

SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA METEPEC

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE) El Juego en el Nivel Preescolar

**Autores. Laura Nallely Ruiseñor Colín.
Yolanda Hernández Cruz**

Cecilia Vara Verona

Escuela Ignacio Ramírez

C.C.T. 15EJN0260U

Z.E. J203

Febrero 2023



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMALDIRECCIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA
SUPERVISION ESCOLAR J203
J.N. IGNACIO RAMIREZ

Presentación

El juego es una actividad natural y espontánea que facilita el desarrollo integral de todo individuo por ello, muchos autores consideran necesario su uso en el ámbito educativo, como un elemento que contribuye al fortalecimiento de la dimensión física, social, afectiva e intelectual. A través de él, los niños desarrollan habilidades, destrezas, capacidades y conocimientos esenciales para vivir en sociedad.

El juego cumple una función necesaria y vital para la evolución del niño, por lo tanto, el docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, pues su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase y actividades estructuradas enfocadas a las dimensiones evolutivas anteriormente mencionadas.

Si bien, esta actividad lúdica posee una naturaleza y funciones complejas que se abordan desde diferentes perspectivas, por lo tanto, el presente documento tiene la finalidad de dar generalidades de lo que es el juego, teorías del juego y sus propulsores, así como propuestas didácticas a partir de su clasificación. Esto permite al docente formular un concepto teórico que sustente las actividades relacionadas entre el juego y sus objetivos de clase. Convirtiendo o dando así un sentido lógico a una actividad natural del niño y lo que se espera que él desarrolle integralmente en el aula.

1. El concepto de juego

Abordar la conceptualización del juego, es una tarea difícil de precisar, ya que no existe una definición universal que abarque todas sus características. Para Huizinga (1990), el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.

Por su parte, Viciana y Conde (2002) proponen la siguiente definición: “...el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83). En opinión de estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las capacidades afectivas, motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño.

El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad e impulsar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse.

Según Garaigordobil (2008), el juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. Esta autora destaca la importancia del juego para potenciar el desarrollo infantil, promover los aprendizajes y fomentar la interacción entre padres e hijos. El juego ofrece múltiples posibilidades para abordar los contenidos curriculares de Educación Infantil. En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula.

Desde nuestro punto de vista, el juego infantil se puede definir como una actividad placentera, libre y recreativa que se practica a cualquier edad, con el único fin de entretenerse y divertirse, y que ayuda a los niños a explorar los materiales y los objetos; experimentar y entender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven.

2. Teóricos del juego y la educación preescolar

2.1 Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget

Para Piaget, las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras. Pero, en la medida en que es acción infantil por excelencia, el juego contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales (Linaza, 1991, p.15).

Este autor señala que el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales, "...es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación..." (Linaza y Maldonado, 1987, p. 42).

Piaget e Inhelder (2007) distinguen cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. El juego de ejercicio se da a lo largo del período sensorio motor (0-2 años) y "...corresponde a la necesidad de acción automática" (Valdés y Flórez, 1996, p. 91). Es decir, reside en repetir una y otra vez, acciones de manera espontánea por el solo hecho de generar placer al niño.

El juego simbólico (dominante entre los 2-3 y los 6-7 años), “se caracteriza por el uso simbólico de los objetos: los objetos presentes en la situación no se toman en sí mismos, sino representando a otros objetos no presentes.” (García y Delval, 2010, p.72). Por ejemplo, cuando el niño juega con una caja de cartón como si fuese una casita o con trozos de papel como si fuese lluvia, está realizando juego simbólico. Este tipo de juego tiene su apogeo entre los 5 y los 6 años. Deja de ser predominante hacia los 7 años, cuando es reemplazado por los juegos de reglas.

Los juegos de reglas aparecen entre los siete años, dependiendo del contexto social donde se desarrolla el niño. Estos comienzan siendo “...juegos simples y directamente unidas a la acción, y terminan, hacia los 12 años, siendo juegos de reglas complejas, más independientes de la acción, en los que la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y la utilización de estrategias es frecuente” (Montañés, 2003, p.34).

Estos juegos se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los participantes deben respetar, de tal manera que se genera una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia. Esta tipología de juego contribuye al aprendizaje de las habilidades meta cognitivas, como desarrollo del lenguaje, memoria, la atención, el razonamiento y la reflexión.

Los juegos de construcción no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva, más bien, marcan una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes tipos de juegos y las conductas adaptadas, tal y como lo refiere Montañés et al., (2000). Este tipo de juegos aparece alrededor del primer año y está presente en todos los estadios del desarrollo infantil.

Estos juegos 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; la imaginación, la creatividad, atención y concentración.

Es importante destacar que, al pasar los años, la teoría de Piaget ha predominado en diferentes ámbitos de la investigación psicología y educativa, al intentar explicar el desarrollo infantil. Además, la clasificación de los tipos de juego, es generalmente aceptada como una herramienta sustancial en el proceso educativo.

2.2 Teoría sociocultural del juego de Vygotsky y Elkonin

El modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky en 1933 y desarrollado por su discípulo Elkonin en 1980. Vygotsky (1982) afirma que el juego es "...un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia" (Ortega, 1992, p. 44). Es decir, el juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo.

Este autor establece una relación entre el juego y el contexto en el que vive el niño y afirma que "...durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores" (Ortega, 1992, p. 64). De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a apropiarse del sentido sociocultural de su entorno con la ayuda de sus progenitores.

