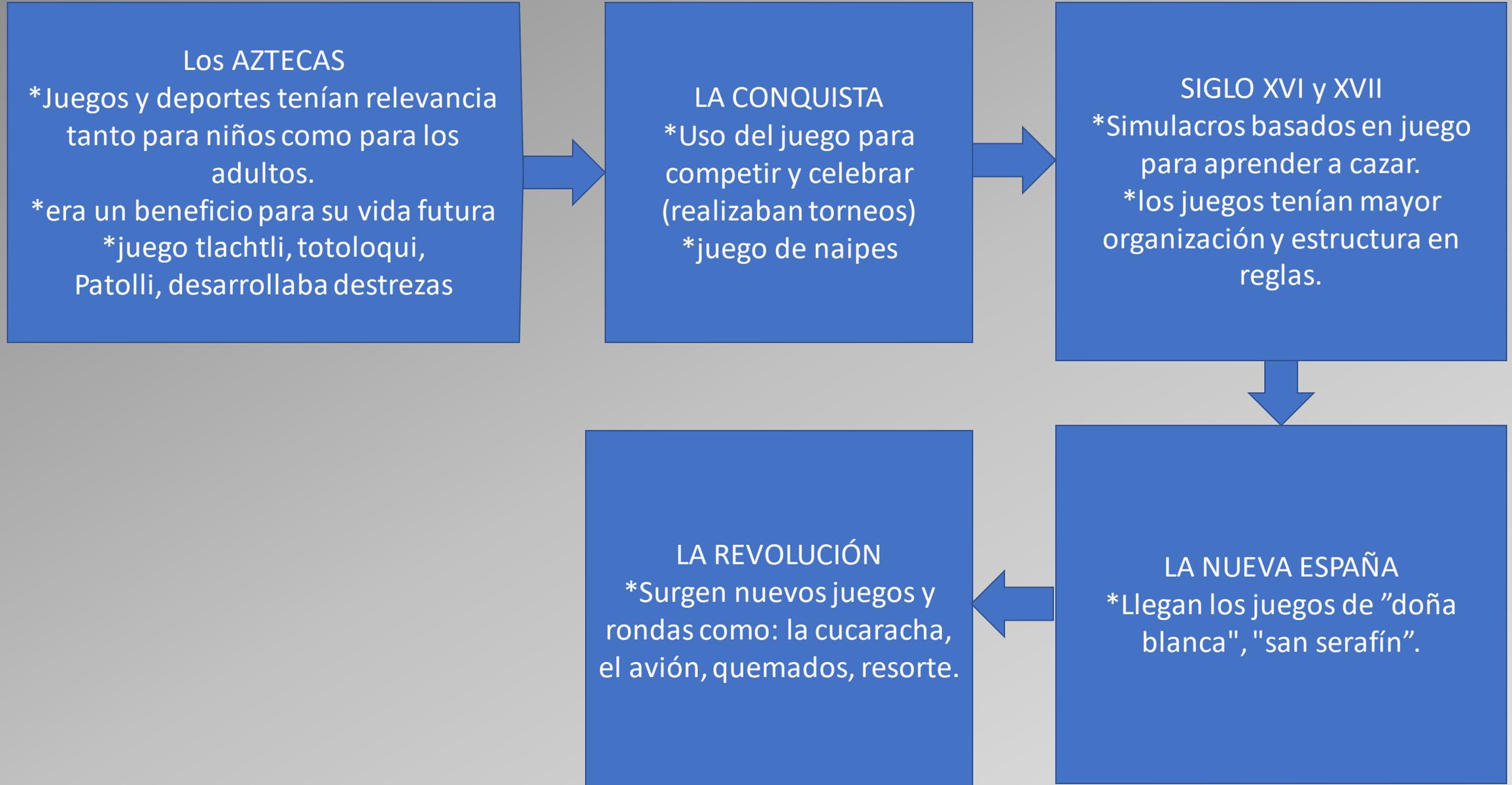


EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL NIVEL PREESCOLAR

ELABORADO POR: DIANA LAURA MERCADO MALDONADO

FECHA DE ELABORACIÓN: JUNIO 2020.

