



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



**Acervo
Digital
Educativo**

Estrategia didáctica del Juego: recurso para el logro de aprendizajes

Autor(a): Sonia García Lagunas

Centro de trabajo: J.N. Nicolás Copérnico

C.C.T. 15EJN1418J

Municipio del centro de trabajo: Villa Guerrero

Fecha de finalización del RDE: 22/Febrero/2023



Objetivo:

*Valorar la estrategia didáctica del juego en el logro del aprendizaje esperado

*Reconocer la importancia que tiene la estrategia didáctica del juego en la construcción de aprendizajes significativos.

Metodología:

Analítico - Sintético

Introducción:

Una de las características más importantes de los grupos de preescolar es el uso del juego en el desarrollo del trabajo, con este tipo de dinámicas los niños se integran más rápidamente y su participación es activa y con mayor interés, en donde éstos se desplazan, platican, interactúan unos con otros, comparten pertenencias y se apoyan mutuamente.

Cuando la profesora juega con sus alumnos, todos se relacionan y se estrechan lazos de amistad y confianza, debido a la cercanía existente entre los involucrados, se propicia un clima favorable que brinda cierta seguridad afectiva.

Los grupos siempre son heterogéneos, lo mismo hay niños muy expresivos y dinámicos, como egocéntricos, tímidos y poco participativos, sin embargo, cuando se trata de jugar, todos se involucran en la actividad, se olvidan de la pena y se nivela el nivel de participación. Así también, se ha manifestado una interacción mayor de los alumnos cuando la profesora al practicar algún juego con ellos lo hace empleando materiales variados, novedosos y prácticos; es decir, cuando utiliza para cada actividad recursos diferentes, tanto de la naturaleza, de reúso y/o comercial.

La **organización** siempre es fundamental para el buen desarrollo del juego, ésta depende, sobre todo de la profesora, pues es quien propone la actividad al grupo, ésta puede ser individual, en equipo y/ o grupal, a través de dicha organización se observan actividades variadas en los niños; por ejemplo, cuando el juego es individual se concentran, realizan preguntas, hacen comentarios para sí mismos; cuando es en equipo se observa la compatibilidad, en donde cada quien escoge a sus compañeros e intercambian puntos de vista e ideas; en el juego grupal se aprecia la autorregulación, en donde el niño es capaz de controlar su conducta, sus actos impulsivos, también la aceptación de reglas y resultados, se puede apreciar a través de este tipo de organización.

Además de la organización existe otro factor o variable, ésta es la **estrategia** propia del juego, en donde el diseño repercute considerablemente en la aplicación de la actividad con el grupo, no por el hecho de ser juego ya se logra automáticamente el interés y la participación de los niños, en muchas ocasiones se quiere desarrollar todo tema y/ o actividad a través del juego, sin embargo esto ha generado poca motivación de los alumnos por participar, la docente es muy dada a anteceder a toda actividad la palabra juego, por ejemplo, vamos a jugar a conocer los animales, o vamos a jugar a aprendernos los colores o las letras. Con esta estrategia se logra atraer momentáneamente la atención de los alumnos, porque éstos al escuchar “juego” inmediatamente quieren saber sobre la actividad a realizar, pero al no cubrir ésta su expectativa del juego, el interés se va hacia otro lado y es cuando se dispersa la atención, ocasionando indisciplina en el grupo. Sin embargo, cuando se trabajan actividades lúdicas bien planeadas, en donde la docente selecciona cuidadosamente estrategia lúdica a emplear, para abordar algún contenido, la prepara con anterioridad previendo materiales y recursos a utilizar y por consiguiente, da explicaciones claras sobre el desarrollo del mismo, se genera una participación espontánea, se realiza una dirección adecuada y obviamente la dinámica del grupo es entusiasta, de interés e interacción en donde todos se involucran, cooperan, participan, se apoyan y comparten.

