



Resumen

El juego puede llevar al niño a un aprendizaje sin que sea necesario llenarlo de contenidos formales tal y como lo ha hecho la pedagogía tradicional donde el maestro era la única autoridad en el aula y el niño un ser pasivo; aquí el aprendizaje se determinaba por la capacidad del estudiante por adaptarse al maestro y a asimilar toda la información que éste le proporcionaba. Considerando que el niño es un ser que está en constante actividad, podemos decir que las experiencias que el niño adquiere al interactuar con su entorno, le ayudan a desarrollarse tanto cognitiva, social y emocionalmente. Hoy en día existe una metodología que hace hincapié en utilizar el juego como herramienta de aprendizaje, que es la pedagogía lúdica, la cual le permite al niño ser el protagonista de su propio aprendizaje, el juego al ser una actividad que el niño realiza como propia, se convierte a la vez en un instrumento primordial para el proceso de enseñanza aprendizaje; favoreciendo de esta manera el ámbito educativo en el cual el niño se desarrolla.

Palabras claves: niño, juego, pedagogía, lúdica



ABSTRACT

The game can take the child to learning without having to fill formal content as it has traditional pedagogy where the teacher was the only authority in the classroom and the child a passive, here learning is determined by the student's ability to adapt to master and assimilate all the information he provided. Considering that the child is a being who is in constant activity, we can say that the experiences the child learns to interact with their environment, help to develop cognitively, socially and emotionally. Today there is a methodology that emphasizes using the game as a learning tool, teaching is fun, which allows the child to star in their own learning, the game to be an activity that the child takes as its own Becomes both a primary tool for teaching and learning process, thereby increasing the educational sphere in which the child develops.



ÍNDICE

<i>Contenidos</i>	<i>Páginas</i>
Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
Resumen.....	5
Abstract.....	6
Introducción.....	9

CAPITULO I

Pedagogía Tradicional y Pedagogía Lúdica

Criterios sobre la pedagogía tradicional y la pedagogía lúdica.....	10
Bases teóricas.....	12
Pedagogía tradicional.....	12
Características.....	13
Ventajas y desventajas.....	15
Pedagogía lúdica.....	15
Características.....	16
Ventajas y desventajas.....	18
Cuadro comparativo de los enfoques didácticos.....	20

CAPITULO II

El Niño

Que es el niño.....	23
Características de los niños de 5 a 6 años de edad.....	25
Características de los niños de 6 a 7 años de edad.....	27



CAPITULO III

El Juego

Que es el juego.....	34
Teorías clásicas del juego.....	36
Teorías modernas o psicológicas.....	36
Clasificación del juego.....	38
Características del juego.....	40
Importancia del juego para el aprendizaje en la escuela.....	41
El juego en la educación inicial y en educación básica.....	42
Conclusiones.....	50
Recomendaciones.....	51
Anexos.....	52
Referencias Consultadas.....	63



UNIVERSIDAD DE CUENCA

"Importancia de la estrategia pedagógica lúdica para el aprendizaje de niños de 5 a 7 años"

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

Tesina previa a la obtención del
título de Licenciadas en
Psicología Educativa en la
especialización de Educación
Inicial y Educación Básica

TEMA:

“IMPORTANCIA DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA LÚDICA PARA EL
APRENDIZAJE DE NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS”

AUTORAS:

Mónica Andrea Bernal Campoverde

Juana Gabriela Campoverde Quezada

DIRECTOR:

Máster. Antonio Espinoza

Cuenca - Ecuador

2011



Las opiniones expresadas en la presente tesina son de exclusiva responsabilidad de sus autoras

Mónica Andrea Bernal C.

Juana Gabriela Campoverde Q.



AGRADECIMIENTO

Agradecemos en primer lugar a Dios por habernos brindando salud y fuerza para
llegar a la culminación

De esta Tesina; y de manera muy especial
nuestro más sincero agradecimiento al Máster Antonio Espinoza,
quien con sabiduría, esmero y dedicación ha sabido
conducirnos por el sendero del saber.

Y a personas tan preciadas para nosotras, como lo son nuestros
padres quienes nos han acompañado en este caminar.



DEDICATORIA

Dedico esta tesina a mis padres quienes con amor y abnegación supieron motivarme moralmente para la realización y culminación de mis estudios, siendo mi apoyo incondicional en todo el transcurso de esta etapa; de igual manera a mi esposo Paul y mi hija Valentina quienes son mi gran inspiración.

Mónica

Dedico este trabajo a mi familia quienes me han acompañado incondicionalmente y que con su ejemplo y dedicación me supieron guiar a lo largo de mi vida, enseñándome el valor de la perseverancia. También dedico a mi esposo Kenny y a mi hijo Isaac quienes han sido mi más grande inspiración y apoyo durante este periodo.

Una dedicatoria muy especial para alguien quien fue un pilar fundamental en mi vida, mi abuelita Esther.

Gabriela



Introducción

El presente trabajo investigativo tiene como único objetivo determinar la importancia de la estrategia pedagógica lúdica como instrumento para el aprendizaje de niños de 5 a 7 años.

Conociendo que la pedagogía tradicional tenía como características el enciclopedismo y el aprendizaje mecanizado donde existía una relación vertical entre el maestro y el alumno y que antes de conseguir un desarrollo cognitivo favorable en el niño, esta pedagogía hacía de él un individuo pasivo, el cual solamente receptaba la información que le proporcionaba el ser quien se creía era el dueño de la verdad.

Basándonos en la problemática que existe al momento en el que el niño de 6 años que se encuentra en el nivel escolar, nivel en el que los infantes tienen un aprendizaje basado en el juego pasan al nivel de Educación Básica, en el que la metodología cambia considerablemente debido a que el juego queda desterrado por los contenidos de una educación formal, produciendo en los niños la inadaptación al este nivel.

Lo que se pretende dar a conocer es que el juego no es solo una actividad con la que el niño se divierte, o se entretiene, más bien el juego al ser la característica que más se resalta en el niño puede ser utilizada como metodología para el proceso de enseñanza aprendizaje. Así como existen etapas del desarrollo las cuales plantea Piaget, de la misma manera existen juegos que acompañan a dichas etapas, estos juegos que permiten que el niño se desarrollen en los ámbitos cognitivos, social, motriz, lenguaje, entre otros.

A continuación se detallarán estos juegos y el beneficio que estos dan al momento en el que los niños están en un proceso de vital importancia como el aprendizaje.



CAPÍTULO I

Pedagogía Tradicional y Pedagogía Lúdica

1. Criterios sobre la pedagogía tradicional y la pedagogía lúdica.

La pedagogía nos ofrece a diario cambios que han venido revolucionando el papel del docente en el aula ya sean estos cambios por la innovación de la tecnología, en cuanto a la facilidad a adquirir conceptos y experiencias por parte de los estudiantes por medio del Internet o televisión. Toda accesibilidad a nuevos conocimientos está al alcance de todos en una sola visión unificadora de los medios de comunicación, además de el docente al transmitir conocimientos a los estudiantes en la escuelas, adquieren aun más conocimientos en estos medios, es conveniente diseñar estrategias para evitar el fracaso de la escuela y una opción podría ser la actividad lúdica como la más conveniente. Considerando el juego como instrumento pedagógico que constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral; que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Como educadores comprometidos sabemos que es primordial mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla.

Los niños encuentran diversión en el juego. En el juego una de las normas importantes es la autonomía y libertad de los participantes, pues de ser contrario el comportamiento a esta ley lúdica no se podría presentar el placer o goce que constituye un elemento esencial del juego.

Se puede destacar la concepción que para algunos autores significaba el juego dentro de la educación como:



Borges y Gutiérrez (1994). En su guía acerca de los juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Asimismo, Peña (1996) en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Al respecto Perdoni y Sandoval (1997), en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Posteriormente García (1998), en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

Tal como manifiestan estos autores el juego a demás de ser un factor esencial en la socialización del niño que le permite la interacción con sus pares, es un elemento de aprendizaje ya que relacionándose con su entorno, el niño es capaz de desarrollar ciertas habilidades y destrezas, lo que plantea la pedagogía lúdica. No obstante una característica de la pedagogía tradicional como son las reglas; hoy en día se conservan en la pedagogía lúdica, sin que éstas caigan en la rigidez del la escuela tradicional

Bases Teóricas



Desde hace mucho tiempo le consideraban a la educación como un elemento esencial para formar al niño tanto en su ámbito personal como social, y es por ello que varios autores manifiestan la educación de varias maneras como:

Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) demostró que el niño tiene modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios; demostró también que nada se aprende si no es a través de una conquista activa. "No le deis a vuestro alumno ninguna clase de lección verbal: el debe aprender solo de la experiencia"(Nunes,1998:16)

Pestalozzi (1746-1827): según él la escuela es una verdadera sociedad, en el cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños, y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación.