ANTECEDENTES DEL JUEGO EN MÉXICO



EL JUEGO

ROUSSEAU

- El niño no es hombre en pequeño, se debe educar con una especificidad considerando su desarrollo psíquico.
- Cree en la libertad, la espontaneidad y en la independencia del niño
- Creador de la idea de la actividad, como forma de aprendizaje que se refuerce con el interés y la experiencia
- Concibe a la educación como un desarrollo general, natural y armónico de las capacidades del individuo.
- El niño necesita tener interés en lo que hace para que así pueda aprender

FROEBEL

- Primera actividad instintiva en el niño es el movimiento y de ahí se deriva la actividad y sin ella no habría vida
- Todo niño juega y debe jugar ya que es una actividad espontánea que realiza un niño
- El juego es la primera actividad espontánea del niño
- El juego se requiere para que haya un buen desarrollo tanto mental como físico

DECROLY

- Escribió sobre diversos métodos de aprendizaje
- método globalizador: todas las actividades deben estar relacionadas mutuamente, donde el niño debe estar relacionado con su entorno pues su entorno contribuye a un buen desarrollo.

FREINET

- el maestro debe crear clima estimulante y rico para que todos aprendan
- todo sirve para aprender y todo sirve para enseñar
- Para lograrlo se requiere un espíritu colectivo que favorezca el intercambio de actividades como juegos, canciones, dibujos, objetos

PIAGET

- El juego viene de un conjunto de actividades de las relaciones entre padres e hijos
- El niño pequeño observa a mamá, la sigue con la mirada fija atención en los objetos
- La manipulación de dichos objetos se le llama juego.

FREUD

- Sus obras no contemplan como tal el juego más bien permite un acercamiento al entendimiento de la actividad del juego.
- El juego lo integra dentro de la esfera del placer en donde los niños repiten en sus juegos lo que les causa una gran impresión.
- Todo lo que el niño realice y le cause placer es juego y si le causa placer va a ser significativo porque le agrada.

KARL GROSS

- TEORIA :El juego no se puede explicar fuera de las leyes de maduración psicofisiológicas.
- El juego es un pre-ejercicio para constituir un medio que le sirva para su vida adulta, ya que el juego contribuye al desarrollo de funciones cuyo estado de madurez es alcanzado al terminar la infancia ejercitando tendencias y actividades que más tarde utilizara en su vida.

VIGOTSKY

- El juego es social y no puede ser un fenómeno biológico.
- Es social porque su naturaleza y origen también lo son, nace de las condiciones del niño en la sociedad.

A PARTIR DE LAS TEORIAS ENTONCES EL JUEGO:

Es una necesidad natural del niño siendo un medio por el cual se expresa, proyecta su mundo y a la vez es fundamental para el desarrollo de su pensamiento, ya que hablar de juego es hablar de la infancia porque el juego es la esencia misma del pequeño. Ser niño equivale a jugar e imaginar situaciones y seres que sólo existen en nuestra fantasía e imaginación .

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

- El juego tiene una finalidad que es adaptarse a las necesidades y posibilidades de cada participante, desarrollando tres aspectos principales en el niño: el físico, el cognitivo y el psicológico.
- Existen numerosas clasificaciones del juego según objetivos, material o el momento
- En el presente trabajo se abordaran 5 categorías del juego de acuerdo al objetivo.

1

JUEGOS SENSORIALES



Visuales o sensoriales visuales:
Buscan el perfeccionamiento visuales



Agudeza visual, percepción cromática visión monocular, rapidez de observación y memoria visual



Juegos auditivos:
Busca la agudeza auditiva



Clasificación sonora, orientación por el sonido y memoria auditiva.



