



Gobierno del
ESTADO DE MÉXICO

Acervo
Digital
Educativo

Identidad y Valor
Magisterial



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

“2023. 70 ANIVERSARIO DEL RECONOCIMIENTO DEL DERECHO AL VOTO DE LAS MUJERES EN MÉXICO”

SUBDIRECCIÓN REGIONAL: METEPEC

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)

TÍTULO DEL MATERIAL: EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN.

AUTOR: ALEJANDRA MARIA DEL ROCIO ALCANTARA ORTIZ

JARDÍN DE NIÑOS: “PILTZIN”

CCT: 15EJN0048A

ZONA ESCOLAR: J068

15 DE DICIEMBRE DE 2022.



INTRODUCCIÓN.

En el desarrollo de este trabajo se presentarán argumentos que expresan el uso del juego como método, estrategia o técnica favorable para el trabajo docente.

A lo largo de la historia, filósofos, antropólogos y educadores han definido el juego; cada uno de ellos dando una vista diferente, aunque con muchos puntos en común. Por ese motivo es interesante reconocer algunas de las características que permiten reafirmar con rotundidad que determinadas actividades son juegos o prácticas lúdicas.

Este documento data argumentos en los que el uso del juego en la educación favorece control corporal, estímulo a la creatividad, estímulo de habilidades del pensamiento y modelación de conductas. Además de permitir interpretación de roles, dilucidar su contexto y favorecer la igualdad de género.

Surge a partir de mi práctica en educación preescolar donde e implementado el juego como parte de la metodología que he formalizado en los procesos de enseñanza y aprendizaje de mis alumnos; usando el juego como recurso didáctico e identificando así la importancia del rol docente en su implementación.

Derivando como objetivo principal el dar a conocer argumentos suficientes que dan muestra de lo favorable que es usar el juego como una herramienta en la práctica educativa que estimula la enseñanza y el aprendizaje en niños, niñas y jóvenes.

Usando métodos y técnicas de producción de datos en investigación cualitativa mediante método biográfico, usando la técnica de observación de participantes y análisis de documentos.

De forma breve y específica se hace saber situaciones, espacios, roles, materiales, estructuras e incluso tipos de juegos que se implementan día a día en la práctica docente.

Teniendo como principal perspectiva compartir esta indagación y práctica que han generado cambios relevantes en mi práctica docente

Permitiéndome realizar inferencias, análisis y dar testimonio del porque es relevante el uso del juego como una estrategia útil en la práctica de la enseñanza y el aprendizaje.

EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN.

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

"El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia 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." (SEP, 2017, Pág. 163)

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales.

a. El juego, el recurso educativo por excelencia

Teniendo en cuenta todas las razones explicadas anteriormente, podemos declarar que «el juego es el recurso educativo por excelencia» para la infancia. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula.

Siguiendo el proceso evolutivo del niño, debemos contribuir a facilitar la madurez y formación de su personalidad a través de distintos juegos funcionales que pueden ir ayudando a que el niño logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo.

Todo ello exige un ambiente propicio no sólo en la clase, sino también dentro del entorno familiar. Este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel.

b. El maestro y su rol en el juego en la escuela

Nuestro rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en personas «adultas y serias», que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, los niños encuentren en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida. Para ello, el maestro debería tener en cuenta, en su rol de «animador-estimulador» del juego, una serie de elementos:

1. Diseño de espacios del juego.

El profesor debe facilitar al alumno las mejores condiciones posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente del mismo. El espacio ambiental será lo más seguro, estable y tranquilo que sea posible. El aula se estructurará en espacios lúdicos que posibiliten el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego entre todos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. Además, el niño también necesita jugar y aprender al aire libre, por lo que tendremos en cuenta las condiciones del

patio escolar, los espacios verdes de la zona donde se encuentre ubicada la escuela, los distintos espacios culturales de la zona...

2. Materiales para el juego.

Los materiales lúdicos que van a utilizar nuestros alumnos deben ser estudiados y seleccionados cuidadosamente. El juguete es una especie de «pretexto» que debemos tener en cuenta. Seleccionaremos materiales lúdicos que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad de los estudiantes como pueden ser los rompecabezas, ábacos, marionetas, cuentos, canciones...

3. Estructuración y organización de los tiempos de juego.

Todo niño debe desarrollar tanto el juego libre como el juego organizado, debe jugar individualmente y en grupo. Diversas investigaciones señalan que el juego entre dos niños dura más tiempo y es más productivo que el individual o el de tres o más niños; sin embargo, debemos añadir que el juego espontáneo e individual se enriquece con las aportaciones y experiencias que aporta el juego colectivo. Por tanto, el maestro debe estructurar y organizar el tiempo para cada tipo de juego que utilice en su clase.