Elkonin (1985) señala que el fondo del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en sociedad. El origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla.

Desde la perspectiva sociocultural de la escuela soviética, el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, de sus relaciones, sus actividades, sistemas de organización y comunicación. Vygotsky y Elkonin consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales.

3. Propuestas didácticas

3.1 Clasificación del juego según Piaget

Juego funcional:

- Dejar caer objetos: Utilizar algún muñeco de la preferencia de los niños, el adulto lo deja caer y los niños suelen reír y emocionarse, les gusta tanto que lo tienen que hacer repetidas veces.
- Encontrar algún objeto (esté escondido): El adulto se tapa los ojos y simula esconderse, cuando baja las manos queda al descubierto y el niño se emociona de encontrarlo, este juego le agrada repetirlo varias veces.
- Gatear: Colocar algún objeto a cierta distancia para que se ponga en posición de gateo y vaya por él, o un adulto colocarse a su lado para que simule que hacen carreras y motivarlo.
- Saltar: Pueden utilizar cuerdas para saltar, poner objetos para que los intenten saltar, saltar de un escalón.
- Correr: Hacer carreritas, ir por algún objeto, carreras de relevos, son solo algunos ejemplos.

Juego de construcción:

- Jugar con plastilina: Imitar algunas figuras, crear por iniciativa de acuerdo con su imaginación, trabajo guiado.

- Con bloques: Construir con guía, por imitación o por iniciativa propia
- Dejar echar a volar la imaginación de acuerdo a los intereses: Puede jugar a que construye objetos, lugares, personajes.

Juego simbólico:

- Son actividades espontáneas en las que los niños utilizan su capacidad mental para crear diferentes escenarios: Imaginan que están en una escuela, que son los maestros, que son los papás, que tienen mascotas, hijos, público.
- Jugar con cajas de cartón (que es un barco, una casa, una nave, etc.)

Juego de reglas:

- Escondidillas: Cada integrante se esconde en algún lugar diferente y uno cuenta, después de terminar de contar tiene que salir a buscarlos.
- Gallinita ciega: Se le coloca una venda en los ojos y debe tocar a sus compañeros, estos se deben mover sin dejarse atrapar, al que toquen primero será la gallinita.
- Fútbol: Forman 2 equipos se dicen las reglas de que ganará el que meta más goles, cada uno tiene su portero, el cual debe evitar les metan los goles, al final se debe aceptar los resultados.

3.2 Actividades donde se observa la teoría de Vygotsky:

- Elaborar un rompecabezas en equipo, no más de tres integrantes, para que se observe trabajo colaborativo, respetando turnos, primeramente, observaremos la imagen, posteriormente, se revuelven las piezas y se voltean para observar las imágenes seccionadas y comenzar a armarlo.
- Jugar con el tangram, observar las figuras, su forma y características, posteriormente realizar formas.

- Clasificar materiales por color, colocándolos en un contenedor del color y a partir de consignas ubicarlos en el contenedor.
- Equilibrio, con una pelotita, en una caja de cartón con un orificio en medio, tomando los extremos de la caja, entre dos compañeros intentar, que la pelota caiga en el orificio.
- Elaborar una receta sencilla siguiendo indicaciones, utilizando pocos ingredientes y escuchando la manera de preparación, para elaborarlo poco a poco.

Conclusión

El juego es una actividad imprescindible para el niño, debido a que brinda un aprendizaje real y significativo, que impulsa sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno, su cuerpo, su lenguaje y su estructuración de pensamiento, que sin duda son parte de las dimensiones físicas, social, afectiva e intelectual.

El juego desde estas perspectivas teóricas, refiere que el niño va cambiando de tipo de juego a medida que se van desarrollando sus capacidades cognitivas, distinguiendo entre juegos de ejercicios, simbólicos, de reglas y de construcción, tal y como lo establece Piaget. En cambio, Vygotsky, considera que el juego fundamental en la etapa de infantil es el juego protagonizado, que consiste en imitar y representar los roles de otras personas adultas y en el que destaca la interacción.

Po lo tanto, la inclusión del juego en el aula debe tener un fin educativo, ya que no se trata de jugar por jugar, por simple diversión u ocio. Muchos juegos están enfocados a conseguir objetivos establecidos por el maestro, sin embargo, estos autores consideran esencial fomentar también el juego espontáneo y libre, que podemos facilitar dejando siempre un tiempo para la exploración y manipulación libre de los objetos, lo cual, a su vez, va a potenciar su capacidad de imaginación, expresión y creatividad.

Fuentes de consulta

Elkonin, D. B. (1985). Psicología del juego. Madrid: Visor libros (Orig. 1978).

Garaigordobil, M. (2008): Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En D.

García, J. A. y Delval, J. (Coords.) (2010). Psicología del Desarrollo I. Madrid: UNED.

Linaza, J. L. (1991). Jugar y aprender. Madrid: Alhambra Longman.

Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos.

Montañés, J. et al. (2000). El juego en el medio escolar. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 15, 235-260.

Montañés, J. (Coord.) (2003). Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.

Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). Psicología del niño. Madrid: Morata.

Valdés, C. A. y Flórez, J. A. (1996). El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria. Asturias: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.

Viciano, V. y Conde, J. L. (2002): El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A.

Moreno (Coord.). Aprendizaje a través del juego, (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.

Vygotski, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. Cuadernos

de Pedagogía, 85, 39-48 (Versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933, Leningrado).

Vygotski, L. S. (2008). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica (Orig. 1932).



Licencia seleccionada
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional