

TIPOLOGÍA DOCUMENTAL:
ARTICULO DE DIVULGACION.

JUEGOS DE MESA

“UNA HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE EN LA
EDUCACIÓN PREESCOLAR”

PRESENTA:

PROFA. DEYSI LUCILA LOZADA MORENO

CCT: 15EJN04640

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de las actividades lúdicas en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; el juego es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los niños durante las clases. Los juegos inspiran a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de ésta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

Vivimos una época con una variedad infinita de juegos de mesa, con una mecánica que no es tirar dados y mover una ficha. Juegos que fomentan el uso de lenguaje, la resolución de problemas, la cooperación entre los niños. Y que ellos pueden crear sus propios juegos de mesa en el aula y utilizar el juego de mil maneras distintas, adaptando las instrucciones a su gusto y necesidades. Aprendizaje basado en juegos es usar el juego como material de apoyo en el aula, es transformar la forma de dar clase.

Los juegos son parte sustancial de la cultura, son el campo de experimentación de todo. Cuando jugamos estamos probando todos nuestros recursos emocionales, de conocimiento, de planificación... en un entorno seguro, sin que nadie se haga daño. Los niños van a divertirse, ese es el objetivo principal. Van a jugar e interpretan que es su espacio de ocio, pero luego entrenamos en atención, memoria, en habilidades de socialización y en aspectos emocionales. Está todo englobado.

Los aprendizajes se fijan cuando se genera dopamina, cuando se disfruta. Jugamos por diversión y por puro placer, pero cuando jugamos también aprendemos y socializamos. El juego es un acto lúdico que se transforma en un motor fundamental para el desarrollo. De ahí que muchos docentes, psicólogos y pedagogos reivindiquen el juego como herramienta educativa.

Es claramente reconocido por diversos autores y desde diferentes líneas teóricas la importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño. Ya sea desde el punto de vista funcional, estructural como afectivo, se impone como una actividad posibilitadora del desarrollo. Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del

pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Esta Teoría piagetiana viene expresada en "*La formación del símbolo en el niño*" (1973, 2ª reimpresión.) en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

Los de **acomodación**, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de **asimilación** de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

1.- **Asimilación funcional o reproductora**: repetición activa que consolida determinadas acciones.

2.- **Asimilación mental mediante la percepción** o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta **asimilación "primitiva"** se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "*no es todavía científica*", es de carácter egocéntrico.

A medida que el niño repite sus conductas por "**asimilación reproductora**", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

El esquema de "algo para" chupar, (ejemplo).

Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual *los esquemas se convierten en ideas o conceptos*.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "**elemento asimilador**" a la "**imaginación creadora**".

Después de haber aprendido a agarrar, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "**Placer funcional**".

"Juego de ejercicio"

En la medida que se desprende de la *acomodación sensorio-motora* y con la aparición del **pensamiento simbólico** en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en *símbolo lúdico*.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "**el objeto simbólico**", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran **salto evolutivo**: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al **pensamiento representativo**.

"JUEGO SIMBÓLICO"

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1973, pág. 222)

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del *pensamiento infantil* y si, en la representación cognitiva, la **asimilación se equilibra con la acomodación**, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

"JUEGO DE REGLAS"

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan **los juegos de reglas**.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, **la regla reemplaza al símbolo**.

Estos **juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas**: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

Estos juegos se caracterizan por estar organizados mediante una serie de **reglas que todos los jugadores deben respetar**, de tal forma que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia, y son fundamentales porque contribuyen al aprendizaje, favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, la atención, el razonamiento y la reflexión.

Son fundamentales para lograr el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil, ya que **permiten al niño desarrollar las habilidades motoras finas, la coordinación óculo-manual y las capacidades de análisis y síntesis; fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico;** etc.

Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión, y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción. El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicia condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros.

Se pueden elegir juegos para cubrir una determinada necesidad pedagógica, para centrarse en una lección específica, para reforzar conocimientos, o para ayudar al profesorado a indagar cuánto de lo enseñado ha interiorizado de verdad el alumnado, o para aplicar los conocimientos fuera del contexto en que se aprendieron – esto es, ir más allá del mero *aprendizaje*. Pero los juegos son además divertidos de jugar, y ese aspecto nunca debe ser olvidado pese a las enseñanzas pedagógicas *serias* que se quieran también inculcar. Precisamente por la diversión de jugar es por lo que los niños (as) pueden interesarse en un juego de mesa, y es precisamente por la diversión al jugar por lo que

continuarán implicándose en la partida, más allá del refuerzo pedagógico para el que se pretenda usar el juego.

Con las nuevas tecnologías, las generaciones actuales han perdido la costumbre de jugar a juegos tradicionales, tanto entre ellos como con sus padres. Sin embargo, a pesar de que las nuevas formas de entretenimiento tienen algunas ventajas, suelen presentar menos beneficios que las diversiones que disfrutaban los niños de décadas pasadas.

Los juegos de mesa son aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar.

A lo largo de la historia, los juegos de mesa han representado una de las actividades lúdicas más antiguas del hombre. El ajedrez junto con las damas chinas son considerados los juegos de mesa más antiguos que existen.

El uso de los juegos de mesa dentro del aula han permitido y favorecido el logro de aprendizajes de acuerdo a los planes y programas de educación preescolar, tanto de juegos de mesa tradicionales como lo son el memorama, la lotería, domino, entre otros, también lo son los juegos de mesa que se encuentran actualmente dentro del mercado y que se han reinventado de diversas formas a través de los tiempos ya que así lo demanda la sociedad, sin embargo; cabe mencionar que esa infinidad de juegos de mesa que se encuentran en el mercado también logran desarrollar y fortalecer en los niños conocimientos, habilidades y destrezas que podrán poner en práctica en diversos ámbitos y situaciones que se le presenten a lo largo de la vida.

A continuación se presentan algunos juegos de mesa actuales que sirven como herramienta para el aprendizaje dentro y fuera de las aulas.

✓ **Destreza**

En este juego debes ser el más rápido para colocar las 25 formas en los agujeros correspondientes de la bandeja. Pero deberás mirar el cronómetro, ya que si el tiempo se agota estalla el juego. El jugador que combine las 25 formas en el tiempo más corto gana. Con el juego Destreza se ponen en práctica habilidades valiosas como el enfoque, la coordinación y el reconocimiento de formas. Juega sin el temporizador para que sea más fácil para los jugadores más pequeños.

✓ **Jenga**

Es un juego de habilidad física y mental. Construido sobre la simple premisa de apilar bloques, Jenga involucra a jugadores de todas las edades, de todas las culturas... Los jugadores se turnan para retirar un bloque de una torre y equilibrarlo en la parte superior, creando una estructura más alta y cada vez más inestable a medida que avanza el juego.

✓ **El lince**

Las reglas del juego son sencillas: se saca al azar una ficha con una imagen y los jugadores la buscan en el tablero. El que la vea primero se lleva la ficha y al final vence el que más fichas haya conseguido.

✓ ***Juaquin el albañil***

Juego de mesa en el que deberán quitar ladrillos con la palita pero sin tirar a Juaquín El Albañil, quien está en la cima de la torre de ladrillos.

Deberás poner en práctica toda tu precisión y no dejar que los nervios se apoderen de ti.

✓ ***Operando***

Este divertido juego de mesa pone a prueba tu destreza al sacar piezas del cuerpo. ¿Y tú, puedes operarlo para que se cure sin hacer sonar la alarma? Toma las pinzas y esfuérzate por extirpar sus divertidos males, sin tocar los bordes para que no se enciendan las luces.

A través de los juegos de mesa se desarrollan o favorecen:

NORMAS: El hecho de que los participantes en la partida tengan que respetar las normas del juego en cuestión, desde el turno de tirada hasta acatar las consecuencias, impulsa el que ese acatamiento luego se traslade fuera del juego. Es decir, que el menor en cuestión empiece a aprender a hacer lo propio con las normas que existan en casa, en el colegio o en la sociedad en general.

TOLERAR LA FRUSTRACIÓN: Sirven para aprender que no siempre se gana y que las derrotas también hay que saber aceptarlas, tomándolas con deportividad y usándolas para esforzarse y concentrarse más de cara a una siguiente partida. De igual manera, como todos los jugadores están sometidos a las mismas normas, fomenta la igualdad y la autoestima.

SOCIALIZACIÓN: La mayoría de los juegos implican la interacción con el resto de jugadores. Esto implica que haya un desarrollo de la comunicación y favorece estrechar lazos con amigos y familiares. Les enseñan a conocerse y a tratar con otras personas, experiencia que podrán trasladar del juego a las relaciones de la vida real.

DESARROLLO COGNITIVO: Los juegos de mesa son una fuente inagotable para desarrollar nuestras capacidades cognitivas, ya que a través de sus diferentes mecánicas podemos mejorar diferentes habilidades: desde la motricidad fina, en los juegos que requieren colocación de piezas, hasta la visión espacial, en los juegos como puzzles. También pueden mejorar el cálculo, la memoria, la imaginación y podemos mejorar nuestros conocimientos sobre la temática. No en vano cada vez más docentes consideran los juegos de mesa como una herramienta educativa.

Es importante utilizar los juegos de mesa como un vehículo educativo para que los jugadores aprendan a través del juego de forma entretenida y divertida.

La experiencia de trabajo en el aula con elementos lúdicos como los juegos de mesa, permite desarrollar reflexiones en cuanto la práctica docente, intercambio de conocimientos y experiencias. Con la implementación de los juegos de mesa se pretende dar cuenta de una práctica de Enseñanza-Aprendizaje Significativo, que incorpora el juego al entorno escolar como experiencia lúdica de carácter socializador, entendiéndolo como elemento que favorece el desarrollo de valores y permite el autoconocimiento, la regulación y el aprendizaje; ya que forma parte del desarrollo integral del niño y fortaleciendo las áreas y campos de desarrollo académico y social. Este proceso contribuye al enriquecimiento personal de los maestros en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.