Froebel: establece que la pedagogía debe considerar al niño como actividad creadora y despertar, por medio de estímulos, sus facultades propias para una creación productiva. Con Froebel se fortalecen los métodos lúdicos en la educación. El gran educador hizo del juego un arte, un admirable instrumento para promover la educación para los niños (Nunes, 1998:17)

1.1 Pedagogía Tradicional.

La Escuela Tradicional aparece en el siglo XVII en Europa con el surgimiento de la burguesía y como expresión de modernidad. Encuentra su concreción en los siglos XVIII y XIX con el surgimiento de la Escuela Pública en Europa y América Latina, con el éxito de las revoluciones republicanas de doctrina político-social del liberalismo.

Las tendencias pedagógicas que lo caracterizan son propias del siglo XIX. Su concepción descansa en el criterio de que es la escuela la institución social encargada de la educación pública masiva y fuente fundamental de la información, la cual tiene la misión de la preparación intelectual y moral.

Su finalidad es la conservación del orden de cosas y para ello el profesor asume el



poder y la autoridad como transmisor esencial de conocimientos, quien exige disciplina y obediencia, apropiándose de una imagen impositiva, coercitiva, paternalista, autoritaria, que ha trascendido más allá de un siglo y subsiste hoy día, por lo que se le reconoce como Escuela Tradicional.

En este modelo el contenido viene dado por los conocimientos y valores acumulados por la sociedad y las ciencias, como verdades acabadas, todo lo cual aparece separado de las experiencias y realidades del alumno y su contexto, contenidos representados en el maestro. El contenido curricular es racionalista, académico, apegado a la ciencia y se presenta metafísicamente sin una lógica interna, en partes aisladas, lo que conlleva a desarrollar un pensamiento empírico, no teórico, de tipo descriptivo.

Para ello el método fundamental es el discurso expositivo del profesor, con procedimientos siempre verbalistas, mientras el aprendizaje se reduce a repetir y memorizar. La acción del alumno está limitada a la palabra que se fija y repite, conformando una personalidad pasiva y dependiente.

Dentro de lo tradicional se conocía el término alumno a lo que hoy se lo sustituye por estudiante ya que alumno viene de al menos de una de las etimologías de ALUMEN "Sin luz", conociendo en ese entonces como un ser inactivo del ámbito educativo; tampoco se consideraba al juego como una estrategia de aprendizaje ni era posible o no cabía la posibilidad de jugar.

1.1.1 Características de la Escuela Tradicional

La Escuela Tradicional del siglo XVII, significa método y Orden. Siguiendo este principio, identificamos los siguientes aspectos que caracterizan a dicha escuela:

Principales Elementos de la escuela tradicional:

- a. *El maestro.***- Es la base y condición del éxito de la educación, a él le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar la materia que ha de ser aprendida, trazar el camino y llevar por él a sus alumnos. El maestro es el



modelo y el guía, al que se debe imitar y obedecer. La disciplina y el castigo se consideran fundamentales, la disciplina y los ejercicios escolares son suficientes para desarrollar las virtudes humanas en los alumnos. El castigo ya sea en forma de reproches o de castigo físico estimula constantemente el progreso del alumno.

- b. Enciclopedismo.-** En el aula las actividades son organizadas, ordenadas y programadas. El manual escolar es la expresión de esta organización, orden y programación; todo lo que el niño tiene que aprender se encuentra en él, graduado y elaborado.
- c. Verbalismo y Pasividad.** El método de enseñanza será el mismo para todos los niños y en todas las ocasiones. El repaso entendido como la repetición de lo que el maestro acaba de decir, tiene un papel fundamental en este método.
- d. La disciplina escolar y el castigo.** siguen siendo fundamentales el acatar las normas y reglas es la forma de acceso a los valores, a la moral y al dominio de sí mismo, lo que le permite librarse de su espontaneidad y sus deseos. Cuando esto no es así, el castigo hará que quien transgredió alguna norma o regla vuelva a someterse a éstas renunciando a los caprichos y tendencias personales. Para cumplir con esto los maestros deben mantener una actitud distante con respecto a los alumnos.
- e. La filosofía de la Escuela Tradicional,** considera que la mejor forma de preparar al niño para la vida es formar su inteligencia, su capacidad de resolver problemas, sus posibilidades de atención y de esfuerzo. Se le da gran importancia a la transmisión de la cultura y de los conocimientos,

En su momento la Escuela Tradicional representó un cambio importante en el estilo y la orientación de la enseñanza, sin embargo, con el tiempo se convirtió en un sistema rígido, poco dinámico y nada propicio para la innovación; llevando inclusive a prácticas pedagógicas no deseadas.



1.1.2 Ventajas y desventajas de la pedagogía tradicional

Una ventaja que podemos citar:

1. Sentó las bases de la organización escolar y de las Ciencias Pedagógicas.

Como principales desventajas están:

1. Desarrollo de un aprendizaje receptivo y memorístico.
2. Dirigidos al resultado y no al proceso de construcción del conocimiento.
3. Posición pasiva del estudiante en el proceso de aprendizaje. Papel receptivo.
4. Gran volumen de información sin establecer los vínculos necesarios entre materias

1.2 Pedagogía Lúdica

John Dewey es uno de los representantes de este movimiento, y para él, el mayor interés en la educación es el niño, siendo la educación un proceso social por el cual la sociedad transmite sus ideas, poderes y capacidades para asegurar sus exigencias y desarrollo.

Las importantes contribuciones de la psicología contemporánea a las teorías cognitivas del juego nutren, también, el marco teórico de la Pedagogía Lúdica. Jean Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego. La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores." (Piaget, et; 1982:25).

La pedagogía lúdica valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje, en el cual, los sujetos, educadores y educandos crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas.



La Pedagogía Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, observamos la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

La Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar destacado que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad. Para comprender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional-dinámica de la realidad. Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global, integral, motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos. Pues bien, todo juego es creador de campos de posibilidades, abre caminos, horizontes, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante respuesta.

1.2.1 Características de la Pedagogía Lúdica

El movimiento de renovación pedagógica conocido como Escuela Nueva surge en el siglo XIX, aunque podemos encontrar ya algunos de los elementos que caracterizan este movimiento desde el Renacimiento, es decir, desde el siglo XVI.

Uno de los mayores pensadores de la Grecia antigua, Platón, afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados en común por ambos sexos, bajo vigilancia y en jardines infantiles. Según Platón y todo el pensamiento griego de la época, la educación propiamente dicha debe comenzar a los siete años de edad

Principales elementos de la pedagogía lúdica, en la pedagogía lúdica se considera al niño, al maestro a la metodología y a la enseñanza de la siguiente manera;

- a. *El niño.*** Esta educación tiene como base la Psicología del desarrollo infantil. Se impone entonces la obligación de tener una imagen justa del niño, tratar a cada uno según sus aptitudes, permitirle al niño dar toda su propia medida.



La infancia es una edad de la vida que tiene su funcionalidad y su finalidad, regida por leyes propias y sometidas a necesidades particulares. La educación debe entonces garantizar al niño la posibilidad de vivir su infancia felizmente.

- b. *Relación Maestro – Alumno.*** La relación maestro- alumno sufre una transformación en la Escuela Nueva. De una relación de poder-sumisión que se da en la Escuela Tradicional se sustituye por una relación de afecto y confianza, que más bien gracias a la sociedad que impuso el no maltrato al niño, situación que se daba en años anteriores y que hoy es diferente, aunque todavía existen maestros con tendencias tradicionales.

Es más importante la forma de conducirse del maestro que la palabra. El maestro será un auxiliar del libre y espontáneo desarrollo del niño. La autodisciplina es un elemento que se incorpora en esta nueva relación, el maestro cede el poder a sus alumnos para colocarlos en posición funcional de autogobierno que los lleve a comprender la necesidad de elaborar y observar reglas. Pero que no son impuestas desde el exterior por un tirano que las hace respetar utilizando chantajes o castigos corporales, sino que son reglas que han salido del grupo como expresión de la voluntad popular.

- c. *El Contenido.*** Si se considera el interés como punto de partida para la educación, es innecesaria la idea de un programa impuesto. La función del educador será descubrir las necesidades o el interés de sus alumnos y los objetos que son capaces de satisfacerlos. Están convencidos de que las experiencias de la vida cotidiana son más capaces de despertar el interés que las lecciones proporcionadas por los libros. Se trata de hacer penetrar la escuela plenamente en la vida; la naturaleza, la vida del mundo, los hombres, los acontecimientos serán los nuevos contenidos. En todo caso los libros serán sólo un suplemento de las demás formas de aprender. La educación es un proceso para desarrollar cualidades creadoras en el niño.