4. Actitudes del maestro respecto al juego.

El maestro debe procurar desarrollar una serie de actitudes en su papel de animador del juego. Debe adquirir una posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos. Esto implicará:

- una gran capacidad para aceptar las expresiones y respuestas erróneas del niño, justificándolas, cuando se produzcan, como algo normal dentro del proceso de maduración y desarrollo del niño;
- la creación de un clima relajado sin tensiones y permisivo: el niño debe trabajar en un ambiente de libertad pero con el firme respeto hacia las normas; no debe sentirse sometido ni mucho menos obligado. El maestro debe crear una relación amistosa con el niño, pero siempre guardando las distancias, es decir, teniendo muy presente que el alumno se tiene que sentir como lo que es y tiene que ver al maestro como un adulto que se encarga de su educación;

- una actitud permanente de escucha y diálogo: el maestro debe mantenerse abierto a todo y a todos, estando dispuesto a desarrollar la comunicación y comprensión del niño;
- no anticipar las soluciones: debe dejar que el niño las descubra por sí mismo y estimular al alumno a que averigüe e invente; de esta manera, la motivación e implicación del niño en el juego es mayor y el aprendizaje mucho más significativo;
- no acelerar el desarrollo del juego: se trata de respetar la secuencia del juego. El maestro no debe instigar al niño a acelerar de forma desmedida su proceso de evolución;
- ofrecer posibilidades de éxito: el niño necesita incentivo y aprobación; situaciones que le permitan mejorar su autoestima, que demuestren al niño de que es un persona «capaz»
- la acogida de preguntas, ideas y sugerencias, ofreciendo al niño oportunidades de ensayar, experimentar y poner en práctica sus iniciativas. (Bernabéu 2016 Pág. 84.)

En algunos momento el juego puede plantearse como una mera diversión, sin más finalidad que la de pasar un buen rato. Pero, en las manos de un docente, se convierte en una herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. Por tal motivo debemos conocer la naturaleza caleidoscópica del juego, sus múltiples aspectos.

Esto permitirá elegir los juegos más adecuados para distinguir los distintos objetivos educativos. “todos estos efectos educativos se fundan en la influencia que el niño ejerce sobre el desarrollo psíquico del niño y sobre la formación de la personalidad” (B Elkonin, Pág.77) De igual manera cabe decir que el Pensamiento Lateral se concibe como un Pensamiento Creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico. Los que hoy somos educadores, en algunos momentos por la rutina diaria perdemos de vista las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.

- Facilita la convivencia, etc.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella.

Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, favoreciendo competencias, logrando así un aprendizaje agradable y significativo. El juego, les permite a los alumnos descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para la resolución de un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. Los juegos se dividen en tres: Creativos, Didácticos y Profesionales. Es muy importante el uso de los tres en el proceso educativo ya que, son herramientas simples pero poderosas, que permiten estimular, ampliar la visión y llegar a conclusiones consecuentes y consistentes.

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

"Dado que los Aprendizajes esperados se centran en el desarrollo de las capacidades de los niños, no basta con experiencias de una sola ocasión para alcanzar su logro. Se profundizan, amplían y enriquecen en la medida en que los niños viven experiencias variadas que desafíen su inteligencia y detonen en ellos procesos reflexivos y de interacción que les permiten alcanzar niveles cognitivos cada vez más complejos y así construir verdaderamente los aprendizajes." (SEP, 2017. Pág. 111) De que mejor manera que mediante diferentes juegos inmersos en diferentes situaciones didácticas.

Finalmente queda reiterar que "Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego 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." (SEP, 2017. Pág. 163)

CONCLUSIÓN.

Los juegos permiten una forma amena y creativa de resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por la educadora.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales claves en el desarrollo humano. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Las situaciones didácticas de una jornada como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los niños (as) van resolviendo problemas, organizando ideas y más, originándose así un aprendizaje agradable y profundo mediante la utilización del juego como herramienta de trabajo en clase

En suma, debemos hacer una profunda reflexión sobre el tremendo potencial educativo que poseen los juegos y cómo éstos son una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza y aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños, haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta. Este es todo el sentido de la conjunción de la cultura y la inteligencia como formas lúdicas que intervienen en el proceso de educación y desarrollo de los niños, niñas y jóvenes.

Los planos emocional, psicológico, físico - motriz, cognitivo y social aparecen reflejados en el juego. Por lo que afirmo que es una útil herramienta en el aula, porque los niños son más susceptibles de adquirir conocimientos si están jugando permitiéndoles mejorar sus capacidades para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones.

Los diferentes tipos de juego tales como motores, intelectuales, recreativos, de mesa, dirigidos y más mencionados previamente llevaran en su utilización desarrollo de habilidades cognitivas en su utilización estimulando el desarrollo integral de los alumnos. Ayudando con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales.

REFERENTE BIBLIOGRÁFICO:

- Bernabeu N. y Goldstein A. 2016. *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*, Madrid, Narcea.
- Elkonin B. D. 1980. *Psicología del Juego Compilación - liber forti, para "mesa redonda" nuevos horizontes - e l juego volumen X*, Madrid, Visor libros.
- Dalle, Boniolo, Sautú y Elbert. 2005. "*Métodos y técnicas de producción de datos en investigación cualitativa*", Colombia, Mc Graw Hill,
- Díaz Barriga F y Hernández G. 2001. "*Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*", México, Mc Graw Hill.
- Gallardo, M.N. y Ramírez. 2019. "*Los Juegos: métodos creativos de enseñanza Artículo para Facultad de Ciencias Médicas*", Las Tunas Cuba
- SEP, 2017 "*Aprendizajes Clave Para la Educación Integral. Educación preescolar Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación.*" México, CONALITEG.



Licencia seleccionada

Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional