

JULIAN DIAZ ARIAS

DOCENTE: ALMA ROSA GONZALEZ RUBIO

ACERVO DIGITAL

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DENTRO DEL AULA EN
PREESCOLAR”**

Introducción

Dentro de la labor educativa sin duda alguna contamos con diversas estrategias didácticas que nos permiten apoyar el logro de los aprendizajes esperados en los alumnos, las cuales al ponerlas en práctica nos pueden dar buenos resultados y en ciertas ocasiones no resultan como nosotros deseamos.

Sin duda alguna los resultados que se obtienen en los alumnos son muy variados pues mucho depende de cómo captamos el interés en nuestros alumnos, que tan contextualizado se presenta el aprendizaje para ellos y el significado que le dan a lo que están aprendiendo.

En el presente documento hablare de mi experiencia dentro del aula y los aprendizajes esperados que he observado se han logrado en mis alumnos en otros ciclos escolares a través del juego como estrategia didáctica.

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DENTRO DEL AULA EN PREESCOLAR”

El juego está presente durante toda la vida del ser humano, con la diferencia de que en la edad temprana este permite al individuo conocer e interactuar con el medio que le rodea y es una herramienta que le ayuda en su desarrollo motor, afectivo y social.

Como docentes al momento de plasmar nuestras ideas en una planeación tratamos de visualizar la forma en que abordaremos con los niños nuestra actividad o alguna tema, desde ese momento de la planeación vamos ideando como será nuestra intervención, con nuestros alumnos y como esperamos ellos respondan a nuestra actividad, sin embargo al llegar al aula, en muchas ocasiones las cosas no resultan como nosotros lo pensamos en el proceso de planificación, debido a que surgen sucesos inesperados o algunos otros factores que tal vez no alcanzamos a percibir en ese proceso donde planeamos nuestra clase, que hace que se pierda la atención de los alumnos, sobre todo cuando nuestra clase está basada en estrategias poco atractivas a los pequeños, en donde los docentes llegamos a dirigir y no permitimos que sean los alumnos los que sean el centro y motor de las actividades, que ellos se involucren de forma activa en las actividades.

Sin embargo, muchas veces como adultos consideramos al juego como una forma de premio para los niños y no como el medio a través del cual ellos pueden aprender, como debiera ser y nos menciona Martínez. (1998) “En la infancia y la adolescencia, el juego puede tener unas consecuencias educacionales de primer orden...el juego instruye y educa”.

Por lo tanto, nuestra perspectiva de como aprenden los niños debemos modificarla o por lo menos repensar en como desde nuestra práctica docente podemos apoyar a que los niños aprendan de una forma lúdica, ya que por medio de este los niños desarrollan habilidades básicas como la socialización, la imaginación a resolver conflictos entre otras tantas.

Al plantear actividades basadas en el juego se logra centrar su atención, su aprendizaje se contextualiza y se vuelve significativo, esto les permite a los niños poder movilizar sus saberes, pero sobre todo generar nuevos aprendizajes, más si dentro de la actividad que se propone existe un reto cognitivo para los niños.

El juego es un recurso muy utilizado dentro del aula por lo cual lo he puesto en práctica dentro del aula dentro del libro Aprendizajes Clave (2017) dice “El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propician el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo” p.163

A partir de la implementación del juego dirigido en el aula, he llegado a observar cómo se logran aprendizajes significativos, dichos aprendizajes han partido de actividades como: Juegos de integración como pares y nones, imita al compañero o algunos juegos tradicionales (lobo estas ahí, la rueda de San Miguel, etc.) los cuales nos permiten que al inicio del ciclo escolar los niños logren relacionarse e integrarse en el grupo, así como iniciar a usar y respetar reglas y acuerdos tanto en el aula como en el juego mismo.

A medida que se va desarrollando el ciclo escolar se pueden proponer distintas modalidades de trabajo como lo son los rincones donde partiendo de la premisa principal que es el juego los niños con diversas temáticas atractivas, interactúan y jugando aprenden, favoreciendo la autonomía, autoestima, autocuidado, favorecen su lenguaje, por medio de la manipulación los niños construyen a partir de una consigna y con ayuda de diversos objetos como bloques, fichas didácticas, cuentas, comienzan a favorecer el razonamiento matemático, por medio de juegos como robot, en busca del tesoro, la gallina ciega, se favorece la ubicación espacial, por medio del stop, Simón dice, favorecemos los aprendizajes esperados referidos a longitud, entre otros.

Cabe mencionar que no solo los juegos tradicionales nos permitirán lograr aprendizajes en los pequeños, más bien por medio de nuestra creatividad podemos proponer situaciones didácticas a manera de juego que permitan esa movilización de saberes algunas pueden ser jugar oficios y profesiones, jugar al supermercado, adivina adivinanza, somos pintores, crear cuentos, entre otras las cuales nos permiten poder aprender poniendo en práctica la actividad lúdica.

Así al aplicar cualquier dinámica que lleve implícito el juego permitirá a los niños favorecer diversas habilidades como el control de sus emociones, uso de reglas, trabajo en equipo, la creatividad, el lenguaje, la seguridad para expresarse, la resolución de problemas, la atención y la memoria, se podría decir que el juego está relacionado directamente con el desarrollo cognitivo.

No debemos olvidar que dentro del aula debemos enfocar al juego con una intención didáctica, pues sino lo hacemos el juego en si no tendrá un valor de aprendizaje, como se menciona en Aprendizajes Clave (2017) “No cualquier juego es educativo, ni todas las actividades denominadas juego lo son” P.163

Aquí entra la importancia de nuestro papel como docentes de saber encauzar y manejar la estrategia del juego y de aprovechar esos escenarios donde los niños y niñas disfrutan de una actividad lúdica y por medio de cuestionamientos podemos llevar a los niños a la construcción de un nuevo conocimiento, sin dejar que los niños y niñas sean los que exploren, descubran y tomen sus propias decisiones guiando su aprendizaje. De esta manera podemos hacer alusión a lo que Martínez (1998) nos dice “Jugar es una tendencia innata y los adultos facilitan tal actividad en sus niños, en ocasiones se implican en sus juegos y participan en ellos. En tales situaciones se producen aprendizajes de gran importancia sobre la manera de comportamiento adecuada y aceptada entre los seres humanos” p. 10

Aunque también debemos considerar que el juego libre como tal es una herramienta muy valiosa dentro de nuestra labor docente ya que esta permite observar y conocer más sobre los niños y niñas de nuestro grupo, pues en este ellos adoptan roles de acuerdo a lo que viven en casa: donde son mamá, papá o representan algún oficio o personajes imaginarios, con lo cual conocemos más sobre su contexto y la forma en la cual este influye en su aprendizaje, manifiestan saberes que muchas veces dentro del aula difícilmente podemos observar como lo es la facilidad que tienen para organizarse, dirigir o resuelven sus problemas con cierto grado de autonomía.

De acuerdo a lo anterior podemos rescatar que “El desarrollo del juego de simulación consiste en parte en desprender rutinas de comportamiento y objetos de la rutina acostumbrada, situaciones de la vida real y contextos motivacionales, y utilizarlos a manera de juego” (Flavell, 1997, citado en SEP, 2005, p. 57)

Dicho de otra manera, el juego de simulación o libre nos permite también rescatar información que nos será útil al momento de planear nuestra practica dirigiéndola tanto a las necesidades como a los intereses de nuestros alumnos, al momento de hacer nuestros registros de evaluación ya que de estos momentos emana información muy importante sobre nuestros alumnos. Por tanto, es de vital importancia tener como principal estrategia la actividad lúdica en el nivel preescolar, en todo momento y aprovecharla al máximo en pro de los aprendizajes esperados.

CONCLUSIÓN

Los niños y niñas son seres potencialmente activos y aptos al aprendizaje si los estimulamos mediante el juego, debemos ser generadores de ambientes adecuados de aprendizaje, pero sobre todo saber organizar nuestro trabajo basado en dinámicas atractivas que permitan movilizar saberes con entusiasmo, alegría y motivados a aprender.

BIBLIOGRAFIA

- MARTINEZ Criado G. (1998). El Juego y el Desarrollo Infantil. Octaedro. Barcelona.
- SEP (2005) Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar Volumen I. Talleres Imprentor.
- SEP (2017) Aprendizajes Clave Para la Educación Integral. Compañía Editorial Ultra.