



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES. RESULTADOS FUERTES.



El juego: Una estrategia de aprendizaje en el preescolar

Autores(as):

Tania Sarai Bermejo López

Esperanza del Carmen Luna Demetrio.

Centro de Estudios Naucalpan Profesor Francisco Larroyo A.C. 15PJN0066W

Naucalpan de Juárez, Estado de México

09 de enero de 2023



ÍNDICE

Resumen.....	3
Summary.....	4
Introducción.....	5
El aprendizaje en preescolar.....	6
Definición de aprendizaje.....	6
Teoría cognitiva.....	6
Teoría sociocultural.....	8
Teoría constructivista.....	9
Estrategias de aprendizaje.....	11
Estrategias de aprendizaje en el nivel preescolar.....	11
Importancia de las estrategias de aprendizaje en el nivel preescolar.....	14
El juego como estrategia lúdica de aprendizaje.....	15
¿Cómo jugar?.....	16
Tipos de juegos.....	17
La importancia del juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar.....	19
Conclusiones.....	22
Referencias.....	24

RESUMEN

El juego es parte importante para el nivel preescolar, este se utiliza como forma de aprendizaje, durante la etapa en preescolar el niño está en la edad donde puede aprender a través de esta herramienta; lo cual nos da la pauta para que lo mencionado anteriormente se tome en cuenta como estrategia de enseñanza con la finalidad de que estos materiales les sean de gran utilidad al personal docente, para favorecer su práctica docente.

En el juego se utiliza la socialización, el aprendizaje significativo y el lenguaje, estos son factores importantes para que el infante pueda obtener el conocimiento necesario a través de este; estos tres conceptos los encontramos en las teorías de aprendizaje, se toma en cuenta el enfoque cognitivo, sociocultural y el constructivista. Estas teorías nos explican como el hombre adquiere las habilidades y conocimientos necesarios para la vida, cada uno de los autores de las teorías cuentan con una postura diferente, pero todas nos llevan hacia la construcción del aprendizaje.

Para los docentes es primordial conocer dichas teorías, puesto que, ayudan a su actuar y a su práctica diaria; las docentes de preescolar vinculan tanto la teoría con la recreación y a partir de estas se generan conocimientos o aprendizajes.

El juego es una parte importante para que los alumnos tenga las habilidades necesarias para la vida, es una forma de aprendizaje lúdico puesto que los estudiantes aprende divirtiéndose.

Summary

The game is an important part of the preschool level, it is used as a way of learning, during the preschool stage the child is at the age where he can learn through this tool; which gives us the guideline so that the aforementioned is taken into account as a teaching strategy with the purpose that these materials are of great use to the teaching staff, to favor their teaching practice.

Socialization, significant learning and language are used in the game, these are important factors so that the infant can obtain the necessary knowledge through it; These three concepts are found in learning theories, taking into account the cognitive, sociocultural and constructivist approach. These theories explain how man acquires the skills and knowledge necessary for life, each of the authors of the theories have a different position, but they all lead us towards the construction of learning.

For the teacher it is essential to know these theories, since they help their actions and their daily practice; preschool teachers link both theory and recreation and from these knowledge or learning is generated.

The game is an important part for the student to have the necessary skills for life, it is a playful way of learning since the student learns while having fun.

Introducción

En el siguiente trabajo hablamos sobre como el juego puede ser utilizado como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar, el propósito de este mismo es que los docentes vean al juego como una estrategia de aprendizaje y comprendan la importancia que este implica al llevarlo a cabo; de igual forma, buscamos dar respuesta a la hipótesis “si el juego es implementado en nivel preescolar, puede ser una estrategia de aprendizaje para lograr aprendizajes significativos...” También investigamos que a partir de las teorías y de los aprendizajes que se quieren lograr en el niño, proponemos algunos juegos que puedan tener la finalidad de potencializar habilidades que se busquen favorecer en el infante.

Este trabajo cuenta con cuatro capítulos en los cuales poco a poco vamos desarrollando el tema, en el primero hablamos sobre el aprendizaje en el nivel preescolar y como a través del tiempo han existido diversas teorías que definen al aprendizaje de acuerdo al enfoque que tienen. De igual forma, nos centramos en las teorías que se vinculan con el juego, como lo son la teoría cognitiva, la sociocultural y la constructivista; de las cuales se da un pequeño resumen sobre cada una de ellas.

Posteriormente se encuentra el capítulo 2, en el cual comentamos sobre las estrategias de aprendizaje, en una primera instancia damos la definición de esta; después vemos las estrategias en el nivel preescolar y por último se reconocemos su importancia en el mismo. Inmediatamente sigue el capítulo 3 en el cual se conversamos del juego como estrategia lúdica de aprendizaje, definimos qué es el juego de acuerdo a varios autores, posteriormente se ven las etapas que se deben de seguir y por último están algunos tipos de juegos que se aplican en sección preescolar.

En el último capítulo nos enfocamos en la importancia que tiene el juego como estrategia de aprendizaje en el preescolar, aquí se dan ejemplos de cómo el juego favorece para adquirir un desarrollo integral en el niño, se da un ejemplo de cada uno de los tipos de juegos que aplicamos en el preescolar Centro de Estudios Naucalpan Profesor Francisco Larroyo A.C.

Para finalizar se cierra con las conclusiones y damos respuesta a la hipótesis anteriormente planteada, aquí con base a todo lo visto en el trabajo reafirmamos la importancia que tiene el juego para que el infante pueda obtener habilidades y conocimientos.

Capítulo 1

El aprendizaje en preescolar

Definición de aprendizaje

A lo largo de la historia han existido varios psicólogos que se interesan por el tema de aprendizaje, y existen muchas teorías que se enfocan en el desarrollo de este. “El aprendizaje es un proceso a través del cual se adquieren ciertos conocimientos, competencias y habilidades” esto de acuerdo a (Psicología, s.f.), este proceso lleva un determinado tiempo, y no necesariamente se puede obtener un aprendizaje únicamente en la escuela.

En (Vygotsky, 1968, pág. 130) nos dice que “el aprendizaje y el desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño”; con base a esto, sabemos que el aprendizaje se obtiene desde que nacemos, no necesariamente se necesita de una instrucción, o de un maestro para poder obtener conocimientos. Se puede aprender a través del medio donde se vive, lo que se observa, las experiencias que se tienen, etc.

Las teorías de aprendizaje son construcciones teóricas de como aprende el ser humano, en cada una de las teorías existe una postura y un enfoque distinto, aunque cada una habla sobre la forma en la que las personas obtienen nuevas habilidades; dentro de las teorías de aprendizaje entran la conductista, cognitivista, sociocultural y constructivista.

Teoría cognitiva

De acuerdo a Sincero (2011) “La Teoría Cognitiva del Aprendizaje determina que los diferentes procesos del aprendizaje pueden ser explicados a partir del análisis de los procesos mentales”; esta teoría pone como punto importante a la mente y sus procesos que se realizan para la obtención del conocimiento; los seres humanos logramos aprender a través de la información que recibimos y es almacenamos en la memoria. Este aprendizaje va cambiando conforme pasa el tiempo y con ayuda de las vivencias o nueva información que cada persona obtenga; de igual forma ocupa los procesos mentales, los cuales son almacenar, recuperar, reconocer, comprender, organizar y utilizar la información que se recibe de los sentidos. Uno de los más grandes representantes de esta teoría es el psicólogo suizo Jean Piaget.

Con base a Rossell, Girón & Hernández (2016) Piaget desarrollo la teoría sobre la naturaleza del conocimiento, su investigación es sobre la inteligencia y el pensamiento; de igual forma, nos habla de cómo existe un desarrollo cognitivo, en el cual el hombre pasa por una serie de estadios donde va evolucionando su aprendizaje. Explica que existe cambios cualitativos en el pensamiento del niño, los estadios por los que pasa son cuatro:

- *Sensoriomotor*: Esta etapa sucede de los 0 a los 2 años, durante esta etapa se forma la inteligencia a través de las acciones y con ayuda de los sentidos del niño; conoce su entorno y comprende que si realiza una acción sucederá una reacción.
- *Preoperacional*: Este estadio comienza a partir de los 3 a los 6 años, aquí el niño es intuitivo y va adquiriendo habilidades a través de la representación de imágenes mentales y del lenguaje. Durante este periodo el niño está en el nivel educativo preescolar, aquí es cuando entra el egocentrismo, en el cual el niño considera que es el centro de atención y ve al mundo desde su perspectiva; de igual forma, el infante utiliza el simbolismo para hacerse una representación mental de algo que no está presente físicamente.

Aquí el niño aprende a través del juego de imitación, en este juega a imitando lo que ve en su entorno; conforme va aprendiendo existe una centralización en la cual el niño solo se ocupa de concentrarse en un solo objeto, después pasa por una asimilación en la cual el niño construye nuevos conocimientos que adquiere y por último vuelve a reestructurar sus ideas adaptándolas a lo nuevo que aprendió.

- *Operaciones concretas*: Va de los 8 a 11 años, aquí el niño ya considera el punto de vista de alguien más, tiene un pensamiento lógico, flexible, contando con mayor comprensión de los conceptos; tiene un razonamiento inductivo y deductivo, posee una ordenalidad.
- *Operaciones formales*: Comienza a los 12 años y termina a los 15 años, el adolescente usa el pensamiento lógico y abstracto, de igual forma fórmula hipótesis, realiza operaciones avanzadas y respeta la opinión de los demás sin dejar de lado su propia opinión.

Teoría Sociocultural

El autor de la teoría sociocultural es el psicólogo ruso Lev Vygotsky, esta surge a partir de su trabajo y nos habla que el desarrollo cognitivo individual proviene de la sociedad, esto de acuerdo con (Vergara, 2018). Con base al autor, podemos decir que Vygotsky veía al ser humano como ente social, todo gira alrededor de este y dice que el niño aprende mejor con otros que solo; esto si nos basamos en el programa de preescolar actual con el que se trabaja, ya que nos hablan sobre que los niños deben de trabajar en equipo y todos en conjunto crean su propio conocimiento, algo que también no tomamos en cuenta es que desde muy pequeños los niños ya saben cómo explorar y conocer el nuevo mundo en donde viven.