- d. *Métodos de Enseñanza.*** Si hay un cambio en los contenidos, debe darse también un cambio en la forma de transmitirlos. Se introducen una serie de actividades libres para desarrollar la imaginación, el espíritu de iniciativa, y la



creatividad. No se trata sólo de que el niño asimile lo conocido sino que se inicie en el proceso de conocer a través de la búsqueda, respetando su individualidad. Esto hace necesario tener un conocimiento más a fondo de la inteligencia, el lenguaje, la lógica, la atención, la comprensión, la memoria, la invención, la visión, la audición, y la destreza manual de cada niño, para tratar a cada uno según sus aptitudes. Se propone la individualización de la enseñanza.

- e. **La escuela.** será una escuela activa en el sentido de incluir todas las formas de la actividad humana: la intelectual, pero también la manual y la social. Utilizar con fines educativos la energía del niño. La enseñanza en la escuela debe facilitar los medios y los recursos para el crecimiento y desarrollo del niño. El crecimiento del niño se rige por sus propias reglas y su desarrollo es espontáneo, por lo tanto, esto no se puede dar en el marco de unas relaciones directivistas y autoritarias, sino que proponen la libertad como principio y fin. Se considera que es la intervención adulta y la influencia de la cultura, la que distorsiona y envilece el desarrollo natural y espontáneo del niño.

1.2.3 Ventajas y desventajas de la pedagogía lúdica

Entre las ventajas de la pedagogía lúdica tenemos:

1. Favorecemos el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social a través del juego y de actividades lúdicas que proporcionan un espacio especializado donde los alumnos desarrollan su imaginación y creatividad en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos.
2. Nuestros alumnos aprenden a interactuar y a descubrir su entorno físico, natural, social y cultural desarrollando el respeto hacia sí mismo y hacia las demás personas.
3. Desarrollamos integralmente las capacidades de los niños fortaleciendo su identidad y autonomía personal. El juego, como instrumento pedagógico, potencia las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la



construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social

Entre las desventajas de la Pedagogía Lúdica tenemos

1. Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.
2. Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal.
3. En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.
4. El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.
5. En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.
6. En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.



1.3 Cuadro comparativo de los enfoques didácticos

<p>ENFOQUE CENTRADO EN EL CONTENIDO CLASICO</p>	<p>ENFOQUE CENTRADO EN LAS HABILIDADES DENTRO DEL PROCESO LÚDICO</p>
<p>PRINCIPAL OBJETIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> * Acumular y reproducir información (enciclopedismo) * Transmitir información * Formar el intelecto. 	<p>PRINCIPAL OBJETIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> * Elaborar una visión del mundo a través del aprendizaje significativo * Promover el desarrollo de estrategias cognitivas de exploración y de descubrimiento * Aprender a pensar
<p>ELEMENTOS BÁSICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pone énfasis en los contenidos, consecuentemente en la persona que ha de transmitirlos: el profesor * Queda olvidado el protagonismo del alumno * Los contenidos se proporcionan como resultados, con carácter estático y permanente * La evaluación es la reproducción de la información que da el maestro * La exposición magistral era el metodología exclusiva. 	<p>ELEMENTOS BÁSICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> * El estudiante es el protagonista del proceso de E-A * Los objetivos son elementos claves para la programación, realización y control del proceso de E-A * Relación dialógica profesor- estudiantes, estudiantes-estudiantes.
<p>FUNDAMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> * Empirismo: no hay nada en el espíritu que no estuviese antes en los sentidos <ul style="list-style-type: none"> - mente es percibida como tabla rasa - espíritu, concebido fundamentalmente como recipiente * Asociacionismo: principios de conexión entre diferentes pensamientos o ideas de la mente * Positivismo pedagógico: énfasis en lo observable, centrado en la investigación científica. * Psicología experimental: Herbart, Barth, Wundt 	<p>FUNDAMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> * Idealismo <ul style="list-style-type: none"> - el fundamento del conocimiento no es exterior al conocimiento * Énfasis en el medio social del sujeto que aprende: <ul style="list-style-type: none"> * Avances psicología cognoscitivista <ul style="list-style-type: none"> - aprendizaje por descubrimiento (Bruner). - aprendizaje por recepción verbal significativa (Ausubel) - teoría constructiva basada en la interacción social (Vigostki).
<p>ROL DEL PROFESOR</p> <ul style="list-style-type: none"> * Comunicador del saber. * Seleccionar y adecuar los temas generales que servirán de hilo conductor a su labor * Diseñar y presentar situaciones de 	<p>ROL DEL PROFESOR</p> <ul style="list-style-type: none"> * guiar y orientar el aprendizaje proporcionando las condiciones necesarias para que se logre el mismo * seleccionar, implementar y presentar



<p>aprendizajes</p> <ul style="list-style-type: none"> * Enseñar, mostrar un objeto o contenido al alumno para que se apropie de él * Es considerado y respetado como autoridad 	<p>actividades; ayudar a ejecutar las actividades y constatar nivel de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> * diseñar la enseñanza sobre la base de situaciones * evaluar permanentemente el proceso de E-A.
<p style="text-align: center;">ROL DEL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> * receptivo: <ul style="list-style-type: none"> - recibe y asimila información; - resuelve ejercicios por reiteración mecánica siguiendo modelo o procedimiento realizado por el profesor. 	<p style="text-align: center;">ROL DEL ESTUDIANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> * Activo: principal protagonista - Ejecutor de actividades propuestas - Define los problemas y propone caminos de solución por medio de una búsqueda intencional, metódica y autónoma * Utiliza y transfiere lo aprendido a otras situaciones
<p style="text-align: center;">ENSEÑANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> * Asimilación de información * La memoria tiene un rol decisivo. * El éxito del aprendizaje está determinado por la capacidad del alumno de adaptarse al profesor y por aptitudes connaturales 	<p style="text-align: center;">ENSEÑANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> * Cambio de conductas * Cambio de estructuras mentales: * Proceso de construcción de conocimientos * Énfasis principal está puesto en los procesos internos que actúan como intermediarios en la construcción, más que en las conductas observables. * Las raíces de las interpretaciones que cada sujeto hace de su entorno son tanto emocionales como cognitivas.

Analizando los enfoques antes mencionados, diremos que es importante acentuar que la pedagogía lúdica se acerca más a un ideal de lo que debería ser el proceso de enseñanza aprendizaje que una realidad que se esté viviendo en la actualidad. Si bien es cierto lo correcto, según la pedagogía lúdica sería que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje y que el maestro sea un guía dentro de este proceso, hoy en día se sigue participando, aunque en menor magnitud en una educación tradicional, ya que todavía se ve la clase magistral donde el principal objetivo es formar el intelecto aunque ya se



UNIVERSIDAD DE CUENCA

"Importancia de la estrategia pedagógica lúdica para el aprendizaje de niños de 5 a 7 años"

mencionan las habilidades y destrezas que el niño debe desarrollar mediante las experiencias vividas.



CAPÍTULO II

El niño

2. Qué es el niño

El niño es un ser humano activo, único, que tiene formas propias de aprender y expresarse, es un ser en desarrollo que piensa y siente de forma particular, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, tiene una historia individual y social producto de las relaciones con su familia y sus semejantes y que explora, conoce y descubre el mundo que lo rodea.

El niño al considerarse como un individuo activo, vive en un constante aprendizaje ya sea en el medio en el que se desarrolla sociabilizando con sus pares o a la vez mediante experiencias individuales, dichas interacciones han logrado que el niño desarrolle una serie de habilidades y destrezas, las mismas que le servirán para desenvolverse adecuadamente a lo largo de su vida. El niño y niña planifica su propio juego, investiga su entorno con interés; ocupa el tiempo que necesita; relaciona sus vivencias con sus necesidades y siempre impone su prioridad sobre aquello que le atrae, a lo largo de la infancia descubre con sus sentidos su mundo, lo redescubre e investiga, de este modo se apropia de él, cabe recalcar que el juego es un instrumento mediante el cual, el niño tiene la posibilidad de compartir experiencias junto a los otros, es en este momento donde el niño comienza la inclusión social más allá de la familia, incorporándose al mundo exterior, aprende nuevas maneras de interactuar con las personas y comienzan a segregarse lo real de la fantasía, principalmente a través de los juegos que realizan.

Los niños son seres capaces de construir su propia identidad en interacción con los demás y en su relación con el mundo de las cosas así como se manifiesta en el referente y lo conciben al niño como: "personas libres, educables irrepitibles, capaces de auto regularse dinámicamente y de procesar la información que recuperan



y que reciben del entorno, sujetos y actores sociales con derechos y deberes”
(Sánchez.(Dir.).2002:27)

2.1 Características de los niños de 5 a 6 años de edad (secadas)

Nuestro trabajo pretende hacer un análisis de la importancia del aprendizaje lúdico en niños que se encuentran en las edades comprendidas entre los 5 y 7 años, haciendo énfasis en el cambio brusco que se da cuando el niño de 6 años pasa del nivel pre escolar, donde el aprendizaje por lo general está basado en el juego al nivel básico, en donde existe un aprendizaje formal lleno de contenidos. De acuerdo a lo expuesto, consideramos caracterizar a los niños de dichas edades en los ámbitos de motricidad, cognición, lenguaje, desarrollo social y la actividad lúdica que desempeña en las edades señaladas:

2.1.1 Desarrollo Motriz

Al cumplir los 5 años de edad, el niño ha alcanzado cierto desarrollo motriz, por tal motivo en lo que la motricidad fina se refiere, es capaz de realizar el movimiento de pinza con más precisión, posee más organizada su noción espacial. La lateralidad ya está definida reconociendo la mano derecha y la izquierda, y la usa independientemente.

Controla totalmente su actividad corporal permitiéndose realizar diferentes movimientos como el correr, saltar, trepar o rodar, aprende a manejar bicicleta.

Camina por un listón o tabla estrecha manteniendo el equilibrio. Le gusta recortar y pegar cosas, dibuja y pinta por juego

2.1.2 Desarrollo del lenguaje

El lenguaje continúa avanzando. Nombra los objetos nuevos según la función que cumplen. Los niños a esta edad hablan mucho son preguntones y curiosos pueden establecer un diálogo y preguntan por las palabras que no conozcan.

Al niño le gustan las rimas, disfrutan de los cuentos y canciones es capaz de entonar dos, tres o más estrofas. Posee interés por los libros, la lectura y las imágenes.



Tiene interés por la escritura y por los números, puede escribir su nombre

Le gusta cantar y bailar cuando hay música, le gusta interpretar relatos, copia gestos y actitudes de los padres en situaciones de la vida corriente

2.1.3 Desarrollo cognitivo

El niño en su aprendizaje es capaz de doblar un papel en diagonal para formar un triángulo, arma rompecabezas por afición y sigue con el lápiz un laberinto sencillo sin salirse de los bordes. Dibuja un rombo, aunque imperfecto y dibuja una casa con un árbol. Tiene buena memoria, reconoce y nombra sus pertenencias y la de sus compañeros, en su memoria puede retener frases sencillas, aprenderse su número de teléfono y descubrir semejanzas y diferencias entre los dibujos

El niño es un ser curioso quiere conocer el origen de las cosas y pregunta con insistencia para que sirven y de que están hechas. Muestra gran viveza imaginativa y tiene conciencia de los órganos genitales y de la diferencia de sexos

2.1.4 Desarrollo social

El niño prefiere reunirse con otros compañeros para jugar, juega en grupos de tres o más, siguiendo reglas sencillas, su juego es asociativo se involucra y siente interés por el ambiente y por las cosas que lo rodean. El pequeño se socializa con otros niños aquí la escuela inicial cumple una función sumamente importante en la socialización del niño, pues su independencia aumenta, ya toma sus propias decisiones

El niño a esta edad comienza los juegos de imitación fiel a la persona que está a su alrededor; usan todo aquello que suelen usar como: teléfono, la escoba, preparan la mesa, ayudan a mamá en la cocina; imitan los oficios utilizando los elementos naturales que lo rodean, como son la arena y el agua. Le gustan los juegos de roles usa expresiones de la vida diaria: Practica juegos de roles como casitas, mamás, médicos, profesionales, el cartero, el maestro, el albañil, juega a imitar animales y le gustan los juegos de dramatización con abundante expresión verbal, le gusta



disfrazarse para actuar y juega a indios y vaqueros siguiendo la trama de un cuento y al finalizar guarda los elementos y juguetes que ha utilizado en la caja.

- **Los bloques.-** Les permiten a los niños experimentar con las técnicas de construcción, mientras que aprenden el vocabulario de conceptos espaciales como “dentro”, “fuera”, “al lado de” o “encima de”. Además los niños podrán, interpretar lo que han observado y aprender los conceptos de cooperación y planificación.
- **El juego de aparentar.-** Con artículos del hogar, ropa de adultos y otros materiales les permiten a los niños experimentar con el desempeño de distintos papeles con su propia vida familiar o con otras personas con las que se encuentren. En el juego del roles, los niños pueden realizar el papel de bomberos u otros oficios, empleados de tiendas, conductores de camiones, trabajadores de la oficina, meseros o cualesquier otros papeles que ellos quieran explorar. La creatividad fluye, a medida que los niños expresan sus sentimientos, su imaginación y sus ideas.
- **Los materiales de arte.-** Incluyen una variedad de papel, crayones de colores, suministros de pintura, esferos, tijeras, marcadores, materiales para hacer montajes armoniosos (de fotografías) (collages), cinta adhesiva, una perforadora, pegamento, brillo y cualesquier otros artículos que les permitan a los niños explorar, utilizar sus cinco sentidos y disfrutar de la libertad de la creatividad.
- **El juego sensorial.-** Puede incluir recipientes con agua, arena, tierra, alpiste, arroz, harina de maíz, cáscaras molidas de nuez o cualquier otra textura que aliente la experimentación con el volumen, las medidas y otras habilidades de matemáticas. Al utilizar tazas de medidas, baldes, molinos de agua, cernidores, cucharas y recipientes reciclados, los niños pueden vaciar el contenido de un recipiente a otro. Estas actividades estimulan el sentido del tacto de un niño, y son tranquilizantes para los niños que necesitan relajarse o pasar tiempo a solas.



- **Los rompecabezas y los artículos de manipulación.-** Como los bloques pequeños, los legos, las cuentas, los objetos cilíndricos de madera o plástico y las tablas con orificios para insertarlos para usarse sobre mesas o sobre el piso alientan a los niños a desarrollar su creatividad, las habilidades de matemáticas, los músculos pequeños y la coordinación de las manos y los ojos. Tenga cuidado de que no haya piezas pequeñas alrededor de los niños más pequeños.

- **La música y el movimiento.-** Pueden alentarse con música grabada, instrumentos musicales, canciones, juegos con los dedos y otros artículos como pañuelos, listones o serpentinas. Estas actividades ofrecen un cambio de ritmo, una oportunidad para expresar sentimientos, liberar la tensión y dar diversión con el vocabulario y las palabras sin sentido.

- **El cocinar.-** Les da una oportunidad a los niños de experimentar con las ciencias, las habilidades de matemáticas y las medidas. Además, les alienta a seguir direcciones, incrementar el vocabulario y probar nuevos alimentos. El cocinar les da a los niños la oportunidad de observar cambios a causa del calor, del frío o al agregar líquidos. Las recetas de una sola porción les permiten a los niños hacer sus propios bocadillos, mientras que desarrollan sus habilidades de lectura.

- **Los libros y el relato de cuentos.-** Les ofrecen un mundo distinto a los niños. Las visitas a la biblioteca durante la hora del relato de cuentos les da a los niños una oportunidad de experimentar la magia de una actuación de una o un relator de cuentos, encontrar libros sobre sus temas favoritos y descubrir nuevas cosas que ellos les gustaría explorar.

2.2 Características de los niños de 6 a 7 años de edad

A medida que el niño crece cronológicamente, también lo hacen en diferentes aspectos de su desarrollo, razón por la cual citaremos las características del niño de 6 y siete años.



2.2.1 Desarrollo motriz

El niño con respecto a su motricidad guarda el equilibrio, teniendo una pierna levantada a la altura de la rodilla, Se inclina hacia delante hasta tocar el suelo con las dos manos. Brinca alternando los pies. Se tiene sobre un pie, con los ojos abiertos. Juega fútbol con sus iguales. Se balancea en el columpio y en la barca puesto de pie sobre el asiento Se dobla haciendo el puente hasta tocar el suelo. Sube y baja corriendo por la rapa del tobogán. Salta al compás de la música.

Dibuja los árboles perpendiculares a la pendiente de la montaña, ensarta en un collar cuentas de distinta forma y color, El niño explora y manipula todo aquello que encuentra: lápices, gomas, aparatos, prefiere pintar a dibujar y en el momento de dibujar exagera el tamaño de lo que le parece importante.

