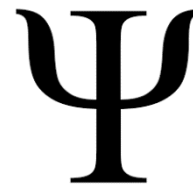




UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
IBEROAMERICANA S.C



INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE  
MÉXICO

CLAVE 8901-25

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

## TESINA

**“Factores esenciales que influyen dentro del juego para el aprendizaje en  
alumnos de preescolar de 3 a 6 años de edad”**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA.

PRESENTA:

Jaqueline Treviño Moreno

No. EXPEDIENTE: 413511436

DIRECTOR DE TESINA:

Lic. En. Psic. Ilda Robles González

XALATLACO, ESTADO DE MÉXICO A 16 DE OCTUBRE DE 2021



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Dedicatorias

**Mi mayor gratitud a mis padres por los esfuerzos realizados para que yo lograra obtener este título, siempre motivándome a seguir creciendo personal y profesionalmente, gracias por todo su apoyo, siempre estaré agradecida de tenerlos, son los seres más valiosos del mundo....**

**A mis hermanas por siempre hacerme saber que debía cumplir con esta meta, que no podía rendirme hasta lograrlo...**

**Y a mi familia, esposo e hija que han sido la mayor motivación; ustedes siempre confiaron en mí, simplemente son los que hacen que todo valga la pena.**

## **Introducción.**

La presente investigación lleva como título “Factores esenciales que influyen dentro del juego para el aprendizaje en alumnos de preescolar de 3 a 6 años de edad” teniendo como objetivo el dar a conocer ¿Cuáles son los factores esenciales que influyen dentro del juego para el aprendizaje en niños de preescolar de 3 a 6 años de edad?

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños obtienen conocimientos y aprendizaje y a través de este se pueden incentivar todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales de los niños. Las actividades en las que el juego es la herramienta primordial de aprendizaje, deben estar bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico.

Esta tesina incluye la presente investigación donde se abordaron los siguientes temas:

El capítulo 1 que lleva como título “El aprendizaje del niño “donde se definieron diversos conceptos de aprendizaje desde el punto de vista de varios autores, algunos objetivos del aprendizaje, los tipos de aprendizaje, así como las diferentes teorías que abordan dicho tema, estilos y las condiciones presentes en el proceso de aprendizaje

El capítulo 2 se analiza el tema de “El juego y su relación con el aprendizaje” se hará referencia a temas como definición de juego y diferentes concepciones de varios autores sobre el juego, seguido de las características he importancia del juego, las diversas teorías y su clasificación de acuerdo a los autores y enfoque de desarrollo, principios y orientaciones metodológicas del juego, clasificación y diseño de los juegos, el juego en el aprendizaje del niño, concluyendo con las aportaciones del juego al desarrollo cognitivo, social, emocional y motor.

Y por último el capítulo 3 lleva como título de “Los niños de 3 a 6 años de edad” teniendo como contenido la definición de niño, infancia y primera infancia, seguido de un concepto sobre el niño de 3 a 6 años haciendo referencia a la edad preescolar, características generales del desarrollo físico del niño, área socioemocional del niño, desarrollo cognitivo y del lenguaje, área psicomotriz; desglosando la psicomotricidad fina y gruesa y el área cognitiva del niño.

Llegando a las siguientes conclusiones importantes:

Existen una idea errónea en los maestros y docentes del ámbito de educación preescolar sobre la importancia que tiene el juego como herramienta principal de aprendizaje ya que es tomada como una actividad limitada de enseñanza teniendo un gran desconocimiento de los beneficios del juego en la educación infantil; por lo que esta investigación dará pauta a que la formación del docente sea más enriquecida en este tema y así mismo este sea capaz de implementar en su planeación actividades curriculares en las que el juego sea su base fundamental de formación.

Los docentes deben establecer una adecuada planificación del juego siendo este la herramienta principal de aprendizaje para poder brindar a los niños una educación eficiente, para ello deben tomar en cuenta algunos factores que hagan que la acción lúdica sea experimentada como una actividad disfrutable que ayude a los alumnos a encontrar el significado de los que están aprendiendo.

Lo que implica que el juego siempre tendrá a los niños con la mente activa y el pensamiento enfocado en la experimentación e interacción social.

La colaboración de los cuidadores primarios debe ser tomada como un elemento clave ya que lograra surgir una visión en común del papel del juego dentro de los programas de educación preescolar en la medida en la que ayudara a contribuir y ampliar las estrategias claves que en el salón de clases son aprendidas y fuera de él serán reforzadas logrando hacer una conexión de dicho aprendizaje.

Dar la debida importancia a los niños como seres capaces e inteligentes con un increíble potencial para aprender sobre el mundo a través del juego y así mismo con las debidas herramientas de enseñanza proveerlos de oportunidades para ejercer sus pensamientos y acciones lo que les facilitara la manera de internalizar el conocimiento de manera más significativa en un contexto social

El aprendizaje basado en el juego debe ser un componente esencial para los programas de educación preescolar donde se incluyan herramientas de seguimiento y normas de calidad que permite a los alumnos favorecer su capacidad de indagación y de resolución de problemas ejerciendo una influencia significativa en el modo en que ellos entienden y experimentan el mundo que les rodea.

## Índice

<b>CAPITULO I: EL APRENDIZAJE DEL NIÑO</b> .....	8
1.1 Definiciones de aprendizaje. ....	8
1.2 Objetivos del aprendizaje.....	11
1.3 Tipos de aprendizaje.....	14
1.4 Teorías del aprendizaje.....	21
1.5 Estilos de aprendizaje. ....	24
1.6 Condiciones del aprendizaje. ....	30
<b>CAPITULO II: EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE.</b> .....	32
2.1 Definición de juego. ....	32
2.2 Características del juego.....	36
2.3 Importancia del juego.....	39
2.4 Teorías del juego. ....	43
2.5 Principios y orientaciones metodológicas del juego. ....	50
2.6 Clasificación de los juegos.....	53
2.7 Sugerencias en el diseño de los juegos. ....	59
2.8 El juego en el aprendizaje del niño. ....	61
2.9 Obstáculos a la integración del juego en los sistemas de educación preescolar.....	71
<b>CAPITULO III LOS NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS DE EDAD.</b> .....	74
3.1 Definición de niño. ....	74
3.2 Definición de infancia. ....	74
3.3 Definición de niño de 3 a 6 años de edad (Etapa preescolar). ....	75
3.4. Características generales del desarrollo físico del niño.....	77
3.5 Área socioemocional del niño. ....	79
3.6 Desarrollo cognoscitivo del niño.....	82
3.7 Desarrollo del lenguaje del niño.....	84
3.8 Área psicomotriz. ....	87
3.9 Área cognitiva. ....	92
<b>CAPITULO IV: METODOLOGÍA</b> .....	97
Pregunta de investigación.....	97
Justificación: .....	97
Planteamiento del problema. ....	99

Objetivo general:.....	101
Variable dependiente: .....	101
Variable independiente: .....	102
Población: .....	102
Muestra:.....	102
Instrumentos de investigación:.....	103
Elementos de inclusión: .....	103
Elemento de exclusión: .....	104
Conclusiones .....	105
Sugerencias.....	108
Referencias cibergraficas. ....	109



# CAPITULO I: EL APRENDIZAJE DEL NIÑO

## 1.1 Definiciones de aprendizaje.

Es el proceso de asimilar información con un cambio resultante en el comportamiento. Se puede definir como un cambio de comportamiento relativamente permanente que se produce como resultado de la experiencia o la práctica. La experiencia es importante en el concepto de aprendizaje. Einstein decía que el aprendizaje es experiencia, todo lo de mas es información.

El aprendizaje es un proceso. Implica cambios que ocurren durante un periodo relativamente corto de tiempo que permiten al alumno responder adecuadamente a la situación. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?id=fGVgDwAAQBAJ&>.

### **Según Jean Piaget.**

El aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación. Recuperado de: <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc>

### **Según Lev Vygotsky**

El aprendizaje se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados. Recuperado de: <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc>

### **Según Jerome Bruner**

El aprendizaje es un proceso activo en que los alumnos construyen o descubren nuevas ideas o conceptos, basados en el conocimiento pasado y presente o en una estructura cognoscitiva, esquema o modelo mental, por la selección, transformación de la información, construcción de hipótesis, toma de decisiones, ordenación de los datos para ir más allá de ellos.

Desde la perspectiva de indica que el sujeto atiende selectivamente la información, la procesa y organiza, lo cual implica tres procesos: adquisición, transformación, evaluación. Ciertamente, dichos procesos requieren a su vez del manejo de estrategias, técnicas a objeto de favorecer el aprendizaje. Recuperado de: <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas>.

### **Según Hergenhahn**

Define el aprendizaje como “un cambio relativamente permanente en la conducta y en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga ó las drogas”. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu>

### **Según Bandura**

El aprendizaje es el cambio en las respuestas, pautas de comportamiento o entidades de orden mental o cognitivo (según el enfoque o paradigma psicológico) como consecuencia del trato que el organismo tiene con el medio. Puede consistir en la adquisición de nuevas respuestas, en la modificación de las existentes o en su desaparición; dando a entender que este término se opone a conceptos de aprendizaje "innato" o "heredado".

### **Según Ausubel.**

En tanto Ausubel señalan que el aprendizaje significa organización e integración de información en la estructura cognoscitiva, destacando la importancia del conocimiento y la integración de los nuevos contenidos o conocimientos en las estructuras previas del sujeto. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/447>

Por ello, entonces se entiende que para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes con las ideas previas de la población estudiantil, como estructura de acogida, por lo que el aprendizaje es un proceso de contraste, de modificación de los esquemas de conocimiento, de equilibrio, logrando de esta forma que este sea significativo, es decir, real y a largo plazo.

### **Según Mayor, Suengas y González**

El concepto de aprendizaje ha pasado por varias modificaciones desde una concepción conductista a una cognitivista a partir de la incorporación de componentes cognitivos.

Es decir, cuando se centra la atención en un aprendizaje a partir de los principios constructivistas, planteando que el conocimiento no se adquiere únicamente por interiorización del entorno social, sino que mediante la construcción realizada por parte de las personas. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/447>

### **Según Bigge.**

El aprendizaje conlleva un “proceso dinámico dentro del cual el mundo de la comprensión que constantemente se extiende, llega a abarcar un mundo psicológico continuamente en expansión lo que significa el desarrollo de un sentido de dirección o influencia, que se puede emplear cuando se presenta la ocasión y lo considere conveniente, todo esto significa que el aprendizaje es un desarrollo de la inteligencia. El aprendizaje por tanto conlleva cambios desde la estructura cognoscitiva, moral, motivacional y física del ser humano. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/447/447>

### **Según Gagne:**

El aprendizaje consiste en un cambio de la disposición o capacidad humana, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible simplemente al proceso de desarrollo. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/447>

## **Según Shuell:**

Define aprendizaje como un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de una determinada manera, la cual resulta de la práctica o de alguna otra forma de experiencia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/447/447>

La idea central de retomar diferentes autores sobre el aprendizaje, postura y aportación al tema es dar a conocer que dicho proceso ha sufrido varias modificaciones desde autores que plantean su concepto de que el aprendizaje es adquirido de forma “innata” hasta otros que totalmente refutan esa idea, o de que para Piaget el conocimiento se estructura a través de la experiencia, manipulación e interacción y para Vygotsky que es este proceso de lleva acabo en un contexto de interacción social.

## **1.2 Objetivos del aprendizaje**

Cabe subrayar, que el objetivo del aprendizaje describe una competencia que será adquirida por el alumno. Los objetivos de aprendizaje deberían especificarse para el curso y para cada tarea asignada. Por esta razón es conveniente que los objetivos de cada tarea se relacionen con alguno de los objetivos finales del curso, de tal forma que estos objetivos del área contengan alguna actividad para su desarrollo y evaluación.

Por lo que se recomiendan para redactar los objetivos del aprendizaje considerar los siguientes puntos:

- Qué cosas son las más importantes que los estudiantes deberían saber o ser capaces de hacer al final del curso.
- Cuáles son las habilidades más importantes que los estudiantes deberían desarrollar y aplicar a lo largo de y después del curso.

- Cuando se escriba un objetivo considerar si quieres que tus estudiantes sean capaces de recordar una determinada información o si se debe aplicar el contenido de diferente forma.
- Plantearte la pregunta ¿Hay algún objetivo de dominio afectivo en los objetivos del curso? Retomar (qué sentimientos y opiniones deberían desarrollar los alumnos).

Por otra parte, es recomendable el ABC de los objetivos que son:

- Audiencia + Conducta (Behavior) + Contexto/Contenido = Objetivo del curso

A = Estudiantes que conseguirán el objetivo

B = Conducta, qué se espera de los estudiantes y está directamente relacionada con la taxonomía de Bloom.

C = Las condiciones, descripciones y/o criterios, que se elaboran sobre la conducta.

Recuperado de: <https://www.ubu.es/sites/default/files/portal>

El objetivo de aprendizaje debe describir lo que los alumnos deben saber o ser capaces de hacer al final de un curso. Estos objetivos del aprendizaje deben ser sobre el rendimiento del estudiante, siendo así que buenos objetivos de aprendizaje no deben ser demasiado abstractos; ni demasiado concretos; o que tengan que limitarse a desarrollar habilidades cognitivas de nivel inferior.

Cada objetivo de aprendizaje individual apoyar la meta general del curso, es decir, el medio que une todos los temas que se cubrirán y todas las habilidades que los estudiantes deberían haber dominado al final del curso. La mejor practica dicta que al plantear estos objetivos de aprendizaje no tienen que ser más de 6.

Los expertos a menudo hablan de usar el acrónimo S-K-A (Skill, Knowledge, Attitudes) para asentar los objetivos de aprendizaje.

- **S**kills - Habilidades. Que los estudiantes deben ser capaces de hacer en el momento en el que el curso se termina.
- **K**nowledge - Conocimiento. Lo que los estudiantes deben saber y entender antes de que le curso se complete.

- **Attitudes-Actitudes.** ¿Cuáles serán las opiniones de los estudiantes sobre el tema del curso en el momento en que finalice?

Lo mejor es identificar las habilidades, conocimientos y actitudes que los estudiantes deben obtener a lo largo del curso escribiendo oraciones.

Teniendo como ejemplos estos verbos que ayudaran a definir el rendimiento del estudiante en un área en particular, como lo son:

- Explicar
- Enumerar - describir
- Demostrar
- Calcular
- Informar
- Comparar
- Analizar

Algunos instructores utilizan taxonomías de aprendizaje bien definidas para crear los objetivos de su curso, la más conocida es la taxonomía de objetivos para el dominio cognoscitivo de Bloom, ya que categoriza las tareas cognitivas en un orden cada vez más sofisticado.

Idealmente, los objetivos de aprendizaje deben ir acompañados de resultados medibles, que describirán las maneras en que se les pedirá a los estudiantes que demuestren que han alcanzado los objetivos de aprendizaje. Dichos métodos de evaluación del aprendizaje de los alumnos pueden adoptar muchas formas como lo son: exámenes, ponencias, presentaciones orales, o proyectos de equipo. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?id=fGVgDwAAQBAJ&printse>

Los objetivos de aprendizaje se deben estructurar y plantear de manera en que midan el conociendo, las aptitudes y conductas que los estudiantes deben ser capaces de aprender o de adquirir en un plazo específico del curso.

## **1.3 Tipos de aprendizaje.**

### **Aprendizaje Impronta:**

Es un aprendizaje que ocurre en una edad particular o una etapa particular de la vida, que es independiente de las consecuencias del comportamiento. Fue utilizado por primera vez para describir situaciones en las que una persona aprende las características de algún estímulo, por lo que se dice que está «impreso» sobre el sujeto.

### **Aprendizaje observacional:**

La observación también es una forma de aprendizaje, indicada para los individuos más visuales. Este tipo se basa en una situación modelo donde participa una persona que realiza una acción y da el ejemplo a otra, que observa y aprende en el proceso. Es el proceso de aprendizaje más característico de los seres humanos llamado imitación, es decir, la repetición personal de una conducta observada.

### **Aprendizaje Enculturación:**

Es el proceso por el cual una persona aprende los requerimientos de su cultura nativa por la cual está rodeado y adquiere valores y comportamientos que son apropiados o necesarios en esa cultura, derivado de las influencias que dirigen o modelan al individuo, deliberadamente o no, incluyen a los padres, a otros adultos, familiares y a sus compañeros.

### **Aprendizaje episódico:**

Por otra parte, este tipo de aprendizaje es un cambio en el comportamiento que se produce como resultado de un evento. Por ejemplo, el miedo a los perros que sigue a ser mordido por un perro es el aprendizaje episódico. El aprendizaje episódico se llama así porque los acontecimientos se registran en la memoria episódica.

### **Aprendizaje multimedia:**

Es cuando una persona usa estímulos auditivos y visuales para aprender cierta información o en su caso, es la principal fuente de adquirir conocimiento.

### **E-learning y aprendizaje aumentado:**

El aprendizaje electrónico o e-learning es un término general utilizado para referirse al aprendizaje en la red basado en Internet. Un e-learning específico y siempre más difundido es el aprendizaje móvil, que utiliza diferentes equipos de telecomunicaciones móviles.

Cuando un alumno interactúa con el entorno de e-learning, se le llama aprendizaje aumentado. Al adaptarse a las necesidades de los individuos, la instrucción basada en el contexto puede adaptarse dinámicamente al entorno natural del alumno. El contenido digital aumentado puede incluir texto, imágenes, vídeo, audio (música y voz). Al personalizar la instrucción, se ha demostrado que el aprendizaje aumentado mejora el rendimiento de aprendizaje durante toda la vida.

### **Aprendizaje mejorado por tecnología:**

Se refiere al apoyo que se obtiene de cualquier actividad de aprendizaje a través de la tecnología. El Aprendizaje mejorado por tecnología se utiliza a menudo como sinónimo de E-Learning a pesar de que hay diferencias significativas.

