipos para evitar las exclusiones.
- Los juegos de reglas tienen un nítido e intencional carácter social, es importante que cuando se eligen las reglas los niños, todos si es posible den sus puntos de vista.
- Al dar oportunidades de construir las reglas, también estamos trabajando y desarrollando su actividad, autonomía, independencia y cooperación.

- Los profesores deben tener cuidado en cuanto a los juegos que ofrecen a los niños, ya que la mayoría de las veces son competitivos, debemos mostrar otras maneras de jugar y vivir, a través de los juegos cooperativos y los niños ya de por sí son muy competitivos por la cultura dominante que los rodea.
- La escuela prioriza la mayoría de las veces la competición, dando valor a quien llega primero y excluyendo a quien pierde.
- Este es un trabajo que llevará mucho tiempo, que no se verán sus resultados de un día para el otro, pero al final todos serán los ganadores. Los alumnos que participen de estas actividades se divertirán mucho, elaborarán y formarán nuevos conceptos, todo de una manera lúdica, y en el futuro, con certeza tendremos personas más felices, que respeten y valoricen a las otras personas.
- Tenemos la obligación de enseñar a nuestros niños a amar la escuela, a las personas y a los aprendizajes, y no sólo a tener buenas notas y a vencer en los juegos.
- Los adultos, y en especial los profesores, deben minimizar el ganar, estimulando el placer y la diversión, sacando de lado el binomio: ganadores-perdedores.

#### 4 BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Áreas del Desarrollo en la Educación Preescolar. Consulta 07 de abril de 2019. Hospedado en: <http://www.monografias.com/trabajos35/areas-preescolar/areas-preescolar.shtml>.
- ✓ Evolución del niño a través del juego. Consulta 25 de abril de 2019. Hospedado en: [http://www.saludalia.com/docs/Salud/web\\_saludalia/vivir\\_sano/doc/psicologia/doc/doc\\_juego\\_desarrollo.htm](http://www.saludalia.com/docs/Salud/web_saludalia/vivir_sano/doc/psicologia/doc/doc_juego_desarrollo.htm). Aportado por: Montserrat Conde Pastor
- ✓ Estrategias metodológicas para el nivel inicial. Consulta 08 de mayo de 2019. Hospedado en: <https://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inic.shtml>
- ✓ Fundamentación teórica de la didáctica. Consulta 10 de mayo de 2019. Hospedado en: <http://html.rincondelvago.com/fundamentacion-teorica-de-la-didactica.html>
- ✓ Seis estudios de psicología Jean Piage ,Seix Barral, Barcelona 1973, 6a ed.
- ✓ La construcción niño, Nueva Visión, Buenos Jean Piaget de lo real en el, Nueva Visión, Buenos L VYGOTSKY, L.S. Aires 1976. Los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica. 1979.
- ✓ Pensamiento y Lenguaje VYGOTSKI, L.S. (1934). Buenos Aires: Plégade, 1977
- ✓ Desarrollo cognitivo y educación BRUNER, J. (1988). Madrid: Morata.
- ✓ F. O. Brotto, Educação Física de Santo Andre, Brasília. (1981).
- ✓ Niñez y adolescencia L. J. Stone y J. Church Niñez y adolescencia de (Décima Edición - 1986)
- ✓ La importancia del juego. Consulta 11 de mayo de 2019. Hospedado en: <http://www.webdelbebe.com/jardin/la-importancia-del-juego.html>

- ✓ ¿Qué es el juego? Consulta 11 de mayo de 2019. Hospedado en: <http://illinoiseearlylearning.org/faqs-sp/playage-sp.htm>
- ✓ Revista digital. Investigación y educación. Aportado por: Esmeralda Jiménez Rodríguez. Consulta de mayo de 2019. Hospedado en: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_sevilla/archivos/revistaense/n26/26080181.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/archivos/revistaense/n26/26080181.pdf)
- ✓ La motivación aportado por Jorge Moreno Crecis, 2.002. consulta 20 de mayo de 2019. Hospedado [www.jaimecervantes.netfirms.com](http://www.jaimecervantes.netfirms.com)

## ANEXOS