Juegos táctiles:
Busca la agudez táctil



discriminación táctil y memoria táctil



Juegos de gusto y olfato:
Busca agudeza de discriminación y memoria

2

JUEGOS MOTORES

Implican movimiento

Buscan desarrollar habilidades físicas básicas como desplazamientos, saltos, giros, recepciones y lanzamientos como:



Juegos de locomoción: son de marcha y buscan desarrollar: velocidad, resistencia y precisión en los apoyos.



Juegos motrices: el fin es subir o trepar un objeto o lugar, desarrollan: fuerza, coordinación y equilibrio.



Juegos motrices de salto: se practican los saltos de longitud, altura con una y con ambas piernas, se desarrolla: la velocidad y el salto la potencia del salto, precisión de impulso y caída y resistencia al salto.



Juegos de lanzamiento: son aquellos en los que se lanzan objetos con las manos, pies y desarrolla, la capacidad en el cálculo de la distancia, precisión y potencia del lanzamiento.



Juegos motrices de golpeo, son con o sin instrumento adicional y pueden ser con las manos, pies, cabeza y rodilla. Esto desarrollan la capacidad en el cálculo de la distancia, la precisión y potencia del lanzamientos

3

JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO:

Estos juegos están encaminados al desarrollo de sistema neuromuscular y articular, tiene un carácter más estático, y son los más adecuados para centrar la atención de los niños.

Tiene dos objetivos: 1 desarrollo de la fuerza y 2 desarrollo de la flexibilidad.

Estos juegos aunque implica movimiento no es en la misma intensidad como los anteriores

4

JUEGOS DE RECREACIÓN INTERIOR O DE IMPLICACIÓN INTELLECTUAL:

Son juegos de entrenamiento, no tiene actividad física, buscan el desarrollo de habilidades mentales e intelectuales y sus objetivos son:

- *agilidad mental
- *agilidad intelectual
- *capacidad de observación
- *desarrollo de la habilidad manual
- *concentración mental
- *atención

5

Juegos de ejercicios
Relacionados con juegos de asimilación

Juegos simbólico:
Aparece función representativa (imitación y evocación)

Juego educativo:
Supone una formación integral a través del movimiento

Juego recreativo:
es libre, implica movimiento, genera creatividad, imaginación y metodología se basa en la diversión.

Juegos de comunicación: se transmiten ideas, estados de ánimo.

JUEGOS TEXTUALES Y DE EXPRESIÓN
Buscan la expresión a través del cuerpo como juegos de mímica, de rol, representaciones, imitaciones, teatro.

Juego de conocimiento:
juegos para conocer sobre algo o alguien, se maneja para conocimientos o información

Juego de presentación
Son para romper el hielo

Juego competitivo-cooperativo: busca competencia positiva

EN CONCLUSIÓN:

- En el aprendizaje no se ha dado la relevancia del juego como una estrategia para generar aprendizaje.
- Los juegos deben rescatarse en sus diversas modalidades tanto en casa como en el aula para generar habilidades en los niños pequeños que contribuya a su desarrollo integral.
- Promover en casa los juegos en vez de permitir que el pequeño permanezca mucho tiempo frente al televisor, tableta u otro medio electrónico.
- Tomar en cuenta la necesidad y el interés del niño para que pueda ser significativo.
- Considerar las características y edades de los niños para trabajar en el aula para lograr el objetivo.
- Los docentes deben considerar como estrategia fundamental el juego.
- El juego no sólo es medio de distractor del niño sino un portador de beneficios para el aprendizaje en todos los ámbitos del mismo: generando habilidades físicas y afectivas, aptitudes, actitudes y conocimientos en general.
- El juego es el interés central del niño, su medio para conocer su mundo.
- El juego no es una pérdida de tiempo debe ser un recurso que las docentes deben contemplar con el propósito de aprovechar al máximo las ventajas que éste mismo otorga y así proporcionar contextos favorables que estimulen el aprendizajes de los niños.