La principal diferencia entre las dos expresiones es que el aprendizaje mejorado por tecnología se enfoca en el soporte tecnológico de cualquier enfoque pedagógico que utilice la tecnología.

### **El aprendizaje tecnológico:**

Tiene como objetivo proporcionar innovaciones socio-técnicas (que también mejoren la eficiencia y la rentabilidad) de las prácticas de aprendizaje, en relación con las personas y las organizaciones, independientemente del tiempo, el lugar y el



ritmo por lo que describe el apoyo de cualquier actividad de aprendizaje a través de la tecnología.

### **Aprendizaje por rutina o memorístico:**

Es una técnica que evita la comprensión de las complejidades internas y las inferencias del sujeto que está aprendiendo y en su lugar se centra en la memorización del material para que pueda ser recordado por el alumno exactamente de la forma en que fue leído u oído.

La principal práctica de las técnicas de aprendizaje por memorización es el aprendizaje por repetición, basado en la idea de que uno podrá recordar rápidamente el material (pero no necesariamente su significado) siempre y cuando se repita más veces.

Es el tipo de aprendizaje que fija conceptos en el cerebro. No es recomendado para aprender ciertos temas que requieren reflexión, pero suele utilizarse para memorizar cosas invariables como fechas y nombres, que pueden aprenderse mediante la repetición.

### **Aprendizaje significativo:**

Es el concepto de que el conocimiento aprendido (por ejemplo, un hecho) se entiende completamente en la medida en que se relaciona con otros conocimientos. Contrasta significativamente con el aprendizaje memorístico en el que la información se adquiere sin tener en cuenta la comprensión. El aprendizaje significativo implica que hay un conocimiento integral del contexto con hechos ya aprendidos.

### **Aprendizaje informal:**

Ocurre a través de la experiencia de las situaciones del día a día (por ejemplo, uno aprendería a mirar hacia delante mientras camina debido al peligro inherente de no prestar atención a donde uno va). Es aprender de la vida, durante una comida en la mesa con los padres, jugar, explorar, etc

**Aprendizaje formal:**

Es el aprendizaje que se lleva a cabo dentro de una relación de profesor-alumno, como en un sistema escolar.

**Aprendizaje no formal:**

Es un aprendizaje organizado fuera del sistema formal de aprendizaje. Por ejemplo: aprender reuniendo a personas con intereses similares e intercambiando puntos de vista.

**Aprendizaje tangencial:**

Es el proceso mediante el cual las personas se auto educan si en un tema se interactúa en un contexto que ya disfrutan. Por ejemplo, después de jugar un videojuego basado en la música, algunas personas pueden estar motivadas para aprender a tocar un instrumento real.

**Aprendizaje activo:**

Ocurre cuando una persona toma el control de su experiencia de aprendizaje. Dado que la comprensión de la información es el aspecto clave del aprendizaje, es importante que los alumnos reconozcan lo que entienden y lo que no entienden.

El aprendizaje activo anima a los estudiantes a tener un diálogo interno en el que están verbalizando sus entendimientos. Esta y otras estrategias meta-cognitivas pueden ser enseñadas a un estudiante con el tiempo.

Estudios dentro de meta-cognición han demostrado el valor en el aprendizaje activo, con buenos resultados. Además, los estudiantes tienen más incentivos para aprender cuando tienen control sobre lo que aprenden.

**Aprendizaje síncrono:**

Tiene lugar cuando dos o más personas se comunican en tiempo real. Sentarse en un aula, hablar por teléfono o charlar a través de mensajería instantánea, son ejemplos de comunicación sincrónica.

**Aprendizaje asincrónico:**

Se cree que el aprendizaje asíncrono es más flexible. La enseñanza se lleva a cabo en un momento y se conserva para que el alumno participe siempre que sea el momento más conveniente para él. Las tecnologías utilizadas son el correo electrónico, los cursos en línea, los foros y las grabaciones de audio y vídeo. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?id=fGVgDw>

**Aprendizaje implícito:**

Este es generalmente no intencional y se obtiene como el resultado de la ejecución de ciertas conductas automáticas, como al hablar, moverse, caminar. Aunque no lo notemos, estamos todo el tiempo siendo receptivos a nuevos conocimientos y este es el tipo de aprendizaje que ocurre sin que nos demos cuenta.

**Aprendizaje explícito:**

En este aprendizaje hay una intención y conciencia sobre el aprendizaje. Esta forma nos permite adquirir nueva información relevante y requiere cierta atención y selectividad sobre lo que se está aprendiendo. En este tipo de aprendizaje, nuestro cerebro se ejercita mucho.

**Aprendizaje asociativo:**

Es un tipo de aprendizaje muy común, mediante el cual un sujeto aprende por la asociación entre dos estímulos o ideas. Nuestra mente asocia determinados conceptos a otros, como también a ciertos estímulos externos o sucesos. El aprendizaje asociativo requiere trabajo, pero es muy profundo y rico.

**Aprendizaje no asociativo:**

Este tipo de aprendizaje es el que se da a través de un estímulo que cambia nuestra respuesta por ser repetitivo y continuo. Es un tipo de aprendizaje que se relaciona a nuestra sensibilidad y las costumbres adquiridas.

**Aprendizaje significativo:**

Es uno de los aprendizajes más enriquecedores, caracterizado por la recolección de información, la selección, organización y el establecimiento de relaciones de ciertos conceptos nuevos con otros anteriores, como una forma de asociación.

**Aprendizaje cooperativo:**

Muy utilizado en las aulas, este tipo de aprendizaje permite a cada estudiante aprender de forma cooperativa, apoyándose tanto en su conocimiento, como en el de los demás. Se genera en grupos de no más de 5 personas que toman diferentes roles y funciones.

**Aprendizaje emocional.**

Se ha hablado mucho de este tipo de aprendizaje, porque permite gestionar las emociones de manera eficiente en el proceso de aprendizaje. Esta forma aporta grandes beneficios a los estudiantes porque genera bienestar en ellos y mejora su relacionamiento con los demás.

**Aprendizaje observacional.**

La observación también es una forma de aprendizaje, indicada para los individuos más visuales. Este tipo se basa en una situación modelo donde participa una persona que realiza una acción y da el ejemplo a otra, que observa y aprende en el proceso.

**Aprendizaje experiencial.**

Es una de las mejores maneras de aprender y se basa en la experiencia. Los aprendices viven una situación o suceso y aprenden a través de ella, mediante ensayo y error, guiándose por su percepción sobre lo sucedido y una reflexión sobre la actitud tomada.

**Aprendizaje por descubrimiento.**

Es también conocido como el aprendizaje activo, en donde las personas que aprenden participando de manera constante, interactúan con quien les enseña y se cuestionan, buscan información, relacionan las nuevas ideas con conceptos ya aprendidos y organizan cada idea de acuerdo a su mundo.

**Aprendizaje receptivo.**

Este tipo es el aprendizaje que se comprende, se asimila y se reproduce. Dentro del aula, los estudiantes son receptores de forma pasiva y no participan en el proceso más que recibiendo información desde el exterior.

**Aprendizaje colaborativo.**

Este es similar al cooperativo, con la diferencia del grado de libertad que tienen los aprendices en el proceso. Mientras en el aprendizaje cooperativo los estudiantes eligen el tema, en el colaborativo el tema es dado por el docente a cargo y los jóvenes eligen su propia metodología.

Se centra en potenciar las capacidades de cada estudiante a partir del intercambio de conocimiento entre pares. Es decir, que, trabajando de forma colectiva, cada estudiante logre destacar por sus propias habilidades individuales.

Recuperado de <https://www.universia.net/mx/actualidad>

Los tipos de aprendizaje nos dan una información amplia sobre las variadas formas que existen de aprender, siendo fundamental que los docentes conozcan y se informen como se produce dicho conociendo a la hora de proponer los objetivos pertinentes y llevarlos a la practica en el aula y así mismo enriquecer su labor pedagógica.

## 1.4 Teorías del aprendizaje.

El aprendizaje y las teorías que tratan sobre los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo y cambio debido fundamentalmente a los avances actuales de la psicología y de las teorías instruccionales, que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje.

### Teorías conductistas

- **Condicionamiento clásico:** Desde la perspectiva de Pávlov, a principios del siglo XX, propuso un tipo de aprendizaje en el cual un estímulo neutro (tipo de estímulo que antes del condicionamiento, no genera en forma natural la respuesta que nos interesa) genera una respuesta después de que se asocia con un estímulo que provoca de forma natural esa respuesta. Cuando se completa el condicionamiento, el antes estímulo neutro procede a ser un estímulo condicionado que provoca la respuesta condicionada.
- **Conductismo:** Desde la perspectiva conductista, formulada por Skinner (condicionamiento operante) hacia mediados del siglo XX y que arranca de los estudios psicológicos de Pavlov sobre condicionamiento clásico y de los trabajos de Thorndike (condicionamiento instrumental) sobre el esfuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos.

Fueron los iniciadores en el estudio del comportamiento animal, posteriormente relacionado con el humano. El conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno. Según esta teoría, el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.

- **Reforzamiento:** Skinner propuso para el aprendizaje repetitivo un tipo de reforzamiento, mediante el cual un estímulo aumentaba la probabilidad de que se repita un determinado comportamiento anterior.

Desde la perspectiva de Skinner, existen diversos reforzadores que actúan en todos los seres humanos de forma variada para inducir a la repetitividad de un comportamiento deseado. Entre ellos podemos destacar: los bonos, los juguetes y las buenas calificaciones sirven como reforzadores muy útiles.

Por otra parte, no todos los reforzadores sirven de manera igual y significativa en todas las personas, puede haber un tipo de reforzador que no propicie el mismo índice de repetitividad de una conducta, incluso, puede cesarla por completo.

### **Teorías cognitivas**

- **Aprendizaje por descubrimiento.** La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.

- **Aprendizaje significativo de Ausubel:** Postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

- **Cognitivismo:** Teoría basada en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje.

- **Constructivismo:** Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado

de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se logrará correctamente.

- **Socio-constructivismo:** Basado en muchas de las ideas de Vygotsky, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad.

### **Teorías del procesamiento de la información**

- **Teoría del procesamiento de la información:** La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje.

- **Conectivismo:** Pertenece a la era digital, ha sido desarrollada por George Siemens que se ha basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Recuperado de: <http://repositorio.unia.edu.pe/bitstream/unia>

Las teorías del aprendizaje nos ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento de las personas, es de suma importancia conocer cómo se han ido modificando y las aportaciones que cada autor va implementando conforme a la sociedad, haciendo modificaciones que van enriqueciendo dichas teorías o que ayudan a generar nuevas adecuadas a la actualidad de los seres humanos. Teniendo el conocimiento de estas teorías será de gran apoyo a la hora de implementar el método más eficaz de aprendizaje.



## **1.5 Estilos de aprendizaje.**

El estilo de aprendizaje es el conjunto de características psicológicas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje; en otras palabras, las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información.

Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y su función es dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. Ya que no hay estilos puros, todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante. Recuperado de <http://repositorio.unia.edu.pe/bitstream/uni>.

### **Conceptos de Estilo de aprendizaje.**

Los estilos de aprendizaje se tienen que tomar en cuenta para hacer que los estudiantes desarrollen mejor sus habilidades y procesen mejor la información. Es por eso que se debe aprender y saber cuáles son, qué se puede hacer cuando en un salón de clases se tienen estilos distintos y como se desarrolla de manera eficaz la función mediadora asumida por el docente.

Sin embargo, los estilos cognitivos reflejan diferencias cualitativas y cuantitativas individuales en la forma mental fruto de la integración de los aspectos cognitivos y afectivo-motivacionales del funcionamiento individual” por lo tanto, determinan la forma en que el aprendiz percibe, atiende, recuerda y/o piensa, como en general se hacen las cosas.

En efecto existen cuatro estímulos básicos para que ocurra el aprendizaje: elementos del medio ambiente (sonido, luz, temperatura y el mobiliario), elementos emocionales (motivación, persistencia, responsabilidad, estructura), elementos sociológicos y físicos (potencial de percepción, ingesta, hora, movilidad) éstos determinan la habilidad, procesamiento y retención de información, valores, hechos

y conceptos. Por lo que se toma en cuenta el concepto en que el “estilo cognitivo” es el punto de intersección entre la inteligencia y la personalidad.

Así mismo se considera la manera en la cual diferentes estímulos básicos afectan la habilidad de una persona para absorber y retener una información, señalan que son las condiciones educativas bajo las que un educando está en la mejor situación de aprender o qué estructura necesita este para poder hacerlo, mientras para otros, es la forma en que cada quien percibe el mundo, lo que gobierna la forma de pensar, emitir juicios y adquirir valores acerca de experiencias y gente.

Se considera que el estilo de aprendizaje es el que la persona manifiesta cuando confronta una tarea de enseñanza y se menciona que son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, los que sirven de indicadores en la forma de percibir, interactuar y responder a sus ambientes de aprendizaje.

### **Estilo de aprendizaje según Kolb**

Se definen a este estilo al examinar las fortalezas y debilidades que los estudiantes tienen para aprender, señala que existen cuatro estilos de aprendizaje: convergente, divergente, asimilador y acomodador.

### **Estilo de aprendizaje según Witkin:**

Señala uno de los estilos de aprendizaje más estudiados se refiere a la dependencia e independencia. Éstos están caracterizados por ser bipolares, y porque uno de ellos percibe el estímulo como un todo, globaliza, el otro percibe distintas partes y es analítico, ambos poseen igualdad de ventajas y desventajas.

### **Estilos de aprendizaje de Honey y Mumford**

Proponen cuatro tipos de estilos de aprendizaje de acuerdo a la forma de organizar y trabajar que son activos, teóricos, reflexivos y pragmáticos,

Autores como Valerdi señalan que los materiales de instrucción que se recomiendan producir para los distintos estilos deben considerar:

- 1) Los activos, quienes participan y evalúan por medio de resultados, requieren materiales con aplicaciones prácticas, mediante la propuesta de ejercicios y casos a resolver.
- 2) Los reflexivos, quienes se basan en sus propios pensamientos y sentimientos, para formar sus opiniones actuar o no, requieren materiales con preguntas que despierten el interés y provoquen su curiosidad.
- 3) Los teóricos, quienes se dejan llevar por las primeras impresiones, prefieren la intuición y la subjetividad. Por ello se deben elaborar materiales densos que provoquen el pensamiento, hacer práctica la detección de incoherencias o puntos débiles en los argumentos de otras personas, en informes, en artículos de prensa.
- 4) Para los pragmáticos se debe reunir técnicas, modos prácticos de hacer las cosas, sobre cualquier cosa que pueda ser útil, usar técnicas analíticas, interpersonales, de asertividad, de presentación de ahorro de tiempo, estadísticas, técnicas para mejorar la memoria.

Así mismo para que se produzca un aprendizaje realmente efectivo es necesario trabajar esas cuatro categorías, un aprendizaje óptimo es el resultado de trabajar la información en cuatro fases, porque la manera de seleccionar, organizar y trabajar con la información implica una serie de hechos que deben tomarse en cuenta en el salón de clases, para que el estudiante aprenda más fácilmente. Recuperado de: <http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticul>

Por otra parte, se realiza otra clasificación de las posturas más representativas del aprendizaje tales como se describen a continuación:

**Acomodador:** Sus preferencias de aprendizaje son la experimentación activa y la experiencia concreta. Se adaptan bien a las circunstancias inmediatas, aprenden sobre todo haciendo cosas, aceptan riesgos, tienden a actuar por lo que sienten más que un análisis lógico.

**Divergente:** Son creativos, generadores de alternativas y reconocen los problemas. Destacan por su habilidad para contemplar las situaciones desde diferentes puntos de vista y organizar muchas relaciones en un todo significativo. Aprenden de la experiencia concreta y la observación reflexiva.

**Convergente:** Lo que hace diferente este estilo, es la conceptualización abstracta y la experiencia activa. La aplicación práctica de las ideas es su punto fuerte, emplean el razonamiento hipotético deductivo. Definen bien los problemas y la toma de decisiones.

**Asimilador:** Su aprendizaje se basa en la observación reflexiva y la conceptualización abstracta. Razonan de manera inductiva y destacan por su habilidad para crear modelos abstractos y teóricos. Les interesa poco el valor práctico de las cosas. Recuperado de: <http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticulo>

En cuanto a medir los estilos de aprendizaje son fundamentales cuatro factores o escalas:

**Procesamiento profundo:** Requiere reflexión, es abstracto, lógico y teórico.

**Procesamiento elaborativo:** También exige reflexión, sin embargo, es experimental y auto expresivo.

**Retención de datos:** Está orientada hacia la retención de unidades de información necesarias para realizar con éxito pruebas de elección múltiple.

**Método de estudio:** Está compuesto por aquellas destrezas que se aplican cuando se estudia un tema, por ejemplo, el uso del subrayado, la recopilación de notas, la ordenación de apuntes. <http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticulo>

Por otra parte, Entwistle define dos tipos de estilos de aprendizaje:

- **Holístico:** Supone una preferencia por abordar la tarea desde la perspectiva más amplia posible y utilizar la imagen visual y la experiencia personal para elaborar la comprensión. Es equivalente al estilo cognitivo descrito como divergente, impulsivo y global.