2.2.2 Desarrollo del lenguaje

El niño goza de un vocabulario abundante y por lo general se explica bien expresando estados de ánimo, hace numerosas preguntas y espera explicación de las palabras que no conoce. Puede narrar un cuento inventándolo sobre la marcha. Intenta describir la película que ha visto en la TV. Habla normalmente por teléfono Utiliza el superlativo, en ambas formas: grandísimo, el más grande (de todos)

2.2.3 Desarrollo cognitivo

Conforme va pasando el tiempo el niño va adquiriendo un desarrollo cognitivo significativo. Dentro de este desarrollo se destaca la memoria, dicho esto podemos destacar que el niño ya es capaz de razonar y se encuentra preparado para recordar detalles y hechos concretos como aprender los meses del año y los días de la semana. Recuerda 5 cifras escuchadas en intervalos de un segundo, a la vez que repite tres cifras como 1-2-3, también las dice al revés. Relata los acontecimientos en el orden en el que fueron sucediendo. El niño sabe reconocer la diferencia entre objetos o animales, entre un pájaro y un perro o un rombo de un triángulo. Resuelve analogías como: el padre es hombre, la mujer es.....? Y gusta mucho del juego con los rompecabezas.



2.2.4 Desarrollo social

Cuando un niño alcanza esta edad, suelen sentir una profunda admiración por sus padres. El niño de esta edad está iniciando el nivel preescolar razón por la cual le agrada llevar sus trabajos a casa para mostrarlos a los padres, le gusta que su maestro participe en el juego con él y sus compañeros, Juega en grupo, tomando parte del mismo juego con otros niños Al niño le gusta jugar con niñas, y a éstas con varones Acepta la manera de jugar de otros niños, si ellos aceptan la suya Participa en presentaciones con disfraces y en comedias improvisadas Aprende costumbres y modales sociales: saludar, dar la mano y a alimentarse solo ... Para **Vigotsky:**" 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."

A medida que el niño se desarrolla en sus etapas evolutivas y físicas, va haciendo parte suya el aprendizaje, conociéndose a este como el proceso mediante el cual el niño va a adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que le ha sido enseñada previamente, generando en el niño un cambio de comportamiento, como señala (Feldman, 2005); "el aprendizaje es un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia".

Como nos hemos podido dar cuenta, mediante la pedagogía lúdica el niño se desarrolla en diferentes aspectos. Lo que nos parece importante marcar es que esta pedagogía debería tratar de integrar todas estas fases del desarrollo del niño con actividades lúdicas que permitan un avance significativo en cuanto a su aprendizaje, se debe buscar una estrategia que le permita al maestro utilizar la actividad lúdica como instrumento en la enseñanza de los niños, sin hacer que esta actividad se torne poco favorable para el aprendizaje de ellos.

Hemos creído conveniente hacer hincapié en lo que es el aprendizaje, por esto podemos decir que Piaget "afirmaba que tanto el desarrollo psíquico como el aprendizaje son el resultado de un proceso de equilibrio".



Los resultados del desarrollo psíquico están predeterminados genéticamente. Las estructuras iniciales condicionan el aprendizaje. El aprendizaje modifica y transforma las estructuras, y así, permiten la realización de nuevos aprendizajes de mayor complejidad.

De aquí partimos para decir que Piaget señaló la existencia de cuatro etapas del desarrollo cognitivo, siendo la primera la etapa sensorio motora. Esta etapa comprende desde el nacimiento del niño hasta sus dos años de edad, durante esta etapa los niños comienzan a manipular objetos, así ellos no puedan entender la permanencia de los mismo, adquieren la habilidad para mantener una imagen mental del objeto o persona sin percibirlo.

La segunda etapa es la preoperacional se da cuando el niño está entre los dos hasta los siete años y es cuando el niño ha comprendido la permanencia del objeto. En el transcurso de esta etapa los niños, comienzan a interactuar con el ambiente utilizando las palabras y las imágenes mentales. En esta etapa los niños se caracterizan por su egocentrismo, creen que todas las personas ven el mundo tal cual él lo ve. También creen que los objetos inanimados pueden ver, sentir, escuchar, etc. Otra de las características de esta etapa es la conservación que es la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma sí, los niños en esta etapa no entienden esta situación, esto se debe a que el niño se enfoca en un solo aspecto del problema.

Al estudiar el pensamiento de la niñez temprana, Piaget le dio el nombre de Pensamiento Preoperacional, ésta es la etapa en la que se desarrolla la función simbólica que es capacidad que tiene el niño para utilizar símbolos para representar cosas. Sabiendo que éste es una representación mental a la que una persona asigna un significado. El niño ya no necesita claves sensoriales para pensar en algo. Los niños pueden aprender mediante el pensamiento simbólico así como por medio de los sentidos y la acción.

El pensamiento preoperacional consta de ciertas características entre las que podemos citar:

- ***La comprensión de identidades.***- Los niños van adquiriendo un concepto que trata acerca de que las cosas son siempre las mismas aunque puedan



cambiar de forma, tamaño o aspecto. Saben que las cosas siguen siendo las mismas así tengan un cambio superficial.

- **Comprensión de causa y efecto.-** En esta etapa los niños comprenden que una cosa trae consigo o causa otra, en este periodo los niños siempre están preguntando “por qué”, es decir indican su deseo de conocer la causa de las cosas.
- **Empatía, ponerse en el lugar de otro.-** Piaget pensaba que la empatía se daba en niños más grandes, se ha visto que los niños más pequeños parecen mostrarla como es el caso de que a los 10 o 12 meses los bebés lloran cuando otro lo hace. Llegando a los 13 o 14 meses, los niños abrazan a otros niños. A los 18 meses pueden dar a otro niño un juguete nuevo reemplazando el que se ha roto.

Los niños que han sido criados en familias donde con frecuencia se hable de sentimientos y la causalidad, por lo general logran la empatía a una edad más temprana que los niños que viven en familias donde no se hablen de estos temas.

- **Habilidad para clasificar.-** Cuando los niños cumplen los dos años de edad, son seres más lógicos para organizar objetos, personas, y sucesos. Los niños a los cuatro años de edad pueden clasificar los juguetes según sea su forma, clase o color, de la misma manera los niños pueden clasificar a las personas como buenas o malas, en amigos o no.
- **Comprensión de números.-** Aquí los niños son aptos para contar y manejar cantidades.

Así como existen características de esta etapa del desarrollo cognitivo también existen aspectos que los niños no están en capacidad de realizar como es que los niños pueden pensar en símbolos pero no pueden usar la lógica.

Las limitaciones del pensamiento de la etapa preoperacional son las siguientes.



- **Centración.-** Pueden centrarse o enfocarse en un aspecto de la situación pero no en los demás lo que hace que con frecuencia llegue a conclusiones ilógicas.
- **Confundir la apariencia con la realidad.-** Los niños cuando están en la etapa que parecen ser, esta dificultad en los niños es normal entre los tres y los seis años de edad.
- **Irreversibilidad.-** Esta limitación consiste en que el niño no entiende que una operación puede realizarse de dos o más maneras.
- **Razonamiento.-** Puede ser de dos tipos: inducción y deducción. Los niños cuando están en esta edad no piensan de esta manera, ellos utilizan un razonamiento transductivo, es decir toman una situación base para de otra situación particular, sin tener en cuenta lo general.
- **Egocentrismo.-** Tiene que ver con la dificultad de los niños de esta edad para ver las cosas desde el punto de vista de otra persona. No se trata de un egoísmo más bien es un entendimiento cerrado en ellos mismos, A esta edad, los niños no son tan egocéntricos como los recién nacidos, que no pueden distinguir entre su propio cuerpo y el universo, pero aún así piensan en el universo con ellos como su centro.

La tercera es la etapa operacional concreta. En esta etapa el niño puede entender el concepto de agrupar, sabiendo las características que distinguen a los objetos, si bien es cierto los niños distinguen las características de los elementos concretos, es decir los que conocen, pero los que no conocen todavía siguen siendo algo místico para ellos y el pensamiento abstracto todavía debe desarrollarse.

La última etapa es la de las operaciones formales, va desde los doce años en adelante. Los niños en esta etapa pueden ya formular hipótesis y comprobarlas o descartarlas con el fin de solucionar un problema. Ya en la adolescencia los individuos pueden



razonar en contra de los hechos, es decir está en la capacidad de realizar sus propias teorías.