Es importante que permitamos que el niño explore su entorno ya que eso le ayudará para aprender, como anteriormente habíamos mencionado, el niño no necesita de un docente para poder adquirir el conocimiento, también lo puede adquirir de manera informal y con lo que observa o capta a través de los sentidos. En este enfoque no solo se nos habla de cómo el entorno o la cultura influye en el aprendizaje del alumno; de acuerdo a Vergara (2018) “cómo las creencias y actitudes culturales influyen en cómo se desarrollan la enseñanza y el aprendizaje”.

El enfoque sociocultural nos dice que el niño es quien construye su propio conocimiento, esto lo logra a partir de lo que obtiene de la socialización ya sea con sus pares o con alguien más grande; de igual forma, se va desarrollando en el contexto cultural y toma aportaciones de este, el infante adquiere los procesos mentales necesarios, el aprendizaje y el desarrollo van de la mano; ya que, si no se tiene una enseñanza el niño no podrá desarrollarse. El lenguaje en este enfoque es muy importante puesto que este hace al “pensamiento más abstracto, flexible e independiente de los estímulos inmediatos” (Bodrova & Leong, 2008), con base a esto, podemos decir que el lenguaje en el niño tiene como función el dar a conocer lo que piensa y lo que siente.

De igual forma, Vygotsky nos dice que durante la socialización se obtienen los procesos mentales fundamentales, los cuales son: la atención, la sensación, percepción y la memoria, cada uno de estos es importante para que el alumno pueda obtener el conocimiento necesario para poder vivir en sociedad. La interacción que se tiene con los demás es muy importante,

ya que mientras se comunica con los demás y encuentra algo que no entiende o que no comprende, los demás pueden ayudarle y aquí es donde entra la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).

La ZDP son las habilidades o conocimientos que el niño no puede dominar por sí mismo, pero si con ayuda de alguien más con conocimientos más avanzados, podrá obtener el aprendizaje; esto lo podemos vincular durante la edad preescolar, el niño al momento de interactuar con los demás compañeros puede comprender mejor ciertos temas, puesto que alguien más le explico con el mismo lenguaje. Es importante que el niño durante todo el preescolar socialice.

De igual forma, el niño tiene que desarrollar las capacidades mentales, puesto que estas herramientas ayudan ampliar la capacidad mental para poderse adaptar al medio donde vive, de acuerdo a (Bodrova & Leong, 2008), esto quiere decir que el niño a través de dichas herramientas va comprendiendo el mundo donde vive y se va adaptando a él. Otro punto que desarrolla tanto la socialización como las herramientas mentales es la conducta; a partir de lo que ve el niño, el observar cómo se comportan los demás, que actividades realizan, etc., es de donde el infante toma el aprendizaje necesario para comportarse ante tal sociedad y que lo acepten.

Teoría constructiva

El enfoque constructivista pone al alumno como el constructor de su propio conocimiento, aquí no es necesario que tenga una educación formal para que pueda aprender, sino que a través de lo que capta con ayuda de los sentidos se va formando su propio aprendizaje. Uno de los mayores representantes de esta teoría es el psicólogo estadounidense David Ausubel.

Ausubel nos dice que el aprendizaje se puede obtener a través de conocimientos de calidad, se necesita que el alumno tenga la comprensión necesaria y que sea un aprendizaje significativo; dicha conceptualización fue propuesta por el autor mencionado anteriormente, junto con el aprendizaje memorístico. El aprendizaje significativo de acuerdo a Dávila (s.f) es la incorporación de nuevos conocimientos a la estructura cognitiva, aquí el infante relaciona tanto los conocimientos previos junto con los conocimientos nuevos.

Es importante que los docentes trabajen a partir de actividades novedosas que ayuden al niño a que el nuevo aprendizaje que se quiere dar sea significativo para él a través de estas; de igual forma, Ausubel nos da el aprendizaje memorístico, el cual es lo contrario del significativo. El aprendizaje memorístico es aquel donde el conocimiento nuevo se da de forma tradicional, aquí el alumno no realiza más que repetición y él no es constructor de su propio conocimiento, sino que los docentes son los que le dan todo y solo el infante debe de memorizar lo que se le proporciona.

La ventaja del aprendizaje significativo es que el infante tiene una comprensión mejor del tema, vincula el conocimiento previo y lo combina con el nuevo.

Como es visto a lo largo de la historia se han formado teorías sobre el cómo aprende el ser humano, estas teorías ayudan a los docentes para poder realizar actividades de acuerdo a el estadio o proceso en el que se encuentra el infante, en este capítulo solo se retomaron 3 enfoques junto con sus teorías, puesto que son las que se vinculan con el juego como forma de aprendizaje.

Capítulo 2

Estrategias de aprendizaje

Las estrategias son muy importantes en la educación, puesto que ayudan en el actuar docente, pero antes de dar estrategias de aprendizaje, es necesario que definamos qué es. La estrategia de aprendizaje, de acuerdo a (Herrera, 2009); son las conductas y pensamientos que el alumno utiliza durante el aprendizaje, con la intención de ayudar y que influyan en sus procesos de codificación.

Con base a esto, podemos decir que las estrategias de aprendizaje son las acciones que toma el alumno para comprender la información o el nuevo conocimiento que se está obteniendo; esta definición es en cuanto al alumno.

Para los docentes las estrategias de enseñanza son “acciones planificadas por los maestros con el objetivo de que los estudiantes logren la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados” (¿Qué son las estrategias de aprendizaje?, pág. 1).

Los docentes constantemente utilizan las estrategias para que el alumno obtenga el aprendizaje, de igual forma, es un proceso por el cual se pasa hasta llegar al objetivo que se tiene, esto quiere decir hasta que se alcanza el aprendizaje; los educadores ven desde diferentes perspectivas, de igual forma, estas pueden ser flexibles para lograr alcanzar la meta a la que quiere llegar los maestros. Existe una gama de estrategias de aprendizaje, lo primordial es que se tiene que ser coherente.

Durante las estrategias implementadas el alumno obtiene aprendizajes significativos a través de estas, los alumnos realizan un proceso mental el cual apoya para que se obtengan nuevos conocimientos. De acuerdo a el sitio web Educación Preescolar (2012), para el nivel preescolar existen estrategias para que el infante pueda obtener el aprendizaje necesario.

Estrategias de aprendizaje en el nivel preescolar

Muchas veces se considera que el nivel preescolar es algo básico y que no tiene mucha importancia, es necesario que el niño obtenga el conocimiento necesario, puesto que este nivel es la base de todos los demás.

Para los infantes del preescolar existen estrategias específicas para su nivel tanto de desarrollo, como cognitivo, dentro de estas podemos encontrar:

- *Aprendizaje a través del juego:* Esta estrategia es una de las principales en el nivel preescolar, esta es una actividad innata que realiza el niño a esta edad; durante este periodo las docentes deben de realizar actividades que integren esta estrategia puesto que, durante esta actividad los niños poco a poco van desarrollando habilidades de acuerdo a los objetivos planteados, se va socializando y va aprendiendo junto con los demás niños.

También el juego es un aprendizaje significativo, puesto que el infante va adquiriendo el conocimiento por medio de algo que le gusta y le divierte, es una forma de aprender divirtiéndose. Pero debemos de tomar en cuenta que no se debe de dejar de lado el objetivo o el propósito de ese juego, aunque se esté realizando y se estén divirtiendo también debe de aportar a su conocimiento.

- *El ejercicio oral:* De acuerdo a (Educación Preescolar, 2012) “la capacidad de expresarse oralmente implica el expresar ideas con claridad y precisión”, con base a esto, el niño de preescolar debe de exponer lo que opina y lo piensa. Es importante que el infante desarrolle esta habilidad, en el nivel preescolar es donde se comienza con las primeras expresiones de ideas; aquí el niño debe de aprender a respetar la opinión de los demás, pero sin dejar de lado la suya.

Las actividades que se realizan en esta estrategia son el dialogar, preguntar, opinar, etc.; para que el niño pueda desarrollar poco a poco su lenguaje y cada vez más sea más vasto.

- *Trabajo con textos:* Esta actividad es importante, las docentes deben de trabajar a partir de textos, mediante un buen inicio a través de cuentos; ya que es llamativo para los niños, pero debemos de recordar que no solo es el único portador de texto. De igual forma, se puede trabajar con leyendas, mitos, noticias, fábulas, recetas etc., a partir de todos los textos el niño puede analizarlos y dar la opinión sobre estos.

De igual forma, podemos ir dando paso a la lectoescritura, el niño puede irse expresando tanto de manera oral como escrita, en este nivel pueden empezar a crear

textos a partir de lo que conoce. En el Modelo Educativo actual eso es lo que busca, que el niño se exprese de manera ya sea oral o escrita, que pueda identificar la diversidad de textos que existen y conocer cada uno de ellos.

- *La observación de objetos del entorno y fenómenos naturales:* La observación es un proceso mental que realiza el infante durante el nivel preescolar, durante toda su vida podrá aprender de su entorno por medio de la observación; pero es en el nivel preescolar cuando se le enseña al niño a observar de manera crítica y no solo ver por ver.

La observación se utiliza mucho en el campo formativo Exploración y conocimiento del Mundo Natural y Social, este campo la utiliza al momento de realizar experimentos o cuando se les solicita que indaguen; de igual forma, con a base en Educación preescolar (2012), la observación ayuda a que el infante pueda realizar hipótesis, encuentre información, vea semejanzas y diferencias entre un objeto y otro, etc.

Los docentes durante esta estrategia debe de intervenir dándole apoyo al niño, acompañándole y siendo guías, esto no quiere decir que se le de todo el conocimiento ya desglosado, sino que se le debe de permitir que explore y observe.

- *Resolución de problemas:* Esta estrategia de aprendizaje ayuda al niño que a partir de una problemática pueda utilizar los procesos mentales necesarios para solucionar dicho problema, aquí el infante favorece el desarrollo de la capacidad de razonamiento, se busca que él de solución a este mismo y que a partir de buscar la solución puedan obtener nuevas habilidades.

Los maestros aquí deben de ser guías para el estudiante, deben de apoyar y solucionar las dudas que le surjan; pero el estudiante es quien deberá encontrar la solución del problema. Esta estrategia al igual que el juego es una de las más trabajadas a nivel preescolar.

- *Experimentación:* Esta estrategia es utilizada en el Campo Formativo de Exploración y Conocimiento de Mundo Natural y Social, esta estrategia busca que a través de la experimentación se desarrolle el pensamiento crítico, y se formule

hipótesis, posibles soluciones y haga una reflexión de los sucesos que pasaron antes, durante y después del experimento.

De igual forma, estimula la curiosidad de los niños, la cual es una característica sobresaliente durante esta edad, también se fortalece la investigación; es por ello que se les recomienda a los docentes que durante el nivel preescolar se utilice la estrategia de experimentos para que logren comprender mejor la ciencia y como el mundo está integrado.

Importancia de las estrategias en el nivel preescolar

Para el nivel preescolar las estrategias son fundamentales, puesto que, por medio de estas se pueden realizar una serie de acciones que apoyen el desarrollo de habilidades o conocimientos de los niños. La eficacia de estas va de acuerdo a lo útil y funcional que estas le resulten; es importante que se propicien estrategias de acuerdo al nivel y a la edad del infante, de igual forma se puede apoyar a través de las teorías de aprendizaje que ya se conocen.

Estas estrategias se pueden ir mejorando conforme vaya pasando el tiempo y existe una gama de estrategias que se pueden aplicar en nivel preescolar; la que más es utilizada es la del juego y la experimentación. En siguiente apartado se explica el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar.

Capítulo 3

El juego como estrategia lúdica de aprendizaje

Durante esta etapa los niños aprenden y socializan con sus demás compañeros; para poder hablar del juego es necesario primero saber qué es, el juego de acuerdo a Pérez (2021) es “la actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar”, con base a esta definición podemos decir que el juego es una recreación que realiza el ser humano.

Con las teorías de aprendizaje se propone el juego como una forma de aprendizaje, el primer autor que nos habla sobre el juego en su teoría es Jean Piaget, él propone el Juego simbólico durante la etapa preoperacional como una forma de aprendizaje. Como Piaget nos indica el juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños. A partir de lo que dice este autor propone lo que es el juego simbólico, como nos dice (Vergara, 2017) aquí “los niños avanzan en sus conocimientos sobre las personas, los objetos y las acciones, a partir de aquí es que van construyendo representaciones más complejas del mundo”.

Otro de los teóricos que nos habla sobre el juego como forma de aprendizaje es Ausubel, él nos dice que es un aprendizaje significativo para el niño, de acuerdo a (Reynes, Zappino, & Cammarere, 2009) este aprendizaje es “una actividad significativa, dicha significatividad debe de estar relacionado con los conocimientos previos y los conocimientos nuevos”; a través del juego el niño debe de encontrar el aprendizaje que le funcione de acuerdo a sus necesidades.

Con base a Furman (2016), es una buena estrategia el juego, pero los docentes y los alumnos no deben de perder el objetivo de vista; es importante que al momento de aplicar la estrategia de juego el niño se comprenda y se ubique que es lo que se quiere obtener a partir de este. Los juegos son oportunidades para entrar al aprendizaje, en especial en el nivel preescolar, es muy importante que los docentes lo utilicen como estrategia lúdica, puesto que el niño a través de esta estrategia podrá comprender mejor esta forma de aprendizaje.

Basándonos en Vygotsky el juego es una forma de socializar con los demás, además de que se divierten los niños, pueden poner en práctica el lenguaje y la forma de interactuar con sus pares. Aquí el infante debe de respetar tanto reglas como opiniones de los demás, para

poder jugar se necesita una serie de pasos y seguir acuerdos para favorecer un ambiente armónico.

¿Cómo se debe jugar?

Como hemos dicho anteriormente la estrategia del juego, no simplemente se trata de jugar por jugar, se debe tener un objetivo para este. Cepeda (2017) nos dice que para implementar el juego como estrategia lúdica primero se debe de seguir las siguientes etapas:

- **Diagnóstico:** Durante esta etapa los docentes ven los intereses de la clase, aquí pueden preguntar directamente o pueden realizar alguna actividad para que se tengan objetivos grupales claros.
- **Planeación:** Dentro de la planeación se debe de realizar las adecuaciones necesarias para que se implementen juegos que ayuden a cumplir con los objetivos que se tienen dentro del grupo; los juegos deben ser novedosos y divertidos para que el alumno comprenda y se obtenga la atención necesaria.
- **Implementación:** Es la realización del juego durante la clase, aquí se deben de plantear reglas para el mismo y todos deben de respetarse.
- **Seguimiento:** Durante esta etapa se debe de realizar una reflexión sobre el proceso y el aprendizaje que se obtuvo durante el juego, de igual forma, se ven las dificultades y que fue lo que les faltó.
- **Evaluación:** En el grupo se hacen comentarios sobre el juego, se evalúan los aprendizajes obtenidos y que tan funcional fue esa actividad.

Lo importante de esta estrategia de aprendizaje es que no se debe de caer en lo memorístico, sino el alumno lo va formando con ayuda de sus compañeros, además de que si se llega a tener un conocimiento erróneo los demás podrán apoyar para cambiar dicho conocimiento. Durante esta estrategia se van adaptando los saberes previos para formar nuevas ideas y formas de aprender.

Es importante que en el preescolar se pongan desde un principio las reglas y que todos estén de acuerdo, de igual forma se debe de dar indicaciones antes de realizar la actividad, puesto que, al realizar un juego, muchas veces los niños llegan a emocionarse por él y muchas

veces se pierde lo importante que se quiere rescatar o lo que se quiere que se aprenda. De acuerdo a Chacón (s.f., pág.2) nos dice que:

“Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender, debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal”

Con base a esto, se comprende que el juego debe de hacer que los niños se sientan bien, no se debe de romper su autoestima y no permitir que se sientan malos o menospreciados ante los demás.

Tipos de juegos

Existen diversos tipos de juegos, durante la etapa inicial es donde el juego tiene un mayor peso para el aprendizaje, el alumno es quien a través de dicho juego va adquiriendo las habilidades y conocimientos, se busca que lleguen a los objetivos anteriormente planteados o analizados que se pueden lograr obtener.

Los docentes solo deben de ser guías para lograr llegar a la meta, esto no quiere decir que se le debe de dar todo, porque entonces entraríamos en un aprendizaje memorístico. Como nos dice Torres (s.f., pág. 126):

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

El juego fomenta los valores, al momento de interactuar con otras personas esto hace que se establezcan normas y que exista un comportamiento adecuado, aunque en la etapa preoperacional existe el egocentrismo; se debe de enseñar al alumno que no solo es él y que si quiere jugar deberá de respetar tanto las reglas, como a sus compañeros.

Algunos tipos de juegos aplicados en el nivel preescolar son:

- Juego de ejercicio: Son aquellos juegos en los que se repite una acción o actividad, un ejemplo es el juego del espejo.
- Juegos simbólicos: Es el juego donde el infante recrea o imita situaciones que ha visto en su entorno, este juego sucede mucho en la etapa preoperacional y es donde el niño va aprendiendo de los demás; un ejemplo es el juego de la casita.
- Juegos de reglas: En cada juego o en la mayoría de ellos existen acuerdos que deben de seguirse para convivir mejor con los demás, en esta parte es importante que todos estén de acuerdo con las reglas y respetarlas. Un ejemplo es el juego de serpientes y escaleras.
- Juego de construcción: En este se utiliza material lúdico de construcción (bloques, cubos, etc.), con el material el alumno va formando figuras de lo que él vaya imaginando.

Existe una gran gama de juegos que se pueden aplicar al nivel preescolar, lo importante de utilizar esta estrategia es que se centre en obtener un aprendizaje significativo y no solo que sea para entretener a los niños o solo por jugar. En el siguiente capítulo veremos más a fondo la importancia que tiene el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar en nuestra institución Centro de Estudios Naucalpan Profesor Francisco Larroyo A.C.

Capítulo 4

Importancia del juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar

Cuando se habla de juego muchas veces se piensa que es una pérdida de tiempo o que simplemente es una actividad para entretener un rato a los alumnos, pero no es así. De acuerdo a SEP (2017) en “Aprendizajes Clave” en la pág. 163, nos dice que:

“Es necesario distinguir su carácter recreativo (libre, como actividad de descanso y relajación) y su función como recurso potenciador de procesos de razonamiento y de aprendizajes importantes”.

A lo largo de nuestras experiencias como docentes de la institución Centro de Estudios Naucalpan Profesor Francisco Larroyo A.C. hemos logrado ver que el juego es muy importante para nuestro nivel, puesto que si desde un principio se tienen claros los objetivos que se quieren lograr al realizar esta actividad, el juego siempre obtendrá que dichos resultados logren favorecer aprendizajes significativos.

Un ejemplo que se podemos dar es el juego de “la reina pide...”, aquí las docentes los han aplicado para el tema de figuras geométricas y en preescolar 1 en el de los colores. Este juego consiste en solicitarles a los alumnos que traigan objetos que tengan forma geométrica (cuadrado, rectángulo, triángulo, círculo) o de algunos colores específicos (azul, rojo, amarillo, etc.); en los primeros juegos las docentes fueron las reinas y ellas iban solicitando los objetos de acuerdo a la figura o el color que querían.

En este juego los niños vincularon sus conocimientos previos como lo son el nombre de las figuras o colores y las características propias de éstas. Durante el juego los alumnos trabajaron la atención tanto para escuchar que figura o color se les está solicitando y el reconocer la figura geométrica o color en los objetos que trajeron. Esto puede parecer bastante sencillo, pero al momento de finalizar la actividad y que las docentes cuestionarán a los pequeños ¿Qué figuras observaron? los niños mencionaban el nombre de las figuras y daban las características de cada una; pero al final hubo una niña que le dijo a una de las maestras que entonces las figuras estaban en todas partes y les empezó a dar ejemplos tales

como que el pizarrón era rectangular porque tenía dos lados grandes y dos lados pequeños, que el sacapuntas de su compañero era un círculo porque parecía una O.

Es aquí donde nos damos cuenta de que se tuvo un aprendizaje significativo y se logró el propósito del juego, favoreciendo que los niños descubrieran que en su entorno pueden encontrar las figuras geométricas; después de que la niña le comentará a las docentes, los demás niños también participaron y les dieron más ejemplos. Después de que todos participaron las docentes solicitaron que salieran al patio a buscar figuras geométricas y dibujaran donde se encontraban, para los niños fue más fácil el encontrar figuras en el patio.

Otro ejemplo que se pudo observar durante nuestras prácticas docentes fue el juego simbólico de la panadería, esta actividad se realizó con el grupo de preescolar 3, utilizando el campo de pensamiento matemático con el tema de agregación; el material didáctico que se implementó fueron las monedas enmascaradas de \$1.00, \$2.00 y \$5.00 para simular el dinero, panes de plástico y donas reales de chocolate. El salón se adecuó de forma que los panes estuvieran acomodados como una panadería y a cada pequeño se les entregó una charola para que recolectaran el pan.

Los estudiantes tenían que ir chequeando para que les alcanzara con la cantidad de dinero que se les proporcionó (\$15 pesos formados con distintas monedas); así mismo, ellos eran quienes tenían que hacer las cuentas de cuánto iba a ser en total. Si compraban una concha que costaba \$1.00 y un cuernito de \$5.00, ellos les decían a las maestras cuánto dinero les debían de dar. En este juego se utilizó su aprendizaje previo para reforzarlo, ya que anteriormente se les había dado el tema del valor de las monedas y el de agregación.

Se utilizó una problemática de su vida real, los niños se divirtieron mucho comprando sus panes; y aunque para muchas personas puede ser sencillo el poner un juego que los niños hagan, debemos de tener en cuenta la funcionalidad de este mismo.

Como docentes al momento de proponer un juego debemos de plantear objetivos y que aprendizajes queremos que se favorezcan con los alumnos. En preescolar el juego es una estrategia de aprendizaje de las más importantes; y aunque el párvulo es quien juega, las educadoras deben de ser guías y tienen que acompañar al infante durante este proceso. Durante este, pueden surgir dudas que con ayuda se pueden encontrar resoluciones.

También el juego fomenta la socialización, para que el alumno pueda jugar el más simple juego se tiene que comunicar con los demás para poder ponerse de acuerdo de cómo se llevará a cabo. Este ejemplo se logró observar en una ocasión cuando a los niños se les entregaron bloques de construcción, un grupo de amigos estaban construyendo edificios para los superhéroes que traían; lo primero que hicieron fueron ponerse de acuerdo para compartir los bloques y así poder jugar todos, después de que se terminó de construir, hablaron sobre quien serían los villanos y quien los superhéroes, aunque aquí se hubo un poco de conflicto lograron decidir.

Aquí como tal las docentes no realizaron el juego con un tema específico, pero los niños aprendieron a compartir, a decidir entre todos quien sería el villano y el superhéroe; y después comenzaron cuál era la torre más alta, cuál era más corta, se iban aprendiendo los colores y contaban cuantos bloques tenía cada torre.

Por último, retomemos lo que nos menciona (Reynes, Zappino, & Cammarere, 2009), con base a Ruth Harf, nos dicen que “el jardín de infantes se construye como un espacio de enseñanza y aprendizaje, donde la socialización y el juego se conjugan con la apropiación de contenidos educativos por parte del niño”.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo logramos reconocer como el aprendizaje puede obtenerse a través del juego, que aspectos se involucran dentro de este y las tres teorías de aprendizaje, las cuales son muy importantes puesto que ponen los conocimientos previos del estudiante como punto principal.

Los docentes comienzan identificando estas herramientas indispensables que ayudan a la formación integral de los alumnos y a conocer más de lo que ellos saben y esto hace que tengan un nuevo concepto sin dejar de lado el que tenían; ellos reestructuran sus ideas y cuentan con una nueva idea.

El niño o el alumno obtienen un aprendizaje significativo cuando comprenden y reformulan sus ideas para crear nuevas en base al juego o actividad que realizó; es necesario que los maestros de preescolar realicen esta clase de estrategias, puesto que dependiendo de la actividad es el aprendizaje significativo que obtendrá el infante. De igual forma, se socializa mientras los niños juegan, aprenden se comunican, se expresan y se divierten.

También a lo largo de las practicas docentes, se han visto varios ejemplos de cómo el juego puede ayudar a que el infante pueda comprender mejor algún tema, puesto que, es algo que realiza innatamente y no tiene mucha complejidad, ya que se activa su aprendizaje significativo y por descubrimiento.