Se aplican varias estrategias lúdicas, las cuales pueden ser de tipo físico, intelectual y/ o simbólico, pero fuera cual fuera ésta repercute considerablemente el diseño realizado de la misma, cada una de ellas se lleva a cabo de acuerdo con el propósito deseado.

El juego simbólico, por ejemplo, es uno de los más comunes en los niños, lo practican frecuentemente en actividades libres. Se observa a niños con palos, piedras, tablas, transformando éstos en otros objetos, juegan al: como si... como si fuera caballo, como si fueran barcos, etc. Estos juegos propios y muy característicos de los niños de preescolar son

retomados en el desarrollo del trabajo, como estrategias de enseñanza para atraer el interés de los niños, sin embargo, independientemente del interés de los niños y su participación constante, se mantiene presente la **evaluación**, considerando a ésta como otra variable en relación a la técnica didáctica del juego. Se tiende a ver mucho activismo en el transcurso de la jornada diaria con los niños, se culmina un juego o actividad e inmediatamente se inicia otra, y es difícil apreciar con claridad en cuanto a su aplicación, los logros y dificultades realmente manifestadas en cada niño. Así como en cuanto a su valoración de los procesos y resultados, el cómo se llega a concretizar, cuáles fueron los procesos y los resultados obtenidos.

Con lo anterior se logra visualizar otra variable, los **objetivos**, debido a la estrecha relación entre éstos, con la evaluación y las otras variables ya tratadas, una nos lleva a la otra. La organización, las estrategias y la evaluación están en función de los objetivos, sean estos generales o particulares, las técnicas empleadas tienen como propósito el logro de éstos, los cuales consideran los aprendizajes esperados; sin embargo, se genera la duda si con el hecho de jugar, hacer agradable la estancia del niño en la escuela se están generando, desarrollando y/ o potencializando los aprendizajes en los niños y si no es así, cómo lograrlo.

Desarrollo:

Lo anteriormente descrito, ha permitido visualizar más ampliamente todos aquellos aspectos relacionados con la técnica didáctica del juego, que es el concepto central, se rescataron varias características, las cuales se ubicaron como variables y otras como indicadores de las mismas; sin embargo, dentro de las variables consideradas existen algunas de mayor significación para el concepto central y otras importantes, pero no afectan tan directamente.

Los objetivos y las estrategias ya descritas, parecen variables importantes y trascendentales. Siempre se han considerado a los objetivos como fundamentales para la determinación del tipo de técnica, estrategias y/ o actividades a emprender, se debe tener clara la finalidad, pues sobre ella gira la forma de enseñanza del profesor.

Así también, las estrategias son parte fundamental del concepto (técnica didáctica del juego), pues el diseño de éstas está en función de los objetivos, y obviamente, si se pretende el logro de las capacidades cognitivas, el tipo de juego y su diseño son básicos para el éxito o fracaso de la enseñanza, y, por consiguiente, de los aprendizajes adquiridos por los alumnos.

Las variables como los fundamentos, la organización y la evaluación son importantes, pero su repercusión en el tema central no es tan trascendente. Es importante, por ejemplo, conocer los fundamentos de las técnicas didácticas del juego, pero eso no asegura su buena aplicación y la trascendencia con la enseñanza; de igual manera, la organización influye en el ritmo de trabajo generado dentro del aula, pero el trabajar de forma individual, en equipo y grupal no garantiza el logro de aprendizajes significativos, y la variable de evaluación se dejará también un tanto fuera, no por ser menos importantes, sino debido a la poca injerencia con los alumnos, pues es una variable básicamente tratada por el profesor.

Así pues, considerando todo esto, se puede concretizar en dos variables: los objetivos y las estrategias, en donde los objetivos son independientes y las estrategias dependientes. En cuanto a los objetivos se tiene la inquietud de abordar los aprendizajes esperados, y en relación a las estrategias los tipos de juego.

Por lo tanto, el problema quedaría planteado de la siguiente manera:

¿Qué tipo de juego didáctico puede usar el docente como estrategia de enseñanza, para lograr los aprendizajes esperados?

Esta pregunta me dice mucho de mi tema “Estrategia didáctica del juego: Recurso para el logro de aprendizaje”, pues se puede establecer una estrecha relación entre la actividad lúdica y el logro de los aprendizajes esperados, las maneras propias del docente para desarrollar sus clases e impartir los contenidos temáticos a sus alumnos, pues es parte fundamental en la adquisición de conocimientos del niño. A través de esta pregunta se puede, además, hacer la vinculación entre el uso de las técnicas didácticas de enseñanza de la práctica del juego, y con la mejora en la dinámica y conducción del grupo. El juego podría ser una técnica didáctica propia para propiciar en el grupo una dinámica participativa y generar el desarrollo de los aprendizajes esperados.

Esto es importante conocerlo, porque el logro de los aprendizajes esperados es el propósito en el nivel preescolar, y el juego es una característica primordial del niño, por lo tanto, el saber cómo hacer uso de éste en el proceso de la enseñanza, es básico para poder ejercer una práctica útil, significativa y relevante.

Éste pudiera servirnos a los docentes para generar diseños de estrategias lúdicas realmente compatibles con los fines y propósitos educativos, es decir, generadoras del desarrollo pleno de los aprendizajes esperados, basándose siempre en el interés y motivación de los alumnos.

El juego es típico y natural de la infancia, esta idea es muy frecuente escucharla, de igual manera se establece parte de los derechos de los niños, pero a pesar de esto se reconoce como una experiencia lejana en la vida de algunos niños, por este motivo y con la intención de acercar este derecho, se presenta al juego como llave y motor para la vida social y cognitiva infantil.

Por muchos es reconocido el papel tan importante del juego en la infancia y varios autores hablan al respecto, incluso de la inmersión de éste en las prácticas escolares, sobre todo en los niveles donde se atiende niños, tal es el caso del preescolar.

Todos nosotros llegamos al sistema escolar siendo niños y niñas, ya sea con expectativas, miedos, alegrías, enojos, pero sobre todo con ganas de jugar.

Pero con el correr del tiempo, pasamos a ser alumnos y las ganas de jugar se opacan porque ya no podemos hacerlo cuándo, cómo y con quien deseamos.

Ese espacio de transición donde se aprenden rutinas y hábitos toma un formato estructurado, debido a las obligaciones curriculares para poder obtener determinados resultados en cada etapa, es en este momento donde el juego pareciera pasar a un segundo término, pese a la importancia de éste en la infancia. La problemática de la infancia actual no es algo lineal, su crecimiento es diverso y complejo porque responde a un contexto familiar y social en constante cambio y transformación, es ahí donde el acercamiento del adulto debiera ser creativo, solidario y contenedor a través de un abordaje lúdico, expresivo y esencialmente humano.

Quizás para no forzar los aprendizajes en el camino de la escolaridad, debiéramos preguntarnos sobre la esencia de algunas de nuestras prácticas y plantearnos cuestiones generadoras de

transformaciones, a través de las cuales se valore la actividad lúdica, siendo éstas un escenario donde están presentes la curiosidad, la imaginación, la fantasía, la creatividad, la alegría, los valores, las capacidades y el desarrollo de todas las inteligencias.

Todas estas ideas son trascendentes respecto al tema, debido a la influencia ejercida en las mentes de los profesores, los cuales debiéramos analizar el tema del juego y rescatar toda la influencia ejercida en el aprendizaje de los alumnos. Considerando esto, el juego pudiera ser la estrategia primordial en la enseñanza del profesor.

El juego es una propuesta constructivista y Piaget hizo grandes aportaciones al respecto, (Piaget 195 5. Pág. 60), estableciendo principalmente una relación conceptual entre juego y desarrollo cognitivo, lo cual lleva al niño al logro de los aprendizajes; así mismo estableció una relación entre el juego y la estructura del pensamiento del niño y de acuerdo con esa estructura los clasificó en 3 grandes categorías: juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas.

Al analizar algunos autores se encontraron varios tipos de clasificación del juego, las cuales varían según la postura de cada uno de ellos, entre las más características están las siguientes: juegos sensoriales, motores, intelectuales, sociales, infantiles, recreativos, visuales, táctiles, individuales, libres, colectivos y organizados.

Según Vigotski en (García González Enrique 2002. Pág. 40), el papel del profesor es trascendente, pues le corresponde provocar en el alumno esas inquietudes propias para generar avances cognitivos y adelantar el desarrollo, los cuales no sucederán nunca de manera espontánea, pues a pesar de considerar al niño activo éste no posee de manera interna los instrumentos para recorrer solo el camino hacia el pleno desarrollo, siempre es necesaria una buena guía generadora de situaciones y aprendizajes nuevos.

Los niños construyen paso a paso su conocimiento del mundo, y al hacerlo no son seres pasivos, analizan y revisan las ideas provenientes del exterior. Para Vigotski el aprendizaje siempre involucra a seres humanos, los cuales crean sus propias representaciones acerca de la nueva información recibida, el conocimiento aparte de ser construido por el niño es construido entre el niño y el medio sociocultural, por lo tanto, el aprendizaje y el desarrollo de competencias cognitivas siempre involucra a más de un ser humano.

Actualmente el logro de los aprendizajes clave es el propósito fundamental en el jardín de niños (Aprendizajes Clave, para la Educación Integral 2017. Pág. 111), los cuales son un conjunto de conocimientos, practicas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen al crecimiento integral del estudiante.

Una de las estrategias para favorecer tales aprendizajes es el juego (Aprendizajes Clave, para la Educación Integral 2017. Pág. 163) el cual es concebido como una actividad necesaria, como una herramienta donde se involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal.

Desde diversas perspectivas teóricas, se considera al juego como generador de habilidades mentales de niñas y niños. En la educación preescolar, una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego y sin perder un sentido placentero, adquiera propósitos educativos de acuerdo con los aprendizajes a desarrollar en los niños.

Resultados

Toda la información analizada es básica para el tratamiento del tema, se encontró información valiosa, la cual contribuyó significativamente en el tratamiento del problema, abrió el panorama de manera amplia, se aclararon algunas ideas y ahora sólo es importante el análisis de la situación real dentro de las aulas, el ver si realmente la teoría está contribuyendo e influyendo en las formas de trabajo de los docentes, tanto en planeaciones, diseño y aplicación de técnicas didácticas de enseñanza, basadas en el juego y sobre todo, en los procesos y resultados de los alumnos, es decir, en el logro de los Aprendizajes esperados. .

El juego es una estrategia básica de enseñanza en el nivel preescolar y se considera a varios tipos de juegos como trascendente e importantes, lo fundamental sería reconocer cuándo usar cada uno de ellos y cómo, es decir, realizar un diseño apropiado para lograr el propósito deseado, no jugar por jugar, preocuparse verdaderamente de lograr los Aprendizajes esperados y ubicar a conciencia cada tipo de juego (simbólico, de reglas, de representación, tradicional, etc.)

Por lo tanto, las técnicas lúdicas apoyan realmente en el proceso de enseñanza y bien estructuradas generan el desarrollo de las competencias en los niños (conocimientos, habilidades, actitudes y valores).

BIBLIOGRAFÍA

- BRUNER, J. (1995). El habla del niño. Barcelona. Ed. Paidós.
- DEIVAL, J. (2001). Descubrir el pensamiento de los niños . Barcelona. Ed. Paidós.
- MARTÍNEZ Beltrán, J. (1994). La mediación en el proceso de aprendizaje. España. Ed. Bruño.
- PIAGET (1955). La formación de la inteligencia México, Ed. Trillas.
- SALATE Pereira, María (1982). Juegos en la Escuela en los grupos. Sao Paulo. Ed. Paulina.
- SEP (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México. Ed. Ultra, S.A de C.V.
- VIGOTSKI. La construcción histórica de la Psique. México. Ed. Trillas.