CAPITULO III

3. Qué es el juego?

3.1 Definición

La palabra juego proviene del latín iocus, que significa diversión. El diccionario de las ciencias de la educación lo define como: "actividad lúdica que comporta un fin en sí mismo con independencia de que en ocasiones se realice con un motivo extrínseco". (Arranz,s/f:9)

Al juego se lo considera como una actividad inherente al ser humano que se da en una acción libre, espontánea, natural y sin aprendizaje previo que ofrece oportunidades excelentes para el desarrollo del niño, tanto en su modalidad de juego libre, conociéndole a este como flexible y que no requiere de una planificación previa; es decir el niño juega espontáneamente y en si es una experiencia abierta e individual, y el juego organizado que puede ser abierto y flexible

El juego es la esencia de la vida, constituye la base más importante para el desarrollo de los niños y niñas y de la interacción de ellos con los adultos, el juego es la actividad además de recreativa, necesaria para el desarrollo intelectual y emocional del niño, como lo manifiesta: "Jean Piaget para el los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual".(Nunes,1998:18) Por medio del juego, los niños empiezan a comprender como funcionan las cosas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta y les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades, para transformar las experiencias pasivas en actividades, implica acción, participación que favorecen el surgimiento de la conciencia, la autonomía, el pensamiento y la creatividad.

Considerando el impacto que tiene el juego dentro de la vida del niño es importante manifestar que el jugar para el niño es: ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras influyendo en estas sus estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño o niña con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil. Hacer en cuanto a las



acciones que se realiza durante el juego sin fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

Mientras el niño juega conoce el ambiente y se relaciona con él, va integrándose a la realidad en la que vive y es capaz de expresarse y compartir participando en intereses comunes, facilitando la interacción con los otros, de esta manera el niño se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

El juego es el medio para satisfacer la curiosidad de los niños, sirve para aprender y para estimular el progreso físico, psíquico e integral del niño, por ello en la sociedad al... "juego se lo considera como una actividad hereditaria cultural de todos los pueblos de la tierra y que sirve para la transmisión de los valores de generación tras generación." (Arranz, s/f:5).

El juego desde varias perspectivas teóricas, puede ser entendido como:

Schillier: complementado por el filósofo Herbert Spenser, plantean el juego como un excedente de energía.

Buytendijk: Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega por que es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar.

Jean Piaget: Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Eric H. Erikson: Indica sin respecto a las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo de la auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.



Huisinga: El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.

Vigostki: 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.

3.1.1. Teorías clásicas del juego

Las teorías clásicas reconocen el esencial valor del juego como variable importante y dependiente de la personalidad. Para algunos autores le conciben al juego como

Hall: el juego está en relación con ciertas actividades de las generaciones pasadas, que persiste a lo largo de la evolución de la raza, el juego como recapitulación de la filogénesis

Gross: manifiesta al juego como un pre ejercicio, a través del cual el niño perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro, se trataría de una preparación para la vida como adulto

Spencer el juego es un medio de liberación de energía

Huizinga: el juego es una acción o una actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente concebida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real.

3.1.2 Teorías Modernas o Psicológicas

Las teorías modernas también reconocen el valor del juego como potenciador del desarrollo infantil, pero analizando al juego desde los aspectos psicológicos, he aquí algunos autores que respaldan esta concepción:

Desde el punto de vista del psicólogo,..." jugar es, ante todo, una actividad del sujeto. El juego no consiste en los bolos plantados en la bolera, sino en la actividad que ejecuta el jugador para derribarlos"(Arranz,s/f:9)



Piaget: con respecto al juego distingue dos niveles: una explicación general del juego, y otra, una distinción de las clases de juego. El juego no es una conducta aparte, sino que se define por la orientación a la conducta. Participa de características de la actividad como la asimilación y la acomodación que determinan el carácter adaptativo, imitativo, y lúdico del juego."...constituye la asimilación de lo real al Yo. Hace participar como asimiladora a la imaginación creadora que continua como motor de todo pensamiento ulterior y aun de la razón"

Bühle: define al juego como una actividad lúdica funcional, encuentra cierto orden en la aparición de la actividad lúdica y el trabajo de forma que no cabe distinguir entre ambas. Esto únicamente se da en los primeros años, cuando el niño actúa espontáneamente

Carr: el juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades, mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellas.

Chateau: en los motivos es donde conviene buscar el principio motor del juego.

Winnicott: El juego es por si mismo una terapia. En él el niño o el adulto están en libertad de ser creadores.

Freud: Juego como expresión de instintos, instinto de placer que domina la actividad lúdica del niño. El juego tiene una función catártica, una función de actividades preparatorias y una función de situaciones placenteras. Lo opuesto al juego no es lo serio, sino lo real. Permite conocer y actuar sobre procesos internos a los que por diferentes razones no se puede llegar directamente.

Indagando como es visto el juego para algunos autores lo consideraríamos que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándonos en la importancia que tiene el aprendizaje, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

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.

3.2 Clasificación del juego

Existe una gran variedad de juegos que podemos destacar, los juegos se pueden clasificar de diferentes maneras como: juego por número de jugadores, por la edad, según los instrumentos mediadores que se utilizan, todo depende del criterio que se utilicen para desarrollar dichos juego.

En nuestro caso vamos a destacar la clasificación de los de los juegos de acuerdo a su funcionalidad educativa, a su potencial en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas. Su conocimiento nos capacitará en primer lugar para entender mejor la naturaleza del propio juego, para saber cuál es el más adecuado para el nivel educativo que necesitamos

Entre la diversa clasificación de los juegos podemos destacar las siguientes:

Juegos de contacto físico.- Son aquellos juegos que tienen que ver con las carreras, juegos de persecución, de ataque y dominación. El objetivo de estos juegos esta en desarrollar el factor sensorio motor de los niños, el juego al principio es individual pero va incorporando poco a poco la presencia de un compañero de juego con quien va interactuando imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo. El componente de mayor realce es el de simulación y de contacto físico.

Juegos de construcción y representación.- Es una forma evolucionada de los juegos sensorio motores ya que incluye una simbolización sobre la acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra externa y social.

Por lo general este juego tiene una mayor acogida en el ámbito familiar, si se la quiere implementar en la escuela, es necesario contar con el espacio físico adecuado y permitir la libre elección de los compañeros de juego.

Entre los diferentes tipos de juegos de construcción y representación es necesario distinguir tres que son:



Juegos de representación incipiente.- El niño va utilizando el lenguaje como un elemento más del juego y paulatinamente va incorporando símbolos más complejos y variados para su juego.

Juegos de representación vicaria.- Los niños reproducen los roles sociales que observan y van desarrollando guiones de actividad humana, haciendo que sus personajes sean encarnados en pequeños muñecos o por animales de simulación, los elementos que utilizan para este tipo de juegos son: escenario, acción y personajes.

Juegos socio-dramáticos.- Estos juegos se dan en niños de edades comprendidas entre 4 y 8 años. En estos juegos, los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias sociales conocidas por ellos. Este juego es importante ya que los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos, además que de esta experiencia aprenden versiones de los otros sobre lo experimentado, de esta manera van actualizando sus conocimientos previos añadiendo detalles y eliminando errores. El objetivo de este juego es reproducir la situación de acuerdo a determinadas normas internas.

Juegos de mesa.- Los juegos de mesa nos ayudan a desarrollar el pensamiento lógico y a interpretar la realidad de forma ordenada. Este tipo de juegos tienen normas que si son adecuados para la edad de los jugadores, estos se conectan a las necesidades cognitivas de los niños, potenciando el aprendizaje espontaneo y la construcción de estrategias mentales. Crean además una conciencia de disciplina mental y para el progreso cognitivo.

Juegos de patio.- Estos juegos son una herencia cultural que se ha venido transfiriendo de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores. Es importante la interacción entre los pequeños y grandes ya que esto permite la elección de compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos.



3.2.1 *Características del juego*

El juego es en gran medida un elemento importante para el proceso de enseñanza aprendizaje, es por ello que se considera indispensable conocer cuáles son las funciones que cumple el juego.

Satisfacción emocional.- El juego desde el punto de vista emocional es beneficioso ya que el niño experimenta una situación placentera al realizar esta actividad

Sentido de eficacia.- Cuando el niño logra realizar una tarea durante el juego, el niño se siente capaz de hacer cosas, que puede superar obstáculos.

Adquisición de destrezas.- Durante el desarrollo del juego, el niño se va produciendo exigencias las mismas que van a presionarlo a ser cada vez más diestro. El placer que esto implica hará que el niño tenga la necesidad de adquirir nuevas destrezas.

Mejor coordinación mano-ojo.- Esta acción de coordinar mano ojo es imprescindible para realizar cualquier actividad que se dé dentro del juego.

Mejora la concentración.- El niño en su afán lógico de obtener un resultado satisfactorio en la actividad que realiza, su afán de querer ganar, necesita concentrarse, tiene que observar todas las situaciones, y experimentar variables que lo hagan ser más eficiente que los otros jugadores. La satisfacción que sienten con un buen resultado, hace que se mantenga la actitud y la refuerza.

El juego es libre, espontáneo, voluntario.- El sujeto sabe que está realizando una actividad libre, que no va a ser enjuiciada con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no le son permitidas en otras actividades.

El juego es un modo de expresión.- Le permite con mucha más claridad expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes, durante el juego se ponen de



manifiesto los diferentes comportamientos y las actitudes de cada uno de los participantes.

El juego es una actividad vivencial.- en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc.; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica.

El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios.- Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego.

3.3 Importancia del juego para el aprendizaje en la escuela

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz.

El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del niño y en particular su capacidad creadora como:

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la confianza, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Por consiguiente se considera que el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la curiosidad en el niño.



El utilizar el juego como herramienta de aprendizaje dentro de las instituciones educativas lograra:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

3.4 El juego en la educación inicial y en educación básica

El juego suele considerarse como una actividad extraescolar que se permite hacer a los niños durante la jornada escolar para que descansen y se diviertan y que vuelvan al trabajo con mejor disposición. Por esta situación la actividad lúdica debe pasar a considerarse como parte de la planificación de la acción didáctica, por ello determinados juegos deberían tener un carácter pedagógico dentro del aula.

Debemos incluirle al juego en el aprendizaje para que los niños y niñas participen activa y placenteramente en una actividad sugerida por la maestra o por otra persona, o de forma espontanea.

Tanto en la etapa preescolar y en la etapa Básica si los juegos son aprovechados debidamente, pueden convertirse en actividades de enseñanza y desde luego en gratificantes modos de aprender para los niños.

La etapa del preescolar comprende las edades de 0 y 6 años o hasta que ingrese al primer grado de Educación Básica. Tiene como centro al ser humano como ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive. Se fija en un enfoque integral globalizado que se vincula con la Educación Básica para darle continuidad y afianzamiento a la construcción del conocimiento, con sentido humanista y social, orientada a la formación de una cultura ciudadana, dentro de las pautas de diversidad y participación, que facilite el



desarrollo pleno de sus potencialidades, para que puedan enfrentar con éxito la escolarización de la Educación Básica.

En la etapa preescolar o en educación inicial, se busca que el niño tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico. Es por dicha razón que actualmente se considera de suma importancia apropiarse de la estrategia lúdica para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes.

La etapa preescolar es un periodo importante en la vida del ser humano ya que los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las estrategias lúdicas que se utilicen con materiales concretos y experiencias significativas para el niño, crean un clima de enseñanza agradable hará

que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida.

La educación preescolar es la base fundamental para el desarrollo del ser humano, uno de los principales objetivos que persigue es guiar las primeras experiencias sociales. Así, el juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño. El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo. El juego permite preparar el terreno para que el niño se integre afectivamente al mundo de la cultura y pueda desarrollar aprendizajes agradables que son fundamentales para su desarrollo social.

El niño al entrar a la escuela se ve sometido a una disciplina que le impone normas determinadas de conducta, y el tener que rendir cuentas de su actuación durante la jornada escolar, en este momento, es donde juega un papel importante, las condiciones del ambiente, los materiales que puedan manipular el niño y especialmente la actitud del docente ante una nueva situación, por ello el docente



debe poseer características particulares como ser cariñoso, comprensivo, reflexivo, que conozca y respete las pautas evolutivas del niño, su individualidad que sea facilitador de experiencias y aprendizajes, y que estimule al niño a desarrollar sus destrezas y habilidades, satisfaciendo sus necesidades e intereses en el ambiente escolar para que así contribuya con el desenvolvimiento armoniosos y pleno de la personalidad del niño.

El niño al ingresar a la escuela debe desenvolverse en un ambiente que presente características semejantes al que ya estaba acostumbrado, dicho esto, es necesario un programa de innovación de preescolar a básica, como las siguientes:

- Todo el ambiente debe estar organizado según las necesidades que presente el niño
- Es importante que este lugar goce de una buena iluminación y ventilación.
- El mobiliario debe ser adecuado para el uso de los niños, debe ser liviano y consistente.
- Todos y cada uno de los elementos que se encuentren en el aula deben estar identificados con carteles y así facilitar el aprendizaje de los niños.
- Es necesario que exista un lugar destinado a la lectura, que contenga imágenes recreativas que sean agradables a la vista de los niños y que les ofrezcan las oportunidades de descubrir los libros.
- Existencia de juegos didácticos (dominó, loterías, rompecabezas), material de desecho (piedra, palitos, tapas, tacos).

El grado de actividad de los niños, la forma como utiliza los materiales, las relaciones de los niños con otras personas distintas a sus compañeros de, los diferentes grupos de agrupaciones, las transiciones entre las diferentes áreas de trabajo, el nivel de dificultad con que ellos elaboran sus planes, la forma como esta organizado el ambiente, le dirá a los niños cuanto se les aprecia y cuanto se les conoce por ello se debe establecer un ambiente agradable para el niño en consecuencia la planificación del ambiente debe satisfacer sus intereses en una forma autentica.

El segundo año de Educación Básica es la base para futuros aprendizajes, el primer desafío que debe asumir el niño en la Educación Básica para alcanzar el éxito a



través de una formación integral, donde debe tomarse en cuenta su proceso de adaptación al nuevo ambiente escolar en los aspectos bio-psico-sociales.

Para Piaget (Citado por Gómez y otros, 1993), "La adaptación es un aspecto de mucha importancia en el desarrollo psicológico del niño, ya que el niño está bien adaptado puede lograrse de él un máximo desarrollo de sus potenciales".(pg89).Por ello es importante que el niño está adaptado al ambiente escolar para así lograr un aprendizaje.

En ciertas ocasiones los niños sienten rechazo a la escuela, esto se debe a la ansiedad que les produce el separarse de sus progenitores o de la angustia de los padres por dejar al niño en un lugar desconocido, es por esta razón que debemos preparar al niño para la inclusión en el ámbito educativo.

Cuando el niño de seis años, comienza a participar en el nivel escolar básico, se da cuenta que es un sistema diferente, estructurado y con normas diferentes a las del propio hogar. En este nivel juega un papel muy importante la interacción y relación con sus compañeros, ya que comienza a buscar un sentimiento de pertenencia y de aceptación de los otros, estas relaciones pueden llegar a ser consideradas incluso más importantes que las de su ámbito familiar suelen preferir rodearse de niños de su mismo sexo y de esta manera comienza el gusto por los juegos de reglas. La competición se vuelve más frecuente, gusta de ganar siempre, siente placer por los juegos de contacto corporal. . Es un momento de nuevas relaciones, pues está saliendo de la fase egocéntrica.

En la etapa preescolar consideramos el juego como un principio didáctico que marca la necesidad de ofrecer un perfil lúdico a cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa división entre juego y trabajo, así pues se tratará de que la vida transcurra en el centro y en el aula en un ambiente lúdico, refiriéndonos a este no a que los niños y niñas estén obligados a estar siempre en el juego sino a crear un clima lúdico que supone importar estos rasgos al resto de la actividad escolar, , incorporar al sistema de relaciones interpersonales los formatos de relaciones que se producen en el juego. Estos formatos lúdicos se caracterizan entre otras cosas por ser estimulantes, comunicativos, regulados con sentido y bien enmarcados en el tiempo y en el espacio.



En el caso de los niños de edad escolar, las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica.

El perfil del niño y la niña que egresa de Educación Inicial, específicamente del nivel preescolar es en atención a cuatro aprendizajes fundamentales: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser. Asumiendo el "aprender a ser" como síntesis de los anteriores aprendizajes.

En consecuencia, la planificación y la evaluación educativa concebidas con características de integralidad y continuidad, al igual que los procesos de enseñanza y las estrategias didácticas, deben ser coherentes con los aprendizajes que se esperan al egresar del preescolar. Éstos, considerando las pautas del desarrollo del niño o la niña en esta edad, se señalan a continuación.

Aprender a Conocer

- Aprende a reconocerse a sí mismo como parte diferente y, a su vez, integrante de su entorno inmediato.
- Aprende y valora las diferencias y similitudes de género.
- Aprende a reconocer los miembros de la familia, la comunidad y la Escuela.
- Adquiere conocimientos a través de la interpretación de códigos lingüísticos, matemáticos, científicos y sociales.
- Es capaz de comunicarse, expresar curiosidad intelectual, sentido crítico y autonomía de juicio.
- Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos: conversando, cantando, recitando, narrando cuentos o anécdotas.
- Se inicia en la identificación de palabras escritas; así como en la escritura de palabras y números en textos simples en un contexto significativo.
- Comprende acciones y situaciones de textos simples, como cuentos, poemas, adivinanzas, rimas, entre otros.



- Interpreta el ambiente estableciendo relaciones de causa-efecto, de espacio y tiempo, la cuantificación y elementos tecnológicos relacionados con su edad y nivel de desarrollo.

Aprender a Hacer

- Se expresa creativamente a través de actividades artísticas: la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal, representaciones de personajes y situaciones.
- Es capaz de realizar actividades y juegos que requieren de grandes movimientos y de destrezas motoras finas con orientación hacia acciones pertinentes.
- Utiliza los objetos, juguetes, instrumentos y materiales disponibles como un medio para su aprendizaje y modificar su entorno.
- Realiza juegos y actividades de aprendizaje con diversos materiales con la ayuda del adulto, otros niños o niñas y por iniciativa propia.
- Aplica procesos de pensamiento, experiencias y conocimientos en las diversas situaciones y problemas de su vida diaria.
- Práctica hábitos relacionados con el trabajo: planifica lo que va hacer, desarrolla la actividad planificada y comenta lo que hizo.
- Practica hábitos de alimentación, higiene, descanso, aseo personal, prevención y protección de la salud y seguridad personal.
- Participa con otras personas en actividades y creaciones colectivas en diferentes entornos: la escuela, la familia y la comunidad.

Aprender a Convivir

- Se identifica como persona y se inicia en la toma de conciencia como ser social en una familia y una comunidad, de sus normas, hábitos, valores y costumbres.
- Establece relaciones sociales a través del juego, las conversaciones y otras situaciones de la vida diaria, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela.



- Demuestra interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua.
- Establece relaciones afectuosas, de confianza, de respeto y pertenencia en su familia y su comunidad.
- Participa del trabajo en grupo y mantiene relaciones interpersonales abiertas y positivas.
- Se muestra como un ser original y creativo, capaz de demostrar curiosidad y espontaneidad en sus acciones, tiene iniciativa y toma decisiones acordes a su edad.
- Se reconoce como un yo dinámico que valora y disfruta de las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas.
- Desarrolla una conciencia ecológica de amor por la naturaleza, por las personas y por su entorno particular.
- Manifiesta sentimientos positivos hacia las personas del otro sexo, de respeto y solidaridad.
- Comienza a conocer sus emociones, manejarlas y reconocer las de las demás personas.

En el nivel escolar el docente utiliza estrategias metodológicas para enseñar, estas estrategias se sustentan en actividades lúdicas que realizan los niños a fin de apropiarse de saberes. “La adjudicación de un carácter lúdico es más compleja con aquellas actividades a partir de las cuales, y durante las cuales, el docente alienta la apropiación por parte de los niños de determinados contenidos escolares. En este caso, la intención del docente puede resultar externa y ajena, no pertinente o inoportuna.” (Pastorino:s/f:34).

El permiso al juego se debe establecer como algo natural, no extraño a la situación de aprendizaje, existen actividades por si mismas movilizadoras, que inciden en el potencial lúdico, además hay consignas que estimulan e invitan más que otras a la actividad lúdica, los materiales pueden vehiculizar y favorecer este permiso y espacio y el ambiente previo, puede resultar un medio facilitador



En el ámbito escolar se establece una estructura de actividades que conlleva un conjunto de reglas internas, con una lógica que anima a descubrir, permitiéndole al niño o niña a la utilización de sus conocimientos y habilidades y la aplicación de los mismos a diversos contextos y situaciones. Además en esta etapa se le propone al niño retos y situaciones cuyo reto y resolución entraña dificultades que hay que superar.

El conocimiento de la lengua y de las relaciones sociales, son aprendizajes que sin duda, los juegos ayudan a construir. La conversación que los niños realizan dentro de los juegos es sobre todo una conversación negociadora, que, exige un cierto grado de autocontrol, de ponerse en el lugar de los otros, de articular argumentos para convencer.

Todo juego como herramienta, implica aprendizaje, en sus diversas manifestaciones, también en el ámbito de la escuela, en donde el docente es quien debe habilitar dentro del contexto escolar diferentes tipos de oportunidades lúdicas para que los niños realicen, efectúen y construyan aprendizajes escolares. Es desde la intención del maestro desde donde se configuran y se conforman los espacios de juego.

Cabe reconocer que el juego desde la etapa preescolar es la actividad central del niño, la apropiación de contenidos escolares no podría realizarse en esta etapa si la actividad escolar no incluyera al juego como fundamento esencial del aprendizaje, además cualquier instrumento que pueda servir como recurso para su manipulación, exploración u observación ofrecerá oportunidades de aprender o enseñar algo.



Conclusión

Al abordar el tema del juego podemos decir que desde la perspectiva actual, tiene trascendencia en cualquier propuesta pedagógica. El juego es reconocido por los sistemas educativos como un estilo; posiblemente como uno de los más importantes dentro del proceso de enseñanza ya que desde los enfoques de la psicología son un estímulo adecuado, porque a partir de una situación placentera, se asocian actividades que podrían convertir posteriormente en situación intrínseca.

Desde el punto de vista del construccionismo, el juego es la herramienta para permitir aquellas construcciones de aprendizajes debido a las experiencias que este juego proporciona al niño.

Si se asocia juego y aprendizaje, los niños aprenden de manera más natural, menos forzada. Sin embargo, el juego y las tareas lúdicas deben analizarse y comprenderse con profundidad; en función de las estructuras psíquicas, esto quiere decir que los juegos se deben adaptar en función de una edad y no necesariamente cronológica, sino de desarrollo. Por tanto el juego podría ser, una mala aplicación si se desconocen los principios de desarrollo del niño y terminar siendo una herramienta más bien perjudicial. Hay una percepción de que si el niño pasa del primero al segundo de básica, debería al menos jugar en menor proporción.

Los juegos en función de lo expresado anteriormente deben ser direccionados, no puede por tanto ser un juego totalmente libre.



Recomendaciones

En el ámbito educativo se nos es enriquecedor renovarnos estratégicamente cada día para llevar a nuestros estudiantes un mejor y provechoso aprendizaje y es por ello, que nosotras sugerimos el empleo del juego para trabajar en nuestras aulas escolares, permitiéndonos la socialización del niño y sus padres, alcanzando gran desempeño en actitudes y mayor desarrollo de habilidades que presenta la acción del juego. Trabajar lúdicamente en cada aula nos ayudara a conocernos más entre cada uno de los miembros quienes interactuamos, conoceremos varios puntos de vista y aprenderemos a respetarnos y a respetar al prójimo en sociedad.

Además sugerimos la actitud activa del docente frente a cada uno de los niños, reconociendo que cada niño es diferente y único, y sabiendo cómo llegar a cada uno de ellos.

Por todo lo expuesto se nos es merecedor recomendar el uso del juego educativo dentro de las aulas escolares, tanto por su valor pedagógico como por su liberación que conlleva la acción del juego



UNIVERSIDAD DE CUENCA

"Importancia de la estrategia pedagógica lúdica para el aprendizaje de niños de 5 a 7 años"

Anexos



Pedagogía tradicional







Pedagogía lúdica









Juego de roles







Interacción entre niños y niñas







Fases de los juegos didácticos:

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.

2.-Desarrollo

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

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.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.



Referencias Consultadas

- Arranz, J. (s/f), *Juegos al aire libre*. Madrid-España: editorial Escuela Española.
- Baroné, I.(dir). (2008), *Conocer a nuestros hijos y evitar conflictos preocupantes*. Argentina-Buenos Aires: Arquetipo grupo editorial.
- Di Sante, E. (1996). *Psicomotricidad y Desarrollo Psicomotor del Niño y niña en Edad Preescolar*. Caracas: Fondo Editorial Tropikos.
- Jimenez, r.; escudero, (1994): *jugar y aprender: educación infantil y primaria*. UNED. Madrid
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Katsz, R (2004) *Crecer jugando: la expresión corporal y el niño pequeño*, ediciones culturales UNPS S.A Ecuador.
- Motta, C. (2004) *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.
- Nunes, P. (1998) *Educación Lúdica*. Tercera edición Sau Paulo-Brasil: editorial Loyola.
- Pastorino, et, (s/f), *Aportes para una didáctica*: Editorial Ateneo
- Piaget, J., Lorenz, K., Erikson, E. y otros. *Juego y Desarrollo*. Ed. Grijalbo. Barcelona. 1982.)
- Quizhpe, A. et. (2001), *Jugando a vivir*. edición , publicación y financiamiento exclusivo de fundación ayuda enacin, fundación rikcharina y centro niño a niña
- Vargas, F, 2004, *Aprender jugando*, editorial Latina.



Referencias Virtuales

http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm.

<http://dibujalia-md.blogspot.com/2009/02/juegos-infantiles-la-importancia-del.html>

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>

http://www.saludalia.com/docs/Salud/web_saludalia/vivir_sano/doc/psicologia/doc/doc_juego_desarrollo.htm

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>