Otro punto que no debemos de olvidar, es que, aunque sea un juego se debe de tener un propósito para realizar dicha actividad, es necesario que las docentes sean las moderadoras y guías para que no se pierda este sentido.

Existe una diversidad de juegos que se pueden realizar en el preescolar, pero debemos de tomar en cuenta tanto la edad como el estadio o etapa en la que se encuentran los infantes, el juego simbólico es el que más utiliza el niño de preescolar, puesto que aprende de su entorno e imita lo que ve día con día, es por ello que durante la educación preescolar continuamente los niños estarán jugando.

De acuerdo a Vygotsky el niño aprende de su cultura y de todo lo que lo rodea; esto quiere decir que el niño en vez de aprender por sí solo aprende mejor interactuando con la sociedad

o mejor dicho con la cultura, a partir de aquí, yo considero que esta teoría si tiene sentido. Se retoma a este autor, puesto que los niños tienen que comunicarse y dialogar entre sí para poder ponerse de acuerdo en el juego.

Esto lo podemos relacionar con los niños de preescolar y el programa de Aprendizajes Claves donde nos dice que el infante aprende de sus pares, y eso hace que el niño comprenda mejor las explicaciones porque es con el mismo lenguaje con el que él cuenta; también, el Nuevo Modelo Educativo que nos habla en un apartado sobre el juego y que este se debe de tomar en cuenta, siempre y cuando se separe el juego para favorecer los aprendizajes y el juego como simplemente una relajación.

En la teoría de Vygotsky, lo que evalúa es la capacidad de resolver un problema con sus capacidades y con ayuda de otros, con esto quiere decir que el alumno debe aprender a resolver algún problema combinando tanto sus capacidades como la ayuda de la otra persona; no porque alguien le ayude o lo oriente para que pueda comprender mejor, significa que va a dejar de hacer su trabajo. La mayoría de los juegos siempre llevan una problemática detrás, el infante debe de buscar cómo solucionar dicha situación para que esto ayude a que se involucre completamente al proceso de indagación.

El juego despierta la curiosidad del niño y se debe de aprovechar, esta para que logre obtener habilidades y conocimientos necesarios para la vida, avanzando al siguiente nivel; es importante que como docentes de preescolar tomemos en cuenta estas estrategias para poder hacer la clase más dinámica y que no solo tenga que estar en el salón de clases. Con base a lo anterior, debemos de realizar la planeación incluyendo por lo menos un juego para que el niño aprenda de una forma lúdica y divertida, se pueden utilizar una diversidad de materiales. Al momento de jugar, debemos de aprovechar todo lo que está en nuestro entorno para poder dar una educación de calidad.

Referencias:

- *¿Qué son las estrategias de aprendizaje?* (s.f.). Universidad Estatal a Distancia, 1.
- Bodrova, E., & Leong, D. (2008). *La teoría de Vygotsky: principios de la psicología y la educación*. En E. Bodrova, & D. Leong, *Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky* (pág. 13). México: SEP.
- Cepeda, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*: Magisterio. Magisterio Editorial. Recuperado de <https://magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje/>
- Chacón, P. (s.f.). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Dávila, S. (s.f.). *El aprendizaje significativo*. Esa extraña expresión (utilizada por todos y comprendida por pocos).
- Pérez, M. (2021). *Definición de Juego*. Concepto definición. Educación. Recuperado de <https://conceptodefinicion.de/juego/>.
- Educación Preescolar. (2012). *Estrategias básicas de aprendizaje*. Educación Preescolar. Blogspot. Recuperado de <http://edupreesco.blogspot.com/>
- Furman, M. (2016). *Educar mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la infancia*. Buenos Aires: Santillana.
- Herrera, A. (2009). *Las estrategias de aprendizaje*. Innovación y experiencias educativas, 2.
- Psicología, M. (s.f.). *Aprendizaje*. Psicología y Mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/tags/aprendizaje>
- Reynes, M., Zappino, L., & Cammarere, G. (2009). *Aprendizaje significativo a través del juego*. En M. Reynes, L. Zappino, & G. Cammarere, *Aprendizaje significativo* (págs. 5-16). Buenos Aires/México: Novedades Educativas.
- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*. México: SEP.
- Sincero, S. (2011). *Teoría Cognitiva del Aprendizaje*. Explorable. Recuperado de <https://explorable.com/es/teoria-cognitiva-del-aprendizaje>

- Rossell, C., Girón, V., & Hernández, L. (2016). Cognitivismo. Teorías del aprendizaje. Wordpress. Recuperado de <https://teoriasdeaprendizajesite.wordpress.com/cognitivismo/>
- Torres, C. (s.f.). *El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Aula*. Artículo 5, 126.
- Vergara, C. (2018). *Vygotsky y la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo*. Actualidad en Psicología. Recuperado de: <https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>
- Vygotsky, L. S. (1968). *Zona de Desarrollo Próximo: Una nueva aproximación*. En L. S. Vygotsky, *El desarrollo de los procesos superiores* (págs. 130-140). México: Grijalbo.