- **Secuencial:** El aprendizaje se realiza paso a paso. Se interpretan prudente y críticamente los datos, su principal instrumento de comprensión es la lógica y no la intuición. Es equivalente al estilo cognitivo convergente, reflexivo y articulado. Recuperado de: <http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticulo>

Honey y Mumford distinguen cuatro clases de personas en función de sus estilos:

- **Activos:** Se implican plenamente y sin prejuicios en todas las nuevas experiencias. Se involucran en los asuntos de los demás y centran a su alrededor todas las actividades.
- **Reflexivos:** Consideran todas las alternativas antes de realizar un movimiento, reúnen datos, analizándolos con determinación. Observan a los demás y crean en su alrededor un clima ligeramente distante y condescendiente.
- **Teóricos:** Adaptan e integran las observaciones dentro de las teorías lógicas y complejas. Les gusta analizar y sintetizar. Buscan la racionalidad y la objetividad huyendo de lo subjetivo y de lo ambiguo.
- **Pragmáticos:** Su punto fuerte es la aplicación práctica de las ideas. Les gusta actuar rápidamente y con seguridad sobre aquellas ideas y proyectos que les atraen y no dudan en ponerlos en práctica. Recuperado de: <http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticulo>

Sternberg señala tres estilos intelectuales:

- **Legislativo:** Implica crear, formular y planificar ideas. Prefieren actividades creativas basadas en la planificación.
- **Ejecutivo:** Les gusta seguir normas establecidas. Se decantan por tareas estructuradas y definidas.
- **Judicial:** Evalúan, controlan y supervisan las actividades, las cuales deben conllevar enjuiciamiento y crítica.

Por otro lado, se señala la existencia de tres grandes estilos de aprendizaje o formas de abordar una tarea de aprendizaje:

- **Profundo:** Se caracteriza por la intención de comprender, la interacción con el contenido, la relación de las nuevas ideas con el conocimiento anterior, la relación de los conceptos con la experiencia cotidiana y el examen de la lógica del argumento.
- **Superficial:** Se caracteriza por la intención de cumplir con los requisitos de la tarea, la memorización de la información necesaria para pruebas o exámenes, el enfrentamiento de la tarea como una imposición externa, la ausencia de reflexión sobre propósitos o estrategias y el acento de elementos sueltos sin integración.
- **Estratégico:** Destaca de la intención de sacar las notas más altas, el uso de test previos para predecir preguntas, la atención a pistas acerca de esquemas de puntuación en el aseguramiento de materiales adecuados y condiciones de estudio. Recuperado de: <http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pd>

### **Aspectos críticos en la conformación de los estilos.**

Sin embargo, existen teorías en que los estilos se han centrado en los aspectos meramente de enseñanza que resaltan la importancia de los aspectos histórico-culturales que se deben valorar. así mismo un abordaje de los estilos de aprendizaje debe:

- Partir de la naturaleza socio-histórica de la subjetividad humana.
- Concebir la dialéctica entre lo biológico y lo social, entre lo interno y lo externo, entre lo potencial y lo real en la determinación de lo psíquico.
- Partir de la idea de que todo lo psicológico, en particular el proceso de aprendizaje, está mediado por la actividad y la interacción humana.
- Tener en cuenta la unidad de lo afectivo y lo cognitivo en el reflejo y regulación psicológica del comportamiento. Recuperado de: <http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticulo>.

Un estilo de aprendizaje se basa en características biológicas, emocionales, sociológicas, fisiológicas y psicológicas. Es todo aquello que controla la manera en

que se capta, comprende, procesa, almacena, recuerda y usa nueva información o aprendizaje. Estos estilos ayudan a los estudiantes a desarrollar mejor sus habilidades y procesar la información.

## 1.6 Condiciones del aprendizaje.

Es de suma importancia la decisión de tener las condiciones del aprendizaje muy presentes en el proceso de adquirir conocimiento de modo en que sea más efectivo.

El aprendizaje varía en función de su eficacia. Por lo que a continuación se dan a conocer las condiciones del aprendizaje que pueden asegurar un buen aprendizaje.

ψ **Motivación:** El aprendizaje solo puede tener lugar en respuesta a las necesidades de los alumnos. Una fuerte motivación es una condición previa para el aprendizaje efectivo.

Por lo que un maestro reflexivo siempre se dedica a motivar al estudiante de varias formas para aumentar el interés. Tener un fuerte y continuo deseo de aprender conduce a un aprendizaje más sostenido.

ψ **Seguridad psicológica:** Para que el aprendizaje tenga lugar, la participación del alumno es esencial. El alumno no participaría libremente a menos que se sintiera seguro. El maestro no puede enseñar a los estudiantes mediante amenazas. El alumno debe encontrarse en un ambiente estimulante para contar con más posibilidades de aprender.

ψ **Experimentación:** El aprendizaje es un proceso activo, ningún aprendizaje es efectivo a menos que el alumno se exponga a la situación de aprendizaje. Aprender es explorar, conceptualizar, experimentar, interactuar. La experiencia con la situación concreta es la base para la comprensión, donde solo hacer puede traer aprendizaje.

ψ **Retroalimentación:** Un estudiante aprende más rápido y más a fondo porque se ve obligado a concentrarse en el material de antemano y porque se aporta información sobre su progreso. Después de resolver un problema,

el alumno está interesado en saber si su solución es correcta. La retroalimentación es la información de evaluación sobre el acto de aprendizaje. Los resultados del logro de los estudiantes deben ser retroalimentados de vez en cuando, pues mantendrá a los alumnos motivados e interesados en aprender.

ψ **Práctica:** Otra condición importante en el proceso de aprendizaje es la práctica. Este factor de práctica es particularmente importante en el aprendizaje de habilidades. Por lo tanto, es esencial que el profesor planifique la situación de aprendizaje de tal manera que la práctica se construya en ellos, para hacer que el aprendizaje sea más efectivo y significativo.

ψ **Pertenencia y configuración:** La repetición, la práctica o el ejercicio no resultará en aprendizaje a menos que se forme algún tipo de relación aceptada. El aprendizaje en su esencia misma, es una reestructuración de la experiencia, lo que significa que los procesos y las estructuras se perciben en una nueva relación, un nuevo patrón.

Si la experiencia no es reestructurada, no hay aprendizaje. Solo después de la reestructuración, el alumno puede integrar y organizar las experiencias en ciertas relaciones requeridas. Solo entonces tendrá lugar el aprendizaje.

ψ **Integración:** La integración viene perfeccionando el proceso de aprendizaje que puede tener lugar en mente y llevado a una solución exitosa en menos tiempo. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?id=fGVgDwAA>

Dichas condiciones son una herramienta indispensable que ayudarán al docente a optimizar el proceso de aprendizaje y así mismo le servirán de apoyo para aumentar el interés de los alumnos. El docente deberá darles la importancia adecuada a estas condiciones desde la planificación de sus objetivos ya que estos le ayudaran a potenciar el aprendizaje dentro de su aula.



## CAPITULO II: EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE.

### 2.1 Definición de juego.

El juego se puede definir como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el fin de disfrutar, y ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a relacionarse con los demás y a comprender el mundo que le rodea. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824>

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/68>

Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas. Recuperado de: <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/oxford>

La palabra juego proviene del latín *iocus*, que quiere decir 'broma'. Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales.

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. <https://www.significados.com/juego/>

Cabe resaltar que existen diferentes perspectivas de este término, por lo que a continuación se mencionan:

- ψ **Según Carr y Russell:** El juego, según Carr es un agente de crecimiento de los órganos, y estimula la acción del sistema nervioso. «Es la base existencial de la infancia, y agrega que es una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la inmadurez del niño, al desequilibrio en el crecimiento de las diversas funciones y al curso asincrónico del desarrollo». Recuperado de: <https://revistadepedagogia.org>
- ψ **Sutton-Smith:** El juego existe en la niñez porque el pensamiento no está preparado para sus funciones. Es el juego una actividad que realiza el niño porque la necesita. Por medio de él ejercita su impulso a desarrollarse. Recuperado de: <https://revistadepedagogia.org>
- ψ **Piaget:** Concibe el juego como una actividad que tiene su finalidad en ella misma, y que por tanto se apropia de los objetos exteriores y de sus relaciones, engranándolas funcionalmente dentro de una cadena de repeticiones que se autoalimenta por el placer de la función. La realidad es re moldeable en términos de juego para acoplarse a las necesidades del niño. En el juego se relaja el esfuerzo adaptativo, imponiéndose el ejercicio de la actividad por el solo placer que en sí contiene y por el gusto de dominar la habilidad. Como quien dice, en el juego se ejercen las estructuras en el vacío, sin otro fin que el placer mismo del funcionamiento. No importan tanto las cosas con que se juega como el placer mismo de jugar. Recuperado de: <https://revistadepedagogia.org>
- ψ **Según Erikson y Grenece:** El juego es, también una conducta sustitutiva de lo que no puede conseguirse en la realidad; como un dominio imaginario de las ansiedades y da al niño la oportunidad de afrontar, más adelante, perturbaciones parecidas, con mayor seguridad ". Para Erikson, en efecto, en el juego se satisfacen tres apetitos básicos: búsqueda del placer (no idéntico al placer de la función); necesidad de repetición (el niño juega con algo que se ha hecho con él); y defensa frente a la ansiedad, dando cauce a la energía molesta. Recuperado de: <https://revistadepedagogia.org>
- ψ **Según K. Groos:** Sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la 1º edad de los humanos como en la de los animales, un

procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente.

Surge de considerar a esta actividad como una conducta adaptativa, partiendo de 3 ideas:

1. El juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida.
2. Permite un desarrollo de los órganos y sus funciones.
3. Los instintos se deben a una selección natural. Recuperado de: <https://www.educacioninicial.com/c/0>

ψ **Schillier:** Complementado por el filósofo Herbert Spenser, plantean el juego como un excedente de energía.

Recuperado de: <https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion-de-juego>

ψ **Claparede:** En una de sus teorías menciona que el niño a través del juego ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas tales como observar, manipular, asociarse a compañeros, socializar. Recuperado de: <https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion-de-juego/>

ψ **Buytendijk:** Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa, sino que solo jugar. Recuperado de: <https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion>

ψ **Jean Piaget:** Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que, va en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, ya que existen diferencias en el juego de acuerdo a la edad. Recuperado de: <https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion-de-juego>

ψ **Según la didáctica:** La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción, este sentido el

juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

- ψ **Viciana y Conde:** Definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño. Recuperado de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/>
- ψ **Carmona y Villanueva:** El juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/>
- ψ **Garaigordobil y Fagoaga:** Mencionan que el juego es “una actividad vital en indispensable para el desarrollo humano”, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia.  
Sin embargo, el juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Para estos autores, el juego infantil subyacente en los programas de juego cooperativo se define desde siete parámetros o características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/>
- ψ **Según Vygotsky:** El juego favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social. Funciona como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta. "El juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo".

Por lo que, en este juego, el niño siempre se comporta arriba de su propia edad. Cuando el adulto le ayuda al niño a tomar los roles en el juego, se amplía su zona de desarrollo próximo. Recuperado de:  
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle>

El objetivo principal de mencionar varias definiciones del juego, es da a conocer al docente un referente sobre cómo cada autor representa la actividad lúdica; empleándola de acuerdo a su teoría o a la época en que desarrolla su investigación, este conjunto de proposiciones debe ser tomando como una herramienta de apoyo para entender como el niño desarrolla diferentes capacidades cognitivas, sociales y evolutivas a través del juego.

## **2.2 Características del juego.**

El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquieren roles que el niño asume de forma particular. A continuación, se dan a conocer algunas de estas tales como:

- Que a través del juego el niño y niña se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- El juego siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares.
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños/as, ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.
- A través de él los niños reflejan su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea.
- Lidian con su pasado y presente y se preparan para el futuro.
- Estimula los sentidos, y enriquece la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

Además, ayudan a facilitar diversos aprendizajes tales como:

- El desarrollo de las actividades físicas como agarrar, sujetar, balancearse, correr, trepar.
- El desarrollo del habla y el lenguaje, desde el balbuceo hasta contar cuentos.
- El desarrollo de las habilidades sociales como cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- El desarrollo de la inteligencia emocional como la autoestima y compartir sentimientos con otro.
- La inteligencia racional tal como comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Estudio de su cuerpo, en cuanto a habilidades y limitaciones.
- El desarrollo de su personalidad en lo referente a intereses y preferencias
- La relación con otras personas en lo que compete a expectativas, reacciones, como tratar a los adultos y a los niños.
- La relación con el medio ambiente, en cuanto a explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La solución de problemas, a través de efectuar y considerar estrategias.
- La toma de decisiones, al reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

Recuperado de: <https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/enseñanza>

### **Las características implícitas en el juego son las siguientes:**

- Es libre y voluntario: el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas.
- Se centra en un espacio y un tiempo concretos: el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.

- Es autotélico: se juega por el mero placer de jugar, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.
- Es universal e innato: el juego está presente en todas las épocas y las culturas. Los niños no necesitan recibir explicaciones sobre cómo jugar.
- Es fuente de satisfacción: el juego es gratificante en sí mismo, les reporta diversión y entretenimiento. La sensación de satisfacción hace que el niño mantenga un nivel alto de atención hacia la actividad.
- Implica actividad: el juego conlleva estar activo física o psíquicamente.
- Tiene un carácter incierto: al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores.
- Se desarrolla en una realidad ficticia: mediante el juego, los niños transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean.
- Es una actividad inherente de la infancia: aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego se convierte en la actividad por excelencia.
- Permite al niño afirmarse: en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad.
- Favorece la socialización: el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea. El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.
- Potencia el desarrollo integral: el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.
- Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: el juego se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje, en un mecanismo corrector de diferencias, ofreciendo experiencias y recursos que, en determinadas situaciones, no están presentes en el ambiente habitual de los niños; mientras ellos juegan, las diferencias desaparecen.

- Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño: a través de la observación de los niños en el juego, se puede valorar el progreso y la evolución en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana.
- El juguete no es indispensable para el juego: el juguete es un recurso lúdico, pero no es imprescindible para jugar. Los niños inventan juegos y transforman los objetos de la realidad según sus necesidades. Recuperado de: <https://www.macmillaneducation>.

Estas características son cualidades que permiten al docente describir la naturaleza del juego, su finalidad y de cómo se desarrolla dicha evolución ejerciendo una función importante en el desarrollo del niño y como por medio de actividades lúdicas el niño acepta y aprende de forma particular.

### **2.3 Importancia del juego.**

El juego es importante para los niños porque es su lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños.

El juego es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que, tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad, por ello es por lo que tiene gran valor educativo.



Es importante también porque es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades tales como:

- **Físicas:** Para jugar los niños y niñas se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón. Por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- **Desarrollo sensorial y mental:** Mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas.
- **Afectivas:** Al experimentar emociones como sorpresas, expectación o alegría, y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- **Creatividad e imaginación:** El juego despierta y desarrolla estas características.
- **Forma hábitos de cooperación:** Ya que en algunos juegos se precisa de un compañero o compañera para llevarlos a cabo. Recuperado de: <https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza>

El juego hace que los niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno. Los niños y niñas deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.

Los juegos en la etapa escolar son, por tanto, muy beneficiosos, ya que les ayuda en el proceso lúdico que viene desempeñando un niño o niña, ya que, en el colegio, con la interacción con los demás desarrollan una serie de juegos a los que siguen jugando en su casa, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir y permitiéndoles exteriorizar sus emociones, alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones. Recuperado de: <https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza>

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, valores que faciliten el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera más interactiva.

Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social de los alumnos, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita la aplicación del aprendizaje que quiere incorporar, realizando actividades más dinámicas, amenas, innovadoras, creativas, eficientes y eficaces, donde su ingenio se convierta en eje central de dichas actividades. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907>

Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar.

Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico. Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes).

Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado.

Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al mercado) resultan especialmente beneficiosos: en este tipo de juegos, los niños expresan sus

ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. 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.

El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores.

Por lo que, en términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar para utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora.

De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI”.

Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF>

El tema anterior sobre la importancia del juego, da a conocer el alcance que tiene dicho tema, mostrando que jugar ayuda a los niños a descubrir y mejorar sus capacidades y cualidades que con el tiempo le servirán de apoyo para su desarrollo y adaptación al mundo que lo rodea.

## 2.4 Teorías del juego.

Las teorías clásicas sobre el juego infantil se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX.

### **Teoría del excedente energético de Herbert Spencer**

A mitad del siglo XIX, Spencer elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia.

Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Por otro lado, explica que el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas.

Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824>

## **Teoría de la relajación de Lazarus**

La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

Dicha teoría esta teoría puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta algunas lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824>.

## **Teoría del pre ejercicio de Karl Groos**

En cuanto a este autor, propone la denominada teoría del pre ejercicio o del ejercicio preparatorio.

Así mismo este autor menciona que la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto, dicha destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta.

Por lo que dicho autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

Una de las críticas que se hace a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de este autor marcaron un hito cualitativo en las investigaciones sobre el juego, la idea de una naturaleza exclusivamente biológica del juego ha sido superada en la actualidad por la proliferación de estudios que nos muestran la necesidad de interacción social temprana y positiva para que el juego se desarrolle. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824>

## **Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall**

Hall formuló la teoría de la recapitulación, según la cual, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie.

Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas.

Reafirmando que; si los niños en edad escolar disfrutaran jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión; para este autor, “existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura”. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824>

## **Teoría de Sigmund Freud.**

Freud elaboró una teoría de la psique y un método revolucionario a los que llamó psicoanálisis. Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce muy poco dominio. Entre estas fuerzas figuran la energía de los instintos, de origen biológico, y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar.

Freud postuló que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es la fuente de todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros. La cantidad de energía es fija, pero se puede canalizar de distintas formas.

Según Freud; Las tres fuentes de energía o instinto son, la sexualidad (denominada a veces libido), las pulsiones preservadoras de la vida, que son el hambre y el dolor; y la agresión, asociada al instinto de muerte.

Los niños sólo poseen energía; nacen con una sola estructura, el “ello” (así lo denomina) es el depósito de la energía instintiva, una especie de caldera de hirvientes estímulos, abierta a lo somático, llena de impulsos contradictorios, donde no existe ni tiempo ni negación.

Ahora bien; a medida que los niños crecen e invierten energía en cosas, gradualmente desarrollan otras dos estructuras psicológicas: el “yo”, parte más o menos racional y reflexiva de la personalidad, abierta al mundo exterior, y el “super-yo”, conciencia moral que castiga con sentimientos de culpa e inferioridad al “yo”. Cuando el “ello”, “yo” y “super-yo” están funcionando después de los cinco o seis años de edad, tienen que hacerlo armoniosamente, a pesar del hecho de que el “ello” pide placer y el “super-yo” el cumplimiento de deberes.

Así mismo menciona que, el individuo pasa por una serie de etapas diferentes en el curso de su maduración. Las etapas psicoanalíticas están centradas en las zonas corporales; es decir, las distintas partes del cuerpo son las fuentes primarias del placer en diferentes edades. Así, a lo largo del desarrollo, se va pasando de unas a otras.

Las etapas psicosexuales del desarrollo propuestas por Freud son las siguientes: etapa oral, etapa anal, etapa fálica, período de latencia y etapa genital.

La teoría psicoanalítica sostiene que el desarrollo del niño puede retardarse a consecuencia de experiencias adversas que obstaculizan el avance hacia la maduración emocional.

Además, vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer (representa las exigencias de las pulsiones de vida) o tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego.

Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución

simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente.

Esta explicación e interpretación del significado del juego del niño carece de fundamento, ante todo, porque parte de dos ideas equivocadas:

- ψ La infancia no es un periodo de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño
- ψ El contenido fundamental de la vida del niño no son los impulsos biológicos primitivos, de naturaleza sexual, sino el mundo exterior. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824>

### **Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède**

La teoría del juego por ficción recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo-emocional del niño.

Sin embargo cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como “Teoría de la derivación por ficción”, no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del “figurarse” donde la imaginación sustituye a la realidad; la “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824>

Es decir, no sólo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real.

La teoría de Claparède “sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el



mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto”.

Sin embargo; para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Según este autor, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega.

Subraya entonces que; el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida diaria, aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, a través del juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse.

Su teoría del juego aporta una interpretación de lo que se conoce como “juego de ficción”. Sin embargo, no ofrece una explicación para otros tipos de juegos propios de la niñez (juegos funcionales o sensorio motrices, juegos de construcción y juegos de reglas). Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824>

### **La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk**

Retomando a este autor, interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego. Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo.

Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su ‘dinámica’ le impulsan a no hacer otra cosa que jugar.

Dicho autor explica la dinámica del juego en cinco puntos: jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle>

## **Teoría del desarrollo cognitivo Jean Piaget.**

Considera que el juego va cambiando a lo largo de la vida del niño como consecuencia de su desarrollo evolutivo.

El juego evoluciona de forma paralela al desarrollo cognitivo.

Piaget describió el desarrollo intelectual y lo estructuró en cuatro estadios de desarrollo, y cada uno de ellos lo relacionó con los diferentes tipos de juego:

1. **Estadio sensoriomotor:** periodo comprendido entre el nacimiento y los dos años; le corresponde el juego de ejercicio o funcional, y se caracteriza por estar ligado a los sentidos y a la acción.
2. **Estadio preoperacional:** abarca de los dos a los seis o siete años; se vincula al juego simbólico, que consiste en simular situaciones, objetos y personajes, reales o imaginarios, que no están presentes en el momento del juego.
3. **Estadio de las operaciones concretas:** se extiende de los siete a los doce años; está asociado al juego de reglas, que implica conocer y aceptar una serie de normas para lograr el objetivo del juego.
4. **Estadio de las operaciones formales:** a partir de los doce años; se mantiene el juego de reglas.

Recuperado de: <https://www.macmillaneducation.es>

## **Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores.**

Lev Vygotsky considera que el desarrollo infantil se produce por la interacción del niño con el medio social y cultural en el que se desenvuelve.

Desde este enfoque, el juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales.

La actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en el de aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

La zona de desarrollo próximo (ZDP) es la distancia que existe entre otras dos zonas: la zona de desarrollo real (nivel de resolución de una tarea que el niño puede alcanzar por sí mismo, sin ayuda) y la zona de desarrollo potencial (lo que puede llegar a realizar con la ayuda de un adulto o un compañero más competente o experto en esa tarea). Para Vygotsky, en la ZDP es donde se desarrolla el proceso de construcción de conocimiento y se avanza en el desarrollo. Recuperado de: <https://www.macmillaneducatio>

Por otra parte, las relevancias de estas teorías le sirven de apoyo al docente en el proceso de aprendizaje de los niños aportándole una interpretación de lo que se conoce como juego en donde cada autor recoge aspectos sobre la importante función que desempeñan los juegos en el proceso pedagógico en la etapa infantil, dándoles herramientas de apoyo en su desarrollo psicomotor, intelectual, social, afectivo y emocional, dejando que el maestro se familiarice con ellas para así extraer de cada una datos que le sean fáciles emplear su planeación.

## **2.5 Principios y orientaciones metodológicas del juego.**

La metodología puede definirse como el conjunto de normas y decisiones que organizan de manera global la acción educativa.

El juego se convierte en un método de aprendizaje cuando se considera que:

- Ocupa un lugar privilegiado en la vida diaria de los niños porque es una actividad intrínseca a ellos (surge de forma espontánea y natural) que les resulta motivadora y gratificante.
- Favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales de los niños y estimula su interés por descubrirse a sí mismos y descubrir el mundo que les rodea.

El modelo lúdico es el método de intervención educativo considerado en el aula de infantil, ya que los niños aprenden mientras juegan.

Los niños aprenden con mayor facilidad a través del juego, porque están predispuestos a la actividad lúdica y se dedican a ella con placer.

El Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación infantil, establece en su artículo 4 lo siguiente:

Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social.

### **Principios y orientaciones metodológicas.**

Los principios y orientaciones metodológicas relacionadas con el juego guían la intervención educativa del educador en el aula.

A continuación, se describen seis **principios metodológicos**:

- Principio de aprendizaje significativo: Consiste en establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas del niño y los nuevos aprendizajes.
- Principio lúdico: La metodología más adecuada para transmitir los contenidos es el juego. La función del educador es potenciar el desarrollo global a través del juego.
- Principio de actividad: Los niños son los protagonistas de su aprendizaje. Por ello, es necesario que los educadores les proporcionen actividades que les resulten atractivas y les generen nuevos aprendizajes a través de la acción, la manipulación, la observación y la reflexión.
- Principio vivencial: proporciona la oportunidad de aprender a través de experiencias directas.
- Principio de globalización: la organización de los conocimientos debe comenzar con una visión general y acabar en lo particular.
- Principio de creatividad: la creatividad es la capacidad para resolver problemas; además, desarrolla la imaginación y genera el pensamiento productivo y divergente. Es necesario fomentar en el aula actividades

lúdicas que posibiliten la generación de ideas y de soluciones a situaciones dadas.

Asimismo, pueden estudiarse seis **orientaciones metodológicas**, referidas a los siguientes aspectos:

- Atención individualizada: los educadores planificarán las actividades lúdicas con el objetivo de desarrollar al máximo las potencialidades individuales de cada niño.

Para ello, tendrán en cuenta la edad, las características personales y las necesidades educativas de cada uno; de este modo, podrán ajustar el nivel de dificultad de cada actividad lúdica a los ritmos personales de aprendizaje.

- El material: los materiales han de favorecer el juego y la curiosidad por explorarlos y manipularlos, además de contribuir al desarrollo de las capacidades sensoriales, motoras, cognitivas y afectivas. Los materiales deben adaptarse a la edad, necesidad y motivación de los niños y cumplir los requisitos de seguridad.
- El ambiente escolar: una de las funciones como educadores es crear un ambiente acogedor y de confianza, en el que el niño se sienta querido. También es necesario reforzar sus avances y sus logros, para que todo ello le genere la suficiente seguridad como para afrontar los retos y exigencias que se encuentra a diario en el aula.
- Agrupamiento: en la etapa de educación infantil, las interacciones que se producen entre los iguales resultan fundamentales para el desarrollo afectivo y social, así como para la autonomía personal.  
Es función de los educadores plantear, a través de la programación de actividades lúdicas, diferentes tipos de agrupamiento, como gran grupo, pequeño grupo y por parejas. Con ello se fomenta y se enriquece la capacidad social de los niños.
- Organización de espacio y tiempo: la distribución del espacio escolar, interior y exterior, debe estar adaptada a las necesidades y las motivaciones de los

niños y debe favorecer la realización de las diferentes actividades lúdicas programadas.

La distribución y la organización del tiempo en el aula están condicionadas por los ritmos biológicos y las necesidades infantiles, de forma que la secuencia temporal y la duración de las diferentes actividades diseñadas variará en función de su edad y sus necesidades.

- La comunicación con la familia y su implicación: la relación entre la escuela y la familia resulta imprescindible para lograr los objetivos educativos, de ahí la importancia de fomentar la comunicación con la familia y su participación en el juego y en la escuela infantil.

Recuperado de: <https://www.macmillaneducation.es>

Ahora bien, para darle la relevancia a estos principios metodológicos relacionados con el juego, se debe mencionar que la importancia de conocerlos ya que ayudan a guiar la intervención educativa del docente en el salón de clases, brindándole esta información sobre los diferentes principios metodológicos que el docente debe tomar en cuenta a la hora de realizar su planeación basada en el aprendizaje a través del juego.

## **2.6 Clasificación de los juegos.**

La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Cualquier clasificación va a ser limitada y convencional, de tal forma que siempre se puede encontrar juegos que pueden pertenecer a más de una categoría. Esto es debido, en parte, al carácter global que tiene el propio juego.

Los criterios a utilizar para la clasificación son los siguientes:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.

- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo.

Los juegos se pueden clasificar de la siguiente manera:

✓ **Juegos de interior y de exterior**

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior.

Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

✓ **Juego libre y juego dirigido. El juego presenciado.**

Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio - físico y humano adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa (dirige) el juego.

En todos ellos los educadores tienen un papel de, enseñar y de dirigir el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.

Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

✓ **Juego Individual, Juego Paralelo, Juego De Pareja Juego De Grupo.**

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño, aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente, pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que, aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales -o de interacción social.

Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros.

En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

#### ✓ **Juegos Sensoriales.**

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Una de las grandes aportaciones que María Montessori hizo a la Educación Infantil fue el diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos; de la misma forma también Decroly recopiló y creó juegos con esta finalidad.

Ejemplos de estos juegos son: el cucú-tras, juegos en que hay que identificar y diferenciar tamaños o formas, los sonajeros, los carillones o las cajas de música,



canciones, sonidos de animales, gallinita ciega (se potencia el conocimiento del otro a través del tacto), botes de olor (olfato), plantas aromáticas de las granjas- escuela

### ✓ **Juegos Motores**

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Gran parte de los juegos tradicionales son juegos motores: los juegos de corro, los de comba, el escondite, los de persecución.

### ✓ **Juego Manipulativo**

En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

### ✓ **Juegos De Imitación**

En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente.

El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el

de – palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

#### ✓ **Juego Simbólico**

El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos (transforma un palo en caballo) a las personas (convierte a su hermana en su hija) o a los acontecimientos (pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar).

#### ✓ **Juegos Verbales**

Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

#### ✓ **Juegos De Razonamiento Lógico**

Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacio, limpio-sucio.

#### ✓ **Juegos De Relaciones Espaciales**

Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas (rompecabezas o puzzles) exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

#### ✓ **Juegos De Relaciones Temporales**

También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

#### ✓ **Juegos De Memoria**

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores.

Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

✓ **Juegos De Fantasía**

Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764>.

Hay que destacar que existe otra clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo:

- ✓ **Juegos Sensoriales:** Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- ✓ **Juegos Motrices:** Buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- ✓ **Juegos de Desarrollo Anatómico:** Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- ✓ **Juegos Organizados:** Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
- ✓ **Juegos Pre deportivos:** Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
- ✓ **Juegos Deportivos:** Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

También se presentan otra clasificación de los juegos con base en distintos criterios como: edad, grado escolar, intensidad del movimiento, forma de participación,

ubicación, característica y tipo. Así, por ejemplo, por edad y escolaridad se tiene la siguiente clasificación:

0 - 5 años: Educación Inicial

6 - 9 años: Primer ciclo

10 - 11 años: Segundo ciclo

12 - 15 años: Tercer ciclo

16 - 18 años: Cuarto ciclo, 19 en adelante: Quinto ciclo y nivel universitario

Según la intensidad del movimiento, se dan los juegos móviles (variedad de movimiento), inmóviles (predominio del trabajo mental y psíquico) y los transitorios (combinación de las dos características anteriores).

Por la ubicación, dependiendo de donde se realicen, son interiores o exteriores. Por la forma de ubicación son individuales o colectivos. Por su característica o tipo pueden ser: dramatizados, miméticos, sensoriales, persecución, libres, con cantos, creativos, co-educacionales, rítmicos, tradicionales, pre-deportivos, de relevo, constructivos-destructivos. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025>

Por otra parte, la clasificación de los juegos permite tener una representación mental más amplia sobre cómo entender mejor el rol del juego, ayudando al docente a tener diferentes propuestas y así seleccionar las más idóneas o las que se adecuan a la actividad que va a realizar, tomando en cuenta al juego como la base del proceso de aprendizaje de los niños; es por eso que es necesario y de suma importancia conocer de carácter global que enseñanza aporta cada juego y a qué categoría pertenece.

## **2.7 Sugerencias en el diseño de los juegos.**

Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el aprendizaje y centrar su

atención en el aspecto socializador sin desatender el compromiso del docente en el aula como coautor del proceso de aprendizaje.

Además, los juegos sugieren o indican un camino por el cual el docente puede seguirlo tal cual o tal vez este le ayude a idear otras actividades cortas, amenas, diferentes desde su punto de vista para abordar el proceso sin tanta dificultad. Es por eso que se dan ciertas sugerencias de apoyo que le servirán al docente a la hora de planificar sus actividades lúdicas.

**Algunas sugerencias antes de realizar los juegos son:**

- ❖ El juego no se debe realizar solo por pasar el tiempo, es decir, cubrir el horario.
- ❖ Revisar y analizar las áreas del nuevo diseño curricular y se debe ajustar el contenido a la técnica del juego.
- ❖ Enlaza los ejes transversales y los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales a los objetivos de cada juego.
- ❖ Adapta el juego a la edad, a los intereses, a las necesidades, a las expectativas de los jugadores, no a los del docente.
- ❖ Ten presente que cada juego es una oportunidad del alumno para fomentar los valores y los conocimientos.
- ❖ Hacer énfasis en las actividades que realice con la finalidad que los alumnos se interesen por ellas.
- ❖ Cambiar la de actividad cuando observe que el grupo no está interesado en el juego.
- ❖ Todo el material que se utilice debe ser atractivo, funcional y durable. Esto incentiva la participación de los alumnos.
- ❖ Establecer las reglas del juego. Adáptelas con los estudiantes para fomentar la comunicación, la participación, la conducta exigida, los movimientos, el tiempo del juego, entre otros.
- ❖ Facilite la oportunidad a los estudiantes para que aprendan a dirigir el juego.
- ❖ Evaluar justa y objetivamente la satisfacción personal de cada uno y la del grupo, el qué y para qué aprende con ese juego.

- ❖ Preguntar sobre la forma de cómo hacer un análisis crítico de la sesión realizada.
- ❖ Realizar una pequeña practica el juego antes de llevarlo a los alumnos.
- ❖ Preparar todo antes de realizar el juego, cualquier detalle limita la motivación para ejecutar el juego. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/356>

Ahora bien, dichas sugerencias le dan la posibilidad al docente de buscar formas que faciliten el aprendizaje, los juegos indican un camino que pueden seguir tal cual o le pueden servir de ayuda para crear otras actividades para abordar el proceso del aprendizaje sin tanta dificultad a la hora de planificar otras actividades.

Estas sugerencias en el diseño de los juegos se deben retomar cuando el docente crea o emplea un juego nuevo en su planeación o simplemente modifica una parte del juego, siendo más enriquecedor de aprendizaje para los niños.

## **2.8 El juego en el aprendizaje del niño.**

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales.

Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son parte del fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase, en todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas del siguiente modo:

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego.

En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico.

- **El juego es provechoso.**

Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.

- **El juego es divertido.**

Cuando vemos jugar a los niños o a los adultos, a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.

- **El juego invita a la participación activa.**

Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.

- **El juego es iterativo.**

Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

- **El juego es socialmente interactivo.**

El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas. Recuperado de: <https://www.unicef.org>

### **1. Desde el nacimiento hasta los 4 meses**

Desde el nacimiento y hasta el primer mes de vida, el bebé tiene unos reflejos involuntarios y automáticos que aparecen ante cualquier estímulo donde el cuerpo del bebé reaccionará con un movimiento involuntario.

Más tarde, algunos de esos reflejos se volverán más útiles: por ejemplo, el bebé comienza a girar la cabeza en respuesta a un sonido. En este momento los adultos presentamos todo tipo de objetos luminosos y sonoros ante su mirada y, en ocasiones, los desplazamos de un lado a otro para estimular su visión y su audición.

Entre los 2 y los 4 meses, el bebé pone en marcha un tipo de conducta llamada «reacción circular primaria». Se trata de una conducta que, siendo realizada originariamente al azar y sin ningún propósito, produce un resultado tan placentero que motiva al niño a repetirla hasta conseguir el mismo efecto. Recuperado de: <https://www.mheducation.es>

Algunas competencias observadas en el bebé al finalizar este periodo serían:

- a) Intentar coger un objeto que se encuentra a la vista.
- b) Localizar fuente de un sonido.
- c) Mirar los objetos.

### **2. Desde los 4 hasta los 8 meses**

Entre los 4 y los 8 meses aparece la reacción circular secundaria en la que el bebé vuelve a descubrir casualmente una conducta que le interesa, pero esta vez sobre el entorno físico y social.



El niño intentará repetir una y otra vez movimientos para conseguir tocar algún objeto. Un ejemplo de reacción sobre los objetos es sacudir un brazo para hacer sonar el sonajero que el adulto le ha proporcionado. Ahora, el bebé toma y manipula los juguetes u objetos, con los que mejora la coordinación de sus movimientos. Entonces empieza un juego en el que actúa sobre los objetos: los mueve, los voltea, los acerca y los aleja: los examina. Hacia el final de este periodo, en esas manipulaciones de los objetos podemos observar ciertas competencias del bebé:

- ✓ Dejar caer un objeto para coger otro.
- ✓ Tocar mano del adulto para que active un juguete que se ha parado.
- ✓ Inclinar, estando sentado, para buscar un objeto en la dirección en la que cayó

### **3. Desde los 8 hasta los 12 meses**

Entre los 8 y los 12 meses, aproximadamente, la atención a lo que ocurre alrededor del bebé está más acentuada y empieza a realizar acciones para conseguir un fin. Así, la acción del bebé ya no trata de conseguir un efecto surgido al azar, sino en hacer algo, intencionalmente para conseguir un objetivo (por ejemplo, el bebé puede apartar un objeto que se encuentre entre él y un muñeco que le interese alcanzar). Recuperado de: <https://www.mheducation.es>

En este momento aumenta significativamente su interés por los objetos en sus acciones. Al mismo tiempo se produce, a través del juego de ejercicio, una mayor comprensión de la realidad, de manera que el bebé puede:

- a) Encontrar un objeto escondido ante su vista.
- b) Usar una forma de locomoción para alcanzar un objeto.
- c) Ofrecer un objeto a un adulto para que lo ponga en marcha.
- d) Utilizar un objeto como contenedor de otro.
- e) Dejar caer y tirar objetos.

Además, en este momento las posibilidades de locomoción del bebé aumentan: puede arrastrarse, gatear o comienza a andar. Estas acciones, que son juegos de ejercicio con el cuerpo, permitirán, a su vez, aumentar la exploración del espacio y de otros objetos que están por descubrir,

#### **4. Desde los 12 hasta los 18 meses**

Con el uso incesante de los objetos, probando, a ver qué pasa, el niño de un año experimenta nuevas coordinaciones de acciones. Por ejemplo, puede utilizar una pala de juguete para aproximar o alejar objetos que se encuentran en un arenero. Hacia el final de este periodo, su juego con los objetos no se caracteriza tanto por la exploración sensorial, sino que se vuelve más instrumental. Recuperado de: <https://www.mheducation.es>

El niño, en estas edades, utiliza objetos con el fin de alcanzar otros que le interesan para jugar. En los juegos se evidencia que los niños de estas edades pueden:

- a) Intentar localizar, en un espacio cercano, un objeto que ha desaparecido, aunque no lo hayan visto desaparecer.
- b) Tirar de una cuerda para alcanzar un objeto alejado.
- c) Intentar activar juguetes después de una demostración.

#### **5. Desde los 18 hasta los 24 meses**

Las acciones que en el periodo anterior se realizaban automáticamente, ahora son representadas mentalmente por el niño antes de actuar.

A estas edades podemos observar las siguientes competencias en el juego:

- a) Activar un objeto mecánico por sí mismo.
- b) Buscar juguetes en varios lugares.
- c) Combinar dos o más objetos en sus juegos.

En cuanto a la imitación, tan estimulada por los juegos de interacción social durante los periodos anteriores, en este momento empieza a ser diferida. A partir de ahora, el niño es capaz de imitar todo tipo de acciones en ausencia total del modelo. Todas estas acciones son ya representaciones, un hacer algo como se da en la vida cotidiana, pero jugando. Este tipo de imitación abre las puertas a los niños al desarrollo del juego simbólico. Recuperado de: <https://www.mheducation.es>

## **6. De los 3 a los 4 años**

Es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad.

El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. En esta etapa aparece la conducta animista donde el niño le da vida a objetos inanimados, dentro de su animismo le va dando vida a muchas cosas en su imaginación, esos idearios se van enriqueciendo de manera significativa, como se verá posteriormente con el amigo imaginario. Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads>

Cuando los niños tienen entre 3 y 6 años, sus actividades de juego frecuentemente extienden las experiencias que les gustaban de más pequeños. Con sus destrezas motoras y habilidades sociales más desarrolladas, gozan de los juegos activos y supervisados, a solas y con compañeros.

Los niños de edad preescolar tienen más capacidad para usar crayones, lápices y pinturas, tijeras seguras y pegamento o engrudo. Suelen tener más confianza en su capacidad de correr, dar saltos, trepar, montar triciclos, y jugar a pelota u otros

juegos interactivos. A menudo aprovechan con gusto la oportunidad de jugar en equipos y usar sus músculos grandes, al aire libre y bajo techo.

A muchos niños preescolares les encanta hacer de cuenta o actuar fantasías y pueden cooperar para jugar juntos. Los títeres y otros accesorios pueden usarse para actuar papeles y contar cuentos. Estos juegos imaginarios ayudan a los niños a representar intereses y deseos en una situación que implica reglas del comportamiento. Recuperado de: <https://www.unicef.org>

Los juegos aparentados de los niños frecuentemente guardan relación con cuentos que los adultos les han leído, de modo que los libros forman una parte importante de los juegos de niños. Estos deberán tener acceso a libros para compartirlos o mirarlos a solas. Al llevarlos a la biblioteca para asistir a actividades para niños, se los puede ayudar a formar el hábito de ir a la biblioteca durante toda la vida.

Los niños preescolares pueden seguir construyendo con bloques y otros juguetes de construir. A veces planifican carreteras y edificios y agregan pequeños coches o muñecas a sus estructuras. Un padre, madre o maestro puede unirse a los juegos de un niño y darle sugerencias para expandir lo que hacen. Se pueden enseñar juegos sencillos para grupos, como Simón Dice o Seguimos al Líder.

A algunos niños preescolares les gustarán juegos de naipes o de tableros. Pueden empezar a entender que los juegos tienen reglas para que todos los que juegan puedan gozar jugando juntos. A veces les gusta cambiar las reglas de un juego o idear otras; en otros momentos querrán que todos "jueguen siguiendo las reglas". Los padres, madres y maestros querrán enfatizar la diversión y la cooperación en vez de la competencia.

Los materiales de uso abierto –aquellos que dependen más de la imaginación y el uso creativo del niño– frecuentemente ayudan a los niños preescolares a aprender más que los juguetes que tienen un uso limitado. Por ejemplo, los bloques pueden usarse de muchas maneras, pero los juguetes que se mueven o hacen ruidos mientras el niño los mira son de uso limitado. Recuperado de: <https://www.unicef.org>

## **7. De los 6 a los 8 años.**

Este período normalmente coincide con los primeros cursos de la escuela primaria. El aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje. Recuperado de: <https://www.unicef.org>

Retomando la anterior información sobre cómo cada edad del niño forma parte fundamental en su desarrollo donde mes con mes adquiere capacidades que amplían sus experiencias, ya que al llegar a la edad preescolar la exploración del aprendizaje se volverá clave fundamental de los programas de educación basados en el juego.

### **Aportaciones del juego al desarrollo cognitivo en niños de 3 a 6 años.**

El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.

Por ejemplo, un niño que juega con una granja, animales, figuras, e irá conociendo las piezas del juego, se les dirá un adulto u otro compañeros, descubrirá los diferentes tipos de animales que hay (de dos patas, de cuatro), comprenderá cómo funcionan los objetos rodar el tractor, abrir la ventana de la granjas y aprenderá también a utilizarlos adecuadamente, también descubrir la permanencia de los objetos que siguen existiendo aunque no los vea; haciendo desaparecer a caballo que lo guarda en el establo y más tarde lo va a buscar, tomara conciencia de esta realidad.

Como ya se ha mencionado los niños poseen una comprensión real de aquello que inventan por sí mismos y cada vez que tratamos de enseñarles algo con una rapidez

excesiva les impedimos que lo reinventen. En definitiva, está aprendiendo a comprender su entorno, a inventarlo y reinventarlo dentro de su ritmo de aprendizaje. Recuperado de; <https://www.mheducation.es>

### **Aportaciones del juego al desarrollo social en niños de 3 a 6 años.**

El niño puede jugar solo con los juegos (la granja, el garaje, la tienda, etc.), pero cuando algún compañero participa en su actividad, es la ocasión de compartir, de tener en cuenta a los otros, de comunicarse. Le permite, en definitiva, relacionarse con los otros.

En el juego simbólico, al principio las representaciones se centran en la vida más cercana de los niños (el uso de las cosas de la casa, los roles familiares) para luego centrarse en la representación de situaciones más alejadas de la vida habitual (representar diferentes profesiones) o incluso dar vida a personajes de ficción.

Es decir, el juego con los iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social, en cuanto que aprende los principios de la reciprocidad, sobre dar y recibir y de la empatía. Recuperado de; <https://www.mheducation.es>

### **Aportaciones del juego al desarrollo emocional en niños de 3 a 6 años.**

El niño decide la historia de los personajes de su juego: lo que hacen, durante cuanto tiempo, de qué manera, quien está implicado. Además, les presta sus sentimientos y sus emociones-la expresión de sí mismo-. Por otra parte, el equilibrio emocional que se consigue con el juego es un estado placentero que siempre se tiende a buscar

Los juegos de representación de escenas de la vida cotidiana, de reproducción de cuentos y situaciones imaginarias implican la reconstrucción y puesta en acto de los conocimientos que ya se tienen. Así pues, en este tipo de juegos los niños se hablan empleando el tono adecuado a los papeles que simulan, se expresan las emociones propias de los papeles, se ajustan las actitudes.

En este sentido, cuando el niño juega simbólicamente deforma la realidad, adaptándola a sus deseos. De esta forma, en el juego domina una realidad que fuera del juego, le domina a él.

Cuando se relacionan con su entorno, a menudo ocurre que el niño se expone a una tensión psíquica muy fuerte. Por eso crea un mundo a su medida que te ofrece garantías para vencer esas tensiones. Se crea en el juego una realidad alternativa que sirve para encauzar sus energías hacia soluciones más satisfactorias para sí mismo. Recuperado de; <https://www.mheducation.es>

### **Aportaciones del juego al desarrollo motor en niños de 3 a 6 años.**

El juego estimula el desarrollo motor del niño, ya que constituye la fuerza impulsora para que realice la acción deseada.

Por ejemplo, el bebé que está sentado y quiere coger un objeto que está lejos tiene que mover hasta llegar a él, utilizar sus músculos mayores, u motricidad gruesa. Al coger el objeto, el niño utiliza los pequeños músculos de sus manos, lo que se conoce como la motricidad fina. Asimismo, ejercita la coordinación óculo-manual para fijarse en un objeto y llegar a cogerlo con la mano.

El deseo de alcanzar el objeto deseado le lleva a practicar los distintos modos de sujeción, planificar y coordinar sus movimientos y a desarrollar sus reacciones de protección. Por tanto, el desarrollo psicomotor es algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno, de poner en marcha sus capacidades motoras, de ser cada vez más competente.

Según el niño se va desarrollando, el juego de ejercicio no desaparece con la aparición de otros juegos posteriores (juego simbólico) sino que además se ejercita, se perfecciona y contribuye a mejorar los movimientos y la comprensión de la realidad física.

A partir de ahora, lo que ocurre es que esta actividad de ejercicio está supeditada, en este momento, a la actividad simbólica. Un ejemplo de ella se da cuando el niño monta en triciclo en el patio de un centre educativo.

Podemos pensar que está realizando un ejercicio motor que consiste en pedalear, trasladarse por el espacio, mantener el equilibrio para subir y bajar del triciclo, observar atentamente el entorno para evitar obstáculos. Pero en realidad si los adultos están atentos, van a comprobar muchas veces que estas acciones sirven de complemento a un argumento de juego simbólico. Recuperado de; <https://www.mheducation.es>

Recogiendo lo más importante sobre las diferentes aportaciones que da el juego al desarrollo del niño, hacemos destacar que mediante el juego los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias y así ayudarles a reconocer la sensación general del juego donde la motivación, emoción y placer contribuirán a la exploración del aprendizaje.

## **2.9 Obstáculos a la integración del juego en los sistemas de educación preescolar.**

- **Incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos.**

En muchos entornos, lo normal sigue siendo el aprendizaje y el recuerdo de la información basados únicamente en la memoria. Los maestros, docentes y el personal del ámbito educativo, así como los administradores y directores de los centros, posiblemente no son conscientes del papel crucial del juego de cara a favorecer la comprensión de los conceptos matemáticos, científicos y de lectoescritura por parte de los niños pequeños.



- **Falsas ideas de los padres o cuidadores sobre el juego.**

Cuando se les pregunta, muchas personas manifiestan la creencia de que el juego es una actividad frívola y de que las oportunidades de juego quitan tiempo al “verdadero aprendizaje”. Esa idea errónea se debe al desconocimiento de los beneficios del juego en la educación infantil, lo que hace que posiblemente muchas familias no demanden la inclusión de oportunidades de juego en los entornos de educación preescolar.

- **Planes de estudios y estándares de aprendizaje temprano que no incluyen el juego.**

Aunque muchos países cuentan con estándares curriculares, estas raras veces incluyen actividades de aprendizaje o métodos de enseñanza basados en el juego. Por ejemplo, una evaluación de los estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de 37 países realizada por UNICEF revelaba que el concepto de juego solo se hallaba bien integrado en una tercera parte de dichos estándares. Asimismo, es improbable que las “competencias de juego” formen parte de los resultados deseados oficialmente declarados en el desarrollo del niño.

- **Falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego.**

Muchos maestros no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego. Posiblemente solo conciben como “materiales de aprendizaje” los libros de texto o los gráficos colgados en la pared, y con algunos objetos que los niños pueden explorar y utilizar para su aprendizaje.

Aunque los maestros vean la necesidad de utilizar estos materiales prácticos, a menudo no disponen de suficientes recursos ni de una formación que les ayude a descubrir o crear materiales de juego a base de materias primas de bajo costo disponibles a nivel local. Muchos maestros no han tenido la oportunidad de presenciar el aprendizaje a través del juego en la práctica y, como resultado, carecen de la confianza necesaria para implementarlo en sus clases.

- **Clases muy numerosas que limitan la libertad de juego de los niños.**

Por último, cuando las clases son muy numerosas surgen una serie de obstáculos adicionales. Cuando se reúne a más de 30 niños en un espacio relativamente pequeño, resulta problemático proporcionarles experiencias activas con materiales o siquiera disponer de materiales suficientes para todos.

Las clases muy numerosas también dificultan que los maestros puedan fomentar el juego de los niños mediante conversaciones personales o preguntas intelectualmente estimulantes. Recuperado de: <https://www.unicef.org>

Dichos obstáculos, impiden a los docentes encontrar la confianza necesaria de implementar el juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos ya que no se encuentran adecuadamente capacitados y preparados y no son conscientes del papel crucial del juego; frente a lo favorecedor que es para la comprensión de diversos conceptos como lectoescritura, matemáticas, conceptos científicos, conocimiento de su entorno logrando un enfoque integral de aprendizaje.

## CAPITULO III LOS NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS DE EDAD.

### 3.1 Definición de niño.

Como niño se comprende al individuo que tiene pocos años de vida y, se encuentra en el periodo de la niñez. La palabra niño es de origen latín “*infans*” que significa “*el que no habla*”.

Antiguamente, los romanos usaban el término niño para identificar a la persona desde su nacimiento hasta los 6 años. En el área de la psicología, niño es una persona que aún no ha alcanzado madurez suficiente para independizarse. Recuperado de: <https://www.significados.com>

En la Ley 1098 de Infancia y Adolescencia, se toma el concepto del niño y la niña desde sus primeros años, sin importar los distinguos de edad, género, raza, etnia o estrato social; se define como ser social activo y sujeto pleno de derechos; es concebido como un ser único, con una especificidad personal activa, biológica, psíquica, social y cultural en expansión. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pd>

El término “niño” se está relacionado con aquel individuo que transcurre por la primera instancia de la vida conocida como infancia, donde se encuentra desarrollando sus capacidades físicas, sociales, emocionales y cognitivas.

### 3.2 Definición de infancia.

La concepción pedagógica moderna de la infancia, define a ésta como un periodo reservado al desarrollo y a la preparación para el ingreso de la vida adulta; mientras que la concepción pedagógica contemporánea de la infancia, entiende a ésta como un período vital reservado al desarrollo psicobiológico y social en el marco de los procesos educativos institucionales”.

A la concepción de infancia es necesario darle la importancia y reconocer su carácter de conciencia social, porque ella transita entre agentes socializadores; la familia, como primer agente socializador y la escuela, como segundo agente que, en estos tiempos.

Ambos cumplen un papel central en la consolidación y reproducción de esta categoría. “La Educación Infantil complementa al hogar proporcionando la asistencia y educación adecuadas para la promoción del desarrollo total del niño. Ha de ser punto de formación no sólo del niño, sino de la familia”. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/853/85300809>

### **Definición de primera infancia.**

Se entiende por Primera Infancia el periodo de la vida, de crecimiento y desarrollo comprendido desde la gestación hasta los 6 años aproximadamente y que se caracteriza por la rapidez de los cambios que ocurren. Esta primera etapa es decisiva en el desarrollo, pues de ella va a depender toda la evolución posterior del niño en las dimensiones motora, lenguaje, cognitiva y socio afectiva, entre otras.

Así mismo se manifiestan que “la psicología del desarrollo tiene como fines primordiales la descripción, la explicación y la predicción de la conducta humana, y de manera más especial, el crecimiento y el desarrollo de la conducta. Se afirma que además que el desarrollo que ocurre a edad temprana afecta la conducta posterior de la vida adulta. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/853/85300>

### **3.3 Definición de niño de 3 a 6 años de edad (Etapa preescolar).**

En esta etapa los niños entran en la primera infancia y su mundo comienza a expandirse, se harán más independientes, y comenzarán a prestar más atención a los adultos y niños que están fuera de la familia, les gusta explorar y preguntar más sobre las cosas a su alrededor. Su interacción con familiares y aquellos que los

rodean los ayudarán a moldear su personalidad, y a definir sus propias maneras de pensar y actuar.

Las habilidades como saber los nombres de los colores, mostrar afecto y saltar en un pie se denominan indicadores del desarrollo. Los indicadores del desarrollo son las acciones que la mayoría de los niños pueden hacer a una edad determinada. Los niños alcanzan estos indicadores en la forma de jugar, aprender, hablar, comportarse y moverse. Recuperado de: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/child>

La etapa preescolar se inicia alrededor de los 3 años, con el surgimiento de la marcha y el lenguaje, así como el control de esfínteres, y se prolonga hasta los 5 o 6 años.

Las tareas principales en esta etapa son:

- Dominio de habilidades neuromusculares
- Inicio de la socialización
- Logro de la autonomía temprana
- Inicio de la tipificación sexual
- Desarrollo del sentimiento de iniciativa

En esta etapa el niño podrá andar en triciclo, usar tijeras de seguridad, distinguir a los niños de las niñas, comenzar a vestirse y desvestirse solo, jugar con otros niños, recordar partes de los cuentos y cantar canciones. Recuperado de: <https://www.isb.edu.mx/desarrollo-en-etapa-preescolar>

Las destrezas que el niño ha adquirido a los 3 años de edad, le permiten desempeñar un papel mucho más activo, siente gran curiosidad por el mundo que lo rodea y lo explora con entusiasmo, busca ser autosuficiente e independiente.

### **3.4. Características generales del desarrollo físico del niño.**

Con respecto a estas características el neurodesarrollista López (2000), en términos del desarrollo humano, menciona que los niños de entre los tres a seis años se encuentran en la culminación de un período muy importante de desarrollo, pues han logrado una serie de estructuras a nivel neural, muy bien conformadas

Sin embargo; a la edad de cuatro años su cerebro es extremadamente plástico (plasticidad cerebral), en términos de desarrollo de las funciones cerebrales. Ya a los cinco años esta plasticidad cerebral disminuye debido a que se han estabilizado los circuitos neuronales que se encargan del cerebro, por ejemplo, los correspondientes al lenguaje ya están establecidos.

Por otra parte, se menciona que los niños a esta edad ya tienen bien desarrollada la visión y la audición. También la dentición está casi completa, ya pueden comer prácticamente de todo. El sistema digestivo y enzimático está lo suficientemente maduro para poder digerir todo tipo de alimento. El peso promedio de estos niños oscila entre 16 y 18 kilos, y la talla entre 105 cm. y 107 cm. A esta edad, ya deben controlar esfínteres. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114>.

Hay que destacar que la mayoría de los sistemas, en especial el óseo, el muscular y el nervioso ya están funcionando prácticamente de forma madura. El tamaño de los huesos aumenta, se endurecen cada vez más y se acelera el desarrollo de los músculos grandes, por lo que estos niños pueden demostrar más habilidad en el campo motor.

También es importante mencionar que durante este período continúa aumentando su peso y estatura, y que por lo general los niños tienden a ser más pesados y las niñas a tener más tejido graso. Por lo que es muy importante observar que el infante físicamente luzca bien, de no ser así esto puede ser un indicador para el adulto de alguna alteración crónica o maligna que se manifiesta en el niño. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114>.

Se debe considerar que cuando los niños hacen su primer ingreso a un centro infantil tienden a contaminarse y a contagiarse de infecciones, porque no están acostumbrados a estar en contacto con niños que presentan una flora bacteriana diferente o que podrían aportar algún tipo de virus. Es decir que de esta manera se pueden iniciar las epidemias, por lo que se recomienda dejar que los niños las superen naturalmente, es decir, sin suministrar medicamento alguno, esto con el propósito de permitirles terminar de desarrollar la memoria inmunológica.

También en esta edad los niños son más propensos a contagiarse de enfermedades como la varicela, el sarampión, la rubéola, la hepatitis o lo que se conoce como enfermedades propias de la infancia. Para cada una de ellas existe vacuna, por lo que recomienda que los padres estén pendientes de ponerlas a sus hijos en el momento oportuno.

El niño en esta etapa casi no come, esto representa un estancamiento fisiológico normal para su edad; el patrón de alimentación a esta edad es que el niño un día come muy bien y otro muy mal, o come muy bien tres días y no lo hace por otros cuatro. Además, su interés por conocer e investigar, así como el juego, suelen ser mucho más importante que la comida y los gustos alimenticios de los niños van más dirigidos hacia el consumo de productos que contengan azúcar y mucho líquido. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114>.

Finalmente, se enfatiza en la importancia de fomentar a esta edad el hábito de una alimentación sana para evitar en la vida adulta enfermedades crónicas como por ejemplo las cardiovasculares, diabetes, u obesidad. En este sentido recomienda a las docentes de este nivel fortalecer en los niños el hábito de comer frutas y verduras, así como la práctica de realizar ejercicio diario; señalando también la necesidad de trabajar con los padres de familia para crear conciencia y empezar a cambiar estilos de vida.

### **3.5 Área socioemocional del niño.**

Esta área involucra un proceso mediante el cual el niño adquiere conductas, y construye creencias, normas, actitudes y valores; propios del medio familiar y cultural en el que se desenvuelve; con el propósito de establecer relaciones armoniosas consigo mismo, con los demás y con el medio que le rodea.

Ya que el período de edad entre los tres y seis años de vida del niño es como un puente, dado que constituye la suma de logros del bebé y el potencial increíble del niño más grande. De esta manera, el niño se siente poderoso, está haciendo una identificación de sí mismo, y por esta razón es capaz de decirle a la maestra, no quiero, no me da la gana, como al instante decirle a un compañero perdóname, o simplemente demostrar un sentimiento de cariño.

En otras palabras éste es un niño que quiere tocar y probar lo que está a su alrededor, por lo que en ocasiones llega a tener ciertos conflictos con sus padres, quienes deben saber manejarlo, porque si no acabarían diciéndole no a todo lo que el niño realiza desde que se levanta hasta que se acuesta, por ejemplo: no haga, no toque, no vea, cuidado se va en el hueco, cuidado con la bicicleta; por esta razón recomienda que los padres busquen un balance para manejar los límites sin limitar la curiosidad del niño

A esta edad puede ser un niño oposicional, por lo que a esta edad el niño aún no tiene reglas establecidas, apenas las está construyendo en su relación con la gente.

Se considera que el área afectiva es la más vulnerable ya que requiere calor de afecto de un adulto que pueda en un momento u otro abrazarlo, acariciarlo e inclusive hasta cantarle. Pero de pronto, ya no quiere ser ese bebé, precisamente por eso es que se les llama los adolescentes del nivel preescolar, porque no son bebés, pero tampoco son grandes. Según esta especialista la etapa entre cuatro y cinco años es un período transitorio bastante fuerte, es como una “pubertad” en medio de la niñez.



Además, se afirma que a esta edad el niño sigue demandando una enorme cantidad de atención, necesita de contacto y afecto físico, son sumamente sensibles y perciben mucho la aceptación del adulto hacia ellos, razón por lo cual dicha aceptación es muy importante.

Así mismo, es un período que toma desprevenido a los adultos, porque todavía no esperan que el niño reaccione como un individuo de cuatro años. Aunque no cuestiona tanto de manera verbal, a nivel de estructura interna del cerebro, de mapas neurales prácticamente todo lo tiene configurado, entonces empieza a cuestionar su mundo por medio de un lenguaje telegráfico.

Entre los tres y cinco años el niño inicia una etapa de identificación con la figura materna y paterna, cuyo proceso es complejo porque el niño y la niña inician una etapa de despegue de la madre, para identificarse con el padre. A esta edad el papel del padre en el caso de los varones es muy importante. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/4402611>

Este grupo de edad suele ser muy heterogéneo en patrones de desarrollo, por eso se le debe ayudar a estructurar reglas. Los niños entre cuatro y cinco años pueden sufrir de aislamiento por las condiciones de la sociedad, ya que tienen pocas posibilidades de actuar con otros niños de su misma edad, porque generalmente permanecen en su casa, al no asistir a un centro infantil.

Así mismo a la edad de cuatro a seis años los niños aún conserva parte del egocentrismo típico de los tres años, su mundo ya no es una extensión de su cuerpo y quiere explorar todas las circunstancias a su alrededor, de ahí su oposicionalidad, porque quiere investigar ese mundo externo y quiérase o no empieza a explorarlo, pero no a nivel motor (tocar, sentir, etc.), sino, una exploración en el orden de lo mental, en el orden de lo neuropsicológico, por eso lo que más contribuye en este proceso es el desarrollo del lenguaje y la comunicación.

Dada esta circunstancia al infante le resulta difícil ver las situaciones desde el punto de vista de los demás. No obstante, es de mentalidad vivaz y muy activo, por lo que se vuelve muy versátil. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/4402611>

Teóricamente se plantea que durante este período que el niño se muestra más independiente del adulto, se alimenta, se viste, se desviste, y se baña sólo; se cepilla los dientes y no requiere de la ayuda del adulto para usar el baño o escoger su ropa, no obstante, lo cual indica que esta situación no significa que se deba dejar al niño solo, sino que hay que brindarle cierta supervisión.

Esta circunstancia de independencia se manifiesta porque los padres empiezan a dejar que el niño realice ciertas actividades solo, porque han adquirido confianza en él.

Durante este período al niño le gusta practicar el juego solitario y el juego paralelo, sin embargo, empieza a hacerse evidente los primeros rasgos del juego de asociación donde hay mayor interacción con sus iguales compartiendo el material de juego. A esta edad los niños también comienzan a manifestar gusto por los juegos competitivos y disfrutan mucho de las dramatizaciones.

En esta edad les gusta estar con sus iguales, participan con ellos, ya saben que pertenecen a un grupo, lo entienden con bastante claridad, sin embargo, son retadores entre ellos mismos. En ocasiones los niños y las niñas tienden a separarse de acuerdo al sexo y organizarse en grupos de tres o cuatro personas.  
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/4402611>

El juego empieza a tener significado, y se convierte en un elemento central de la vida del niño, porque al usar sus juguetes les da significados, y dependiendo de la manera como los utilice el adulto puede entender algunas de las situaciones que vive el niño en su cotidianidad.

Este es un momento fundamental de establecer reglas, dado que los niños andan en busca de límites, por eso es importante ofrecerles un ambiente estructurado, es decir, “darles libertad dentro de una estructura”. En este sentido se recomienda que los límites deben ser muy claros, desde luego sin establecer reglas que ellos no puedan comprender.

Al respecto en este periodo se les debe permitir a los niños la posibilidad de investigar y el adulto tiene que tener capacidad para dejar que exploren y establecer

los límites en el momento en que se haga una transgresión y no se deben poner los límites desde antes, ya que esto puede limitar la creatividad del niño, es el adulto quien debe tenerlos claros para actuar en el momento preciso.

Asimismo, se manifiesta que a esta edad se le debe dar la oportunidad al niño de resolver en alguna medida sus problemas, pues tiene que aprender a enfrentar y a sentir las consecuencias de lo que hace.

No obstante, debe evitarse la agresión infantil, pues por las características de este grupo de edad, los niños podrían estar expuestos a la misma, ya que algunos padres encuentran dificultad para comunicarse eficazmente con sus hijos ya que el niño demuestra un período de creatividad extraordinaria por lo que se le tiene que brindar el espacio para que él cree su propio mundo.

Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114>

### **3.6 Desarrollo cognoscitivo del niño.**

El motivo por el cual, las capacidades cognoscitivas han sido importantes en el período escolar, fue a partir de la definición de Piaget de "operaciones concretas".

El pensamiento pre operacional del preescolar se caracteriza por el concepto de causalidad y significado de la experiencia, utilizando la lógica idiosincrásica y egocéntrica. En contraste, en los niños de edad escolar aumenta la objetividad.

Los logros cruciales del pensamiento operacional concreto son la clasificación y la conservación. La clasificación es la habilidad de agrupar objetos o conceptos. La conservación es la habilidad de reconocer cualidades y cantidades del material, incluso cuando este material sufre cambios en la morfología. Los funcionamientos lógicos concretos permiten al niño realizar jerarquías, categorías, series y sucesiones.

Los funcionamientos lógicos son cruciales para dominar la lectura básica y habilidades de matemáticas. Al mismo tiempo, son necesarios para dirigir la interacción social, con su complejidad creciente de grupos, juegos y reglas.

Existen varios principios que van a caracterizar la forma en que los niños de esta edad piensan:

- **Identidad:** Es la capacidad de darse cuenta de que un objeto sigue siendo el mismo aun cuando tenga otra forma.
- **Reversibilidad:** Es la capacidad permanente de regresar al punto de partida de la operación. Puede realizarse la operación inversa y restablecerse la identidad.
- **Descentrado:** Puede concentrarse en más de una dimensión importante. Esto se relaciona con una disminución del egocentrismo. Hasta los seis años el niño tiene un pensamiento egocéntrico, es decir, no considera la posibilidad de que exista un punto de vista diferente al de él.  
En el período escolar va a ser capaz de comprender que otras personas pueden ver la realidad de forma diferente a él. Esto se relaciona con una mayor movilidad cognitiva, con mayor reflexión y aplicación de principios lógicos.

En términos generales el niño en esta edad va a lograr realizar las siguientes operaciones intelectuales:

- ✓ Clasificar objetos en categorías (color, forma, etc.), cada vez más abstractas.
- ✓ Ordenar series de acuerdo a una dimensión particular (longitud, peso, etc.).
- ✓ Trabajar con números.
- ✓ Comprender los conceptos de tiempo y espacio.
- ✓ Distinguir entre la realidad y la fantasía.

Por otro lado, hay un perfeccionamiento de la memoria, tanto por que aumenta la capacidad de ella, como porque mejora la calidad del almacenamiento y la organización del material. Se enriquece el vocabulario, hay un desarrollo de la atención y la persistencia de ella, en la tarea.

El lenguaje se vuelve más socializado y reemplaza a la acción. Los niños de edad escolar exitosos, no sólo tienen la habilidad de realizar funcionamientos concretos, sino también la capacidad de comunicarse de manera convencional.

Ellos entienden, que existen signos convencionales en la comunicación, contestaciones a las preguntas y comportamiento social. En esta etapa también es típico el interés por las colecciones y pueden pasarse mucho tiempo repasando e intercambiando sus aficiones. Recuperado de: <http://www.paidopsiquiatria>.

### **3.7 Desarrollo del lenguaje del niño.**

El contexto ambiental en el que el niño vive y crece juega un papel fundamental en la adquisición y el desarrollo de la comunicación y del lenguaje oral. El lenguaje se va conformando gracias a la exposición de modelos lingüísticos correctos y al establecimiento de situaciones que favorezcan su práctica consolidación, perfeccionamiento y generalización.

Así mismo a la edad de los 3 a los 6 años:

- La estructura oracional se va haciendo más compleja:

Oraciones subordinadas con “pero”, “porque”, comparativas “más que”, relativo “con qué”.

- Crece la complejidad de las oraciones interrogativas.
- Utiliza correctamente el pasado compuesto con “haber” y “ser” (ha comido).
- Aparecen perífrasis de futuro: “voy a...”. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3666/366638693012.pdf>

El lenguaje oral cobra especial relevancia, ya que es la principal herramienta que los niños preescolares emplean para expresar y modificar sus ideas acerca de la realidad. El lenguaje es la simbolización de ideas que constituyen estructuras mentales, y a partir de la manifestación de ideas propias y de los demás, puede haber enriquecimiento mutuo de éstas.

Comprender lo que se dice y expresar lo que se tiene en mente, da sentido a todas las interacciones comunicativas, lo que incluye el habla que se da en la escuela y en otros contextos.

Si no se garantiza ampliar las posibilidades de comprensión y expresión de los pequeños, no sólo se afecta su forma de interacción con los demás, sino la capacidad de aprender en el jardín de niños y seguir haciéndolo a lo largo de la vida.

Generalmente se asume que el desarrollo del lenguaje oral está completo una vez que el niño produce oraciones reconocibles, y que los desarrollos posteriores son simplemente extensiones y refinamientos de las formas lingüísticas ya existentes. Sin embargo, los niños de entre tres y ocho años de edad todavía tienen que dominar muchos de los aspectos estructurales del lenguaje, tienen que aprender muchas de las habilidades de comunicación, de las formas y las funciones del lenguaje. En estos años, las habilidades que componen el lenguaje se consolidan y expanden.

El niño capta el mundo a través de los modelos lingüísticos que le son transmitidos. Aprende la relación entre significante y significado en un determinado contexto. Primero capta el rasgo más general de las palabras, después, sucesivamente, irá adquiriendo los rasgos más específicos hasta completarlos de acuerdo con el lenguaje adulto. Recuperado de: <http://www.libros.unam.mx/digital/v3/12.pdf>

Así mismo los niños pequeños no son capaces de identificar la palabra como una unidad lingüística, al no diferenciar la palabra del objeto al que se refiere. Por ello, es que se les dificulta dar definiciones, ya que se centran en un atributo del concepto denotado por la palabra en cuestión.

En el desarrollo de esta habilidad, las primeras palabras que son identificadas como tales, son las palabras de contenido (nombres, verbos), posteriormente, las palabras función, como adjetivos y adverbios y al final los términos relacionales, como las preposiciones.

Los niños deben aprender la secuencia de una conversación y cómo mantener una conversación con significado. Mientras los adultos utilizan las palabras (por ejemplo,

preguntas) para clarificar la comprensión, los niños hacen uso de claves no verbales. Poco a poco, los niños irán utilizando estrategias cada vez más semejantes a las del adulto.

Esto se aprende en los contextos cotidianos, como la casa y la escuela, sobre bases comunes a niños y adultos, como actividades compartidas, y la cada vez mayor iniciativa permitida al niño en las conversaciones.

El niño utiliza este conocimiento acerca del lenguaje oral, que ocurre de manera natural tanto dentro como fuera de la escuela, para desarrollar su conocimiento acerca de la lectura y la escritura.

Hay que descartar que existe un nexo entre la alfabetización temprana y la posterior, a través de la conciencia del lenguaje o conciencia metalingüística fonológica, sintáctica, semántica y pragmática; sugiere que el conocimiento del lenguaje que se desarrolla en los años preescolares facilita posteriormente la lectura. Conciben el aprendizaje de la alfabetización como el desarrollo del lenguaje hablado y escrito desde sus inicios en la primera infancia, hasta su dominio como sistema de representación para la comunicación con otros.

Con esta concepción, los autores enfatizan las continuidades entre el desarrollo del lenguaje oral y el desarrollo del lenguaje escrito en los años preescolares, el cual se da de manera concurrente e interrelacionada. El dominio del lenguaje oral en los años preescolares sienta las bases para el dominio del lenguaje escrito, y a su vez, un mayor desarrollo del lenguaje escrito lleva a un mayor desarrollo del lenguaje oral. Recuperado de: <http://www.libros.unam.mx/digital/v3/12>.

El desarrollo del lenguaje oral es trascendental durante la formación preescolar porque prepara a los niños para el desarrollo de la alfabetización en la escuela primaria, es decir, para el aprendizaje de la lectura y la escritura. Por su parte, también se afirma que el lenguaje oral y el lenguaje escrito son dos procesos lingüísticos paralelos y que el lenguaje escrito tiene todas las características del lenguaje oral, esto es, los símbolos y el sistema usados en el contexto de hechos lingüísticos significativos.

### **3.8 Área psicomotriz.**

En cuanto a el desarrollo psicomotor se encuentra entre lo estrictamente madurativo y lo relacional, o sea que tiene que ver tanto con leyes biológicas como con aspectos interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. Por lo que la meta del desarrollo psicomotor está dirigida hacia el control del propio cuerpo, involucrando la acción, que le permite al niño entrar en contacto con los objetos y las personas a través del movimiento; y la representación del cuerpo que tiene que ver con el desarrollo de los procesos.

Así mismo se plantea en el programa de estudios del Ciclo de Transición donde este desarrollo psicomotor involucra tanto la actividad psíquica como la actividad motora e integra complejos procesos de movimiento, acción y organización psicológica. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114>.

La idea central del desarrollo psicomotor se manifiesta en psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina. La primera se refiere a la coordinación de grupos musculares grandes que involucran actividades como equilibrio, locomoción y salto. La segunda hace referencia a la actuación de grupos musculares pequeños, principalmente aquellos que controlan los movimientos de los dedos.

Por otra parte, es importante contemplar que el proceso de desarrollo psicomotor se ajusta a la ley céfalo-caudal y a la ley próximo-distal, por eso es que el niño controla inicialmente las partes del cuerpo que están más cerca de la cabeza y del eje corporal.

Por otra parte el nivel inicial del área de preescolar tiene la tarea de favorecer el desarrollo motor en sus tres categorías: locomotor (se refieren a una secuencia de movimientos con un tiempo y un espacio determinado que requieren desplazarse de un lugar a otro); manipulativo (combinación de movimientos con un espacio y tiempo determinados que involucran al individuo con un objeto) y estabilidad (habilidad de mantener el equilibrio en relación con la fuerza de gravedad), se parte del conocimiento del cuerpo, la relación entre éste, el espacio y los objetos; entre sí mismo y los demás.



Estas adquisiciones contribuyen al mejoramiento de la estructura corporal y al fortalecimiento de aspectos cognitivos y afectivos.

Antes de los dos años, el niño se encuentra en la etapa de movimientos rudimentarios, y entre los tres y seis años se encuentra en la etapa de patrones básicos de movimiento, donde para cada uno de los patrones pueden encontrarse tres fases: la fase inicial (primeros intentos observables de movimientos en los niños), la fase elemental (período de mayor coordinación y control motor) y la fase madura (movimiento integrado), de acuerdo con esta división los niños con edades entre cuatro y cinco años puede decirse que están en un período de transición entre la fase inicial y la fase elemental.

Alrededor de los cuatro o cinco años ya tiene desarrollado el sistema nervioso, por lo que está en capacidad de caminar adecuadamente, correr, brincar, subir a los árboles, al tobogán, y practicar algunas actividades deportivas; en esta edad la actividad motora es una manera de expresión muy importante para el niño, por lo que se recomienda no limitarle el ejercicio físico.

Ahora bien, en términos neuromotores el niño de esta edad ya está completamente desarrollado, únicamente sigue especializando los movimientos porque los procesos de mielinización son muy activos y aún hay aspectos por madurar.

Durante esta etapa el desarrollo físico refleja menos cambios que en las etapas anteriores. El desarrollo motor es más lento, más variado y más dependiente de los estímulos y las prácticas, contrasta con la intensidad y velocidad del desarrollo mental. Además, que el cuerpo del niño de esta edad se va asemejando cada vez más al del adulto: el crecimiento de su cabeza disminuye en relación con el resto del cuerpo y las extremidades inferiores crecen con más rapidez.

En esta edad las actividades motoras gruesas ocupan gran parte del tiempo del pequeño, pero también ya comienzan a evidenciarse períodos un poco más largos de tranquilidad.

En estos períodos de quietud los niños comienzan a realizar diferentes actividades manuales, muestran por éstas un entusiasmo y dedicación similar al que

manifiestan por las actividades de motricidad gruesa, y a los cuatro años los niños tienen una marcha bastante poderosa, son ágiles, corren, saltan, se mueven para todo lado. Recuperado de:<https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>

### **Psicomotricidad fina.**

El concepto de Motricidad Fina se refiere a los movimientos voluntarios y precisos de los dedos índice y pulgar y de pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual (la coordinación de la mano y el ojo) que constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina.

Cuando se hace referencia a la Motricidad fina se refiere al control fino, que es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico.

El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

Se puede esperar que un niño entre cuatro y seis años realice actividades de motricidad fina como las siguientes:

- Rasgar y arrugar pliegos o pedazos grandes de diferentes tipos de papel.
- Amasar y modelar utilizando diferentes materiales: masa, harina, arcilla, arena, plastilina, entre otros.
- Dibujar en espacios grandes sobre papel, pizarras, pavimento, entre otros, con materiales como: dactilopintura<sup>7</sup> y pincel grueso, gises y crayolas gruesas, marcadores y lápices de color gruesos, entre otros también pueden dibujar un círculo y hasta imitar trazos verticales y letras.
- Engomar sobre superficies amplias con los dedos o con un pincel grueso.

- Doblar libremente diferentes tipos y tamaños de papel, y en algunos casos ya pueden doblar de manera dirigida un cuadrado de papel para formar un triángulo.
- Utilizar la tijera para recortar libremente diferentes tipos de papel y en algunos casos pueden recortar sobre una línea.
- Construir torres con seis bloques, armar rompecabezas de seis a nueve piezas, vaciar líquidos de una botella a un vaso, ensartar cuentas de tamaño mediano.
- Abotonar su ropa, cepillarse los dientes, vestirse y desvestirse sin ayuda, doblar y guardar la ropa, peinarse sin ayuda, poner la mesa y regar las plantas.
- El niño de esta edad es capaz de representar la figura humana por medio de una figura. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>

### **Psicomotricidad gruesa**

La motricidad Gruesa es definida como “los grandes movimientos corporales o movimientos gruesos. La lateralidad del cuerpo entre otros: caminar, correr saltar, segmentos que requieren del individuo gran desarrollo para ubicarse y poseer dominio de sí mismo”. Abarca, el dominio corporal del individuo con respecto a sí mismo y su entorno, partiendo de la coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación vasomotora.

Así mismo el dominio corporal estático conformado por la tonicidad, autocontrol, respiración y relajación. La práctica psicomotriz, no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que lo pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro, de descubrir y descubrirse, única posibilidad para él de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

Por otro lado, que entre los cuatro y seis años se puede esperar que un niño realice patrones básicos de movimiento como caminar y correr en una fase aún no madura. Al respecto recomienda propiciar experiencias donde el niño ejercite estos

movimientos desplazándose por el espacio en diversas direcciones, niveles y ritmos, en combinación con otras partes del cuerpo e imitando animales.

Así mismo a la esta edad el infante también es capaz de saltar (salir del suelo con los dos pies juntos para caer sobre los dos pies en el mismo momento) y brincar (salir del suelo con un pie para caer sobre el mismo pie o sobre otro pie, la caída debe ser sobre un único pie), no obstante, señala que un niño de esta edad podría no comprender los vocablos saltar y brincar, por lo que al solicitarle realizar cualquiera de estos movimientos es necesario relacionar la instrucción con algún objeto o animal que lo haga.

En cuanto a las actividades que sugiere para desarrollar estos movimientos, también se pueden realizar en diferentes direcciones, niveles y velocidades; y se pueden complementar con imitación de animales y en el caso del salto puede practicarse desde una altura no mayor a los 25 centímetros.

En relación con los patrones de movimiento de galope, trote, caballito y desplazamiento, se dice que éstos son combinaciones de los patrones básicos de caminar, correr, brincar y saltar, por lo que el niño con edad entre cuatro y seis años sólo los puede realizar en un nivel inicial, ya que aún dichos patrones básicos no están maduros.

A esta edad de cuatro a seis años los movimientos manipulativos como lanzar, recoger y patear, también se encuentran en una etapa de movimiento aún no maduro, por lo que el niño puede intentar realizarlos, pero aún debe perfeccionar la ejecución de los mismos por lo que se debe practicar los patrones de lanzar y recoger en los diferentes niveles y distancias, primero con dos manos y luego con una. El patrón de patear se puede desarrollar aprovechando el espacio general.

Por último, en lo que respecta al desarrollo psicomotriz grueso de los niños con edades entre cuatro y seis años, por lo que se recomienda enfocar la atención hacia algunos aspectos complementarios del desarrollo de movimientos básicos como los siguientes:

- Prestarle atención a la postura que adopte el niño y a los movimientos que realiza.
- Estimular las destrezas que llevan a una adecuada madurez visual.
- Estimular el área afectiva del niño.
- Utilizar adecuadamente con los niños los conceptos motrices.
- Ejercitar el patrón de equilibrio en sus modalidades de equilibrio estático y equilibrio dinámico.
- Favorecer el concepto de esquema corporal para un mejor desempeño motriz. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>

### **3.9 Área cognitiva.**

Esta área del desarrollo humano involucra el proceso mediante el cual el niño va adquiriendo conocimientos acerca de sí mismo, de los demás y del mundo en que vive, incluye también el estilo que tiene para aprender y para pensar e interpretar las cosas. En este proceso el lenguaje juega un papel muy importante porque contempla todas las conductas que le permiten al niño comunicarse con las personas que le rodean.

El niño en edad preescolar pasa por tres estadios en el desarrollo de las estructuras del pensamiento. Primero se ubica el estadio del pensamiento pre conceptual, en el que el niño adquiere la función simbólica mediante la cual sustituye la realidad por un mundo ficticio. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>.

Luego el niño pasa por el estadio del pensamiento intuitivo, donde por medio de la intuición considerada como la lógica de la primera infancia, el niño logra la interiorización de las percepciones en forma de imágenes representativas y de las acciones en forma de experiencias mentales. Por último, se encuentra el estadio de operaciones concretas, que corresponde aproximadamente a la entrada del niño a la escuela primaria, donde se coordinan los esquemas intuitivos y aparecen agrupados en una totalidad.

Por lo que puede decirse que el niño con edad entre cuatro y cinco años está en un período de transición entre el estadio de pensamiento pre conceptual y el estadio de pensamiento intuitivo, para el cual se definen las siguientes características:

- La formación de conceptos se da a partir de experiencias con material concreto: El niño construye los conceptos primarios partiendo de la relación que establece con experiencias concretas basándose en la acción y apoyándose en la percepción. Los primeros conceptos cuantitativos los elabora mediante parejas de contraste: más-menos, muchos-pocos, grande-pequeño, alto-bajo, entre otros.
- Pensamiento irreversible: A pesar de que la intuición es una acción interiorizada, no es reversible, ya que en el plano de la representación es más difícil invertir las acciones, además la reversibilidad supone la noción de conservación.
- Falta de conservación: El niño, en este período, aún no puede comprender que la cantidad, continua o discreta, se conserva a pesar de las modificaciones en las configuraciones espaciales.
- Primacía de la percepción: El esquema intuitivo permite hacer comparaciones entre cantidades, y establecer criterios de equivalencia o diferencia. Sin embargo, estas comparaciones son perceptivas, es decir, dependen de la correspondencia óptica, pues en el momento en que se altera la configuración espacial, desaparece la equivalencia, por lo que aplica una comparación perceptiva del espacio ocupado.
- Paso de una centración simple a dos sucesivas: por ejemplo, corrige o sustituye la centración sobre la altura: “hay más porque es más alto” por una descentración sobre la amplitud: “hay menos porque es más delgado”, pero todavía considera ambas relaciones alternativamente y no al mismo tiempo.

Esta caracterización corresponde a lo que Piaget denomina nivel de conocimiento pre-operacional, el cual se caracteriza porque los niños aún no pueden invertir las operaciones cognoscitivas y les resulta difícil asimilar más de un aspecto de una misma situación de manera simultánea, y manifiestan todavía un poco de dificultad

para manejar la representación simbólica de los objetos; razón por la cual mantienen relación con conceptos de objetos reales o concretos como animales u objetos visibles y palpables.

De acuerdo con los niveles de desarrollo del aprendizaje caracterizados en esta etapa corresponde al nivel de las representaciones, que se caracteriza por la manipulación, construcción y organización de los objetos del mundo real, por medio de la interacción directa. Recuperado de-.<https://www.redalyc.org/pdf/440/440261>.

Vale la pena decir que existe muy poca información en relación con los conceptos que adquieren los niños de edades entre cuatro y cinco años, sin embargo, agrega que tomando se sugiere que a esta edad no se utilice material gráfico, porque el proceso cognitivo que el niño está desarrollando debe girar en torno a objetos reales.

De esta manera, para que se dé un proceso educativo pertinente es importante tener claro qué conceptos dominan los niños y a partir de esta situación ofrecerle oportunidades para la construcción de nuevos conceptos por medio de experiencias vivenciales.

A esta edad constituye un período de transición entre el nivel de juego libre, en el que el niño interactúa directamente con materiales concretos y el ambiente, y el nivel de generalización, donde patrones, aspectos regulares y comunes son observados y abstraídos por medio de diferentes modelos.

Partiendo de estas características, la teoría menciona que los niños entre cuatro y cinco años pueden establecer relaciones entre objetos, agrupándolos por color, forma, textura o tamaño, se interesan por la adquisición de la numeración, aunque teóricamente se sostiene que el concepto de número todavía se encuentra en proceso de construcción.

Los niños son coleccionadores a medias, porque aún no tienen la capacidad de sistematizar lo que traen al aula, su interés es momentáneo, en el sentido que se sacian con rapidez, o sus intereses pueden sustituirse fácilmente.

En esta edad los niños son sumamente imaginativos, tienen gran facilidad para crear, para convertirse en cualquier cosa, todavía su fantasía es muy fuerte. Por lo que a esta edad es muy importante el drama, el juego simbólico y la experimentación donde el niño emplea el juego como medio para el aprendizaje.

En cuanto al desarrollo lingüístico se sostiene que los niños de esta edad ya han adquirido las principales reglas gramaticales de su lengua materna, el lenguaje está prácticamente estructurado desde el punto de vista sintáctico y morfológico, aunque la combinación que el niño hace es relativamente escasa, porque utiliza oraciones de tres o cuatro palabras. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026>

En esta edad se espera que el niño tenga una estructura en términos fonológicos y sintácticos muy similar a la de un adulto, pues a partir de ahí lo que empieza es a rellenar, a cargar mapas cerebrales de lenguaje con un aumento de significados y vocabulario, pero en términos de organización de lenguaje, ya está desarrollado así mismo ya puede contar una historia dándole un carácter absolutamente real, por lo que se convierte en un cuentacuentos extraordinario.

Puede sentarse frente a un juguete, una muñeca y contar una historia que sorprende al adulto, ya hay una prosodia, ya no llama al papá, a la mamá o a los amigos de igual manera, sino que le impregna emoción a lo que dice.

Así mismo el cerebro y el lenguaje son las estructuras que más se desarrollan a esta edad. Si se quiere que un niño tenga una buena estructura de lengua materna, este es el momento para estimularla y reforzarla, él no recomienda la enseñanza de un segundo idioma hasta que este proceso no haya concluido.

Sostiene que a pesar de que teóricamente se podrían diagnosticar trastornos de lenguaje y comunicación antes de los cuatro años, es justamente en este grupo de edad en el que con más frecuencia se diagnostica un problema de este tipo, porque generalmente es el momento donde los adultos reaccionan con preocupación. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114>.

En esta edad el niño tiene la capacidad de iniciar o proponer un tema, esto se observa en sus juegos, y en los salones de clase cuando el niño demanda conversar



de un tema en específico que le llama la atención. Además, puede negociar el significado de su discurso, al seleccionar el nivel de explicación y evaluación del mismo.

A esta edad el niño no tiene un dominio sintáctico que le permita reconocer los fonemas, morfemas y palabras en forma aislada dentro de su lengua. Esta misma situación lo limita para distinguir las ideas relevantes de un discurso, discriminar lo importante de una frase o relato dicho, o entender los supuestos o las frases con doble sentido. También le es difícil comprender la estructura del discurso, anticiparse al actuar de su interlocutor y tratar de hacer inferencias con respecto de la persona o personas que están con él y de lo que se dice en ese momento.

Por el contrario, a los cuatro años el niño es capaz de comprender un mensaje claramente si éste parte del conocimiento del lenguaje que posee, puede entender lo que se le dice si no existe un gran listado de peticiones que lo confundan.  
Recuperado de:<https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>

## CAPITULO IV: METODOLOGÍA

### **Pregunta de investigación.**

Haciendo referencia a todo lo anterior se plantea la siguiente pregunta de investigación:

**¿Cuáles son los factores esenciales que influyen dentro del juego en el aprendizaje en niños de preescolar de 4 a 6 años de edad?**

### **Justificación:**

El siguiente trabajo de investigación tiene como objetivo dar a conocer cuáles son los factores esenciales que se deben tomar en cuenta a la hora de emplear el juego como una estrategia de aprendizaje, ya que existen mucho desconocimiento por parte de los docentes de educación preescolar sobre este tema por lo que siguen haciendo uso sobre modelos tradicionales que con el tiempo llegan a perder vigencia.

Tomándolo en cuenta en que si el juego se emplea conociendo los aspectos relevantes de su ejecución y conducción pueda ser una fuente favorecedora del desarrollo de aprendizaje y así mismo este sea tomando en cuenta como elemento base del conocimiento dentro de su aula de clases.

En la actualidad estos diversos tabús o paradigmas hacen que el juego sea tomado por los docentes como parte de la rutina dentro de sus clases, en donde simplemente prefieren emplear otras actividades que para ellos son más enriquecedoras de aprendizaje en los niños y solo llegan a realizar actividades haciendo uso del juego como parte de relleno, de jugar por jugar o simplemente para pasar el tiempo y cubrir cierto horario en que ya no tiene planeadas otras actividades para ellos.

Es por eso por lo que me llamo la atención realizar dicha investigación en la cual se pretende recabar información necesaria que sea útil para el docente y así mismo darle a conocer estos factores esenciales que se deben tomar en cuenta desde la

planificación de sus clases y lo que conlleva realizar un juego donde debe ir adaptándolo al contenido de información que va a integrar, así como las expectativas de aprendizaje que desea ver reflejadas en las conductas de los niños.

Teniendo así que con dicha información se retome al juego como una alternativa de aprendizaje en la cual el docente evalúe dichos factores de planificación del juego y estos le ayude a centrar la atención de los niños dentro de la actividad y así mismo vea reflejado el conocimiento en actividades posteriores.

### **Tipo de investigación:**

Descriptivo: Busca especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre las variables a las que se refieren. Esto es, su objetivo no es como se relacionan éstas. Es útil para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de los fenómenos, suceso, comunidad, contexto o situación. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/metodologiadelainvestigacionb7>.

### **Diseño de investigación:** Teoría fundamentada:

La teoría fundamentada se basa en el interaccionismo simbólico. Su planteamiento básico es que las proposiciones teóricas surgen de los datos obtenidos en la investigación, más que de los estudios previos. Es el procedimiento el que genera el entendimiento de un fenómeno educativo, psicológico, comunicativo o cualquier otro que sea concreto.

Este tipo de teoría es especialmente útil cuando las teorías disponibles no explican el fenómeno o planteamiento del problema, o bien, cuando no cubren a los participantes o muestra de interés. La teoría fundamentada va más allá de los estudios previos y los marcos conceptuales preconcebidos, en búsqueda de nuevas formas de entender los procesos sociales que tienen lugar en ambientes naturales.

Este tipo de diseños se pueden clasificar en diseños sistemáticos y diseños emergentes. Recuperado de:<https://www.redalyc.org/pdf/686/68601309>

## **Planteamiento del problema.**

La importancia del aprendizaje en una edad temprana debe ser considerada una estrategia esencial donde los alumnos de preescolar adquieran habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores que formen parte primordial y sean la base de su desarrollo en esta etapa. Es por eso que se han implementado diferentes estrategias de aprendizaje donde estas sean cada vez más significativas garantizando la continuidad y conectividad del aprendizaje entre las diferentes esferas y etapas de vida los alumnos.

Por lo tanto en el aprendizaje se han implementado diferentes estrategias en donde el objetivo principal es asegurar que los alumnos tengan una educación preescolar de calidad; creando métodos de enseñanza y aprendizaje que se han incorporado a la educación preescolar; dentro de estas estrategias primordiales se encuentra el “juego” que es considerado una de las actividades más agradables como forma de entretenimiento que permite expresar y dar sentido a lo que nos rodea para descubrir el significado de una experiencia a raíz de algo que ya conocíamos dándole una gran importancia a dicha acción dentro del aprendizaje.

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la tecnología.

Ahora bien, el ámbito interdisciplinario abarca desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología porque todas tuvieron y tienen como sujeto de estudio a ese niño o niña, es decir, al hombre.

La psicología y la pedagogía tienen como categorías básicas al estudiante y al aprendizaje interconectados por el aporte didáctico. Aporte que cada vez se

actualiza en constancia con la ciencia y la tecnología. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907>

Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los alumnos. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/356>

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. 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.

El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores. <https://www.unicef.org/sites/default>

No obstante, existen una gran cantidad de obstáculos y paradigmas tanto de docentes como de alumnos que no le dan la credibilidad e importancia de ser integrado como parte del programa de la educación preescolar y suelen hacer uso sólo de este como un pasatiempo, es decir para cubrir el horario en clase olvidándose de que tomar a esta estrategia como fuente de aprendizaje.

Tomando en cuenta que se deben analizar ciertas estrategias para que dicho juego sea parte enriquecedora del aprendizaje y este así mismo sea significativo en los alumnos.

Las estrategias deben permitir el disfrute de los momentos que pasa el estudiante en el aula. Con el juego bien planificado en función de los conocimientos que el niño o la niña deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje,

entre otros, ese momento no sólo llena las expectativas del alumno, sino que también hace crecer al docente comprometido con su labor.

Sin embargo, es cierto que el juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada uno, llena las expectativas de docentes y participantes.

Recuperado de:<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907>

### **Objetivo general:**

- Conocer los factores esenciales que influyen dentro del juego para el aprendizaje en alumnos de preescolar de 3 a 6 años de edad.

### **Objetivos específicos:**

- Analizar la interacción del juego como herramienta indispensable de aprendizaje.
- Proporcionar la información adecuada a los docentes sobre como el juego favorece al enfoque integral del aprendizaje en los niños.
- Dar a conocer que el juego es una herramienta de aprendizaje que favorece a los niños a desarrollar diferentes capacidades y habilidades que son de suma importancia en su desarrollo.

### **Variable dependiente:**

La variable dependiente, es aquella cuya variación en su valor viene motivada por fluctuaciones en las variables independientes. En decir, la variable dependiente, o explicada, es en torno a la cual gira la investigación, buscándose determinar cómo impactan en ella las variables dependientes. Recuperado de: <https://economipedia.com/definiciones/variable-dependiente>.

### **V D: Aprendizaje:**

Es el proceso de asimilar información con un cambio resultante en el comportamiento. Se puede definir como un cambio de comportamiento

relativamente permanente que se produce como resultado de la experiencia o la práctica. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?id=fGVgDwAAQBA>

### **Variable independiente:**

La variable independiente es aquella que determina el valor de la variable dependiente. Otra forma de definir la variable independiente, también llamada explicativa, es aquella cuya variación también causa un cambio en la variable dependiente o variable explicada, de manera que sus datos simplemente se incorporan sin tener que explicarse cómo se originaron. Recuperado de: <https://economipedia.com/definiciones/variable-independiente.>}

### **V. I: Juego:**

El juego se puede definir como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el fin de disfrutar, y ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a relacionarse con los demás y a comprender el mundo que le rodea. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824>

### **Población:**

- **Niños de etapa preescolar.**

Se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o hacen estudios.

### **Muestra:**

- **Niños de 3 a 6 años de edad.**

Es una parte o subconjunto de elementos que se seleccionan previamente de una población para realizar un estudio. Recuperado de: <https://www.diferenciador.com/poblacion-y-muestra/>

## **Instrumentos de investigación:**

Los instrumentos de investigación son necesarios en los tipos de recopilación de datos y tecnología más utilizadas en la investigación científica.

**Observación:** La observación es el acto de observar por lo que, en el sentido del investigador, es una observación cuidadosa, con definición en la experiencia. En otras palabras, en un sentido amplio, es un experimento que establece el comportamiento o las técnicas de manipulación de ciertos procesos. La observación también significa un conjunto de métodos observados, de datos y fenómenos.

**Fichas de observación:** En la investigación documental, las fichas de observación ayudan a redactar es el comportamiento humano, estas se refieren a una serie de acciones o comportamientos que se pueden ver u observar en una entidad específica o en tipos de entidades.

**Notas de campo:** Son notas que tienen que ver con los acontecimientos experimentados mediante la escucha y la observación directa en el entorno. Son una forma de interpretación no interactiva que describe la acción.

**Entrevista:** Las entrevistas son métodos esenciales en la vida contemporánea, son los principales medios de comunicación que constituyen la realidad, son un medio muy preciso y eficaz basado en las características interpersonales. Proporciona una excelente herramienta documental que puede combinar práctica implícita, análisis e interpretación en cualquier definición de comunicación. Recuperado de: <https://tiposinvestigacion.com/instrumentos-investigacion>

## **Elementos de inclusión:**

Los criterios de inclusión se refieren a las características de la población que la hacen elegible para participar en el estudio.

### **Criterios de inclusión:**

- Género: Niños (Hombre y Mujer)
- Rango de años: 3 a 6 años



- Entorno: Etapa preescolar
- Tamaño del grupo: 15 a 20 niños.

**Elemento de exclusión:**

Los criterios de exclusión por su parte se refieren al caso contrario. Es decir, las características específicas de la población que la hacen inelegible la investigación.

**Criterios de exclusión:**

- Edad menor a 3 años o mayor de 6 años.
- Grupo mayor a 20 niños

## Conclusiones

El aprendizaje a través del juego extiende una visión más amplia que los métodos tradicionales que están basados en memorizar contenidos e información, dejando de lado la importancia que tiene el juego; que con la debida implementación de esta estrategia dará una respuesta positiva en los niños ayudándolos a desarrollar una amplitud de sus habilidades que solo tendrá lugar en respuesta a las necesidades de los alumnos. Por eso es necesario redefinir el juego como un espacio central para el aprendizaje

Una fuerte motivación es una condición previa para el aprendizaje efectivo, siendo este un factor esencial que ayudara a los niños a encontrar significado de lo que están haciendo o aprendiendo la cual solo se llevara a cabo cuando el docente realice una correcta planeación educativa basada en el juego: delimitando las metas y objetivos en función de los conocimientos que el niño o la niña deberá adquirir.

Los resultados de logro de los alumnos deben ser retroalimentados de vez en cuando, pues mantendrá a los alumnos motivados e interesados en aprender es por eso debe surgir una colaboración importante entre los cuidadores primarios y los programas de educación preescolar, logrando una visión en común sobre el papel del juego en el aprendizaje en medida en que ayudara a contribuir y ampliar las estrategias claves de enseñanza haciendo una conexión y un reforzamiento entre lo aprendido en el salón de clases y fuera de este.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción, este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad.

Lev Vygotsky considera que el desarrollo infantil se produce por la interacción del niño con el medio social y cultural en el que se desenvuelve. Donde se favorece el

desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales de los niños y estimula su interés por descubrirse a sí mismos y descubrir el mundo que les rodea.

En la medida en que el juego fomenta un enfoque integral de aprendizaje que incluye capacidades físicas, sociales, emocionales, cognitivas y creativas que están interconectadas siendo así que el desarrollo de un área afecta el desarrollo de la otra.

Desde el enfoque sociocultural, el juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales.

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego, entornos que favorecen al mismo, la exploración y el aprendizaje práctico deben constituir el fundamento de los programas de educación preescolar.

La implementación de planes de estudio centrados en el aprendizaje a través del juego tiene que estar adaptados a las diferentes edades, características de desarrollo individuales y culturales de los niños, haciendo hincapié en realizar actividades que den experiencias activas y estimulantes de aprendizaje lúdico que sean parte fundamental del progreso en las diversas áreas del desarrollo de los niños.

La organización de espacio y tiempo tiene que ser tomado como factor esencial para el desarrollo del juego dentro del salón de clases, mediante la distribución del espacio escolar, interior y exterior se lograra favorecer la realización de las diferentes actividades lúdicas programadas adaptadas a las necesidades y motivaciones de los niños.

El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto estas le ayudaran a comprender su entorno y desarrollar su pensamiento, es por eso que no

se debe perder la importancia de ver a los niños como seres capaces y proveedores de oportunidad donde ejercer sus pensamiento y acciones en un contexto social.

La teoría señala que durante este período al niño le gusta practicar el juego solitario y el juego paralelo, sin embargo, empieza a hacerse evidente los primeros rasgos del juego de asociación donde hay mayor interacción con sus iguales compartiendo el material de juego. A esta edad los niños también comienzan a manifestar gusto por los juegos competitivos y disfrutan mucho de las dramatizaciones. El niño puede jugar solo con los juegos, pero cuando algún compañero participa en su actividad, es la ocasión de compartir, de tener en cuenta a los otros, de comunicarse.

El papel de los maestros encargados en cada uno de esos ámbitos de educación preescolar tiene una labor crucial a la hora de facilitar una continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción del niño.

El aprendizaje a través del juego dará pauta a la unión de diversas esferas como hogar, escuela, comunidad y el mundo en general, de forma en la que existirá una constancia y conexión del aprendizaje que se verá reflejado en las diferentes situaciones a las que el niño se enfrentará a lo largo de la vida.

El aprendizaje basado en el juego debe ser un componente esencial para los programas de educación preescolar donde se incluyan herramientas de seguimiento y normas de calidad que permite a los alumnos favorecer su capacidad de indagación y de resolución de problemas ejerciendo una influencia significativa en el modo en que ellos entienden y experimentan el mundo que les rodea.

## Sugerencias

Y por último como sugerencia:

Es necesario proporcionar a los maestros capacitaciones constantes que les ayuden a describir y encontrar que hacer y cómo hacer un plan de estudios basado en la implementación del aprendizaje a través del juego, dotándolos de recursos como guías de implementación de nuevos juegos que pueden realizar día a día, así como estrategias donde puedan implementar las nuevas tecnologías, la realización de talleres que les ayuden a crear material didáctico que sea útil en sus actividades, la creación de rincones de juego creados con materiales ya establecidos, la asignación de recurso financiero es base fundamental para la implementación de esta estrategia, pero solo se llevara a cabo si se colaborará en conjunto con los demás departamentos de educación preescolar.

## Referencias cibergraficas.

- Benítez M, María Isabel. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Innovación y experiencias educativas. Mensual (16), p. 11. Recuperado de: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)
- Castro, S; Guzmán de Castro, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. Revista de Investigación, núm. 58, pp. 83-102. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>
- Cerdas, Polanco y Rojas (2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico. Revista Educación. vol. 26, (1). pp. 169-182. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>
- Chota L. & Shahuano, K (2015). Autoestima y aprendizaje escolar de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial (Tesis de pregrado). Universidad nacional intercultural de la amazonia. Ucayali. Recuperado de: <http://repositorio.unia.edu.pe/bitstream/unia/131/1/Tesis%20Final.pdf>
- División para el desarrollo humano. Niños en edad preescolar (3 a 5 años). Centro para el control y la prevención de enfermedades .Recuperado de: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/preschoolers.html>
- Economipedia. (2021). Recuperado de: <https://economipedia.com/definiciones/variable-dependiente>.
- Gallardo L. José Alberto (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Innovagogia. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García C, T. (2010). Estilos de aprendizaje y modelos educativos. Dirección general. Recuperado de :

[http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticulo/286/NNC09\\_02\\_TGC\\_1503118572.pdf](http://memoria.cch.unam.mx/tmp/pdfarticulo/286/NNC09_02_TGC_1503118572.pdf)

- García Gajardo, Fernando. (2015 septiembre-diciembre). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. Actualidades Investigativas en Educación. Vol.15 (3) pp.1-26 Recuperado de : <https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347019.pdf>
- Gómez R, Juan Fernando. (2012). Educación inicial. El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Hernández, Sampieri, Roberto. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill. Sexta edición. Recuperado de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Herrera Linares, Luz A. (2016). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil. (Título de Especialista en Pedagogía). Universitaria Los Libertadores. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Instituto Simón Bolívar. Cometa. Desarrollo en etapa preescolar. Recuperado de : <https://www.isb.edu.mx/desarrollo-en-etapa-preescolar>
- Jaramillo, Leonor. (2007). Concepciones de infancia. Zona Próxima, N 8, pp. 108-123. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/853/85300809.pdf>
- Jimcast. (2018). El juego. Macmillamededucation. Recuperado de: [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)
- Meneses M, Maureen & Monge A, María de los Ángeles. (septiembre 2001). El juego en los niños: enfoque teórico Educación. Revista educación. Vol. 25 (2). pp. 113-124. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mheducation. El juego en el desarrollo infantil. Evolución del juego en el desarrollo infantil. Recuperado de; <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

- Minerva Torres, Carmen (2002) El juego: una estrategia importante. Venezuela Universidad de los Andes Mérida. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ocadiz P, Iván. (Enero-2015). Aprendizaje y comunicación social en niños de 3 a 5 años. Boletín científico. Volumen 2 (N° 3). Recuperado de: [https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/atotonilco/n3/m2.html#:~:text=Bandura%20\(1969\)%20nos%20dice%20que,organismo%20tiene%20con%20el%20medio](https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/atotonilco/n3/m2.html#:~:text=Bandura%20(1969)%20nos%20dice%20que,organismo%20tiene%20con%20el%20medio)
- Oxford Languages (2021). Diccionarios de Oxford. University Press. Recuperado de: <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/oxford>
- Paidopsiquiatria. (2011). Características del desarrollo en la etapa escolar. Recuperado de: <http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/14-texto-caracteristicas-desarrollo-escolar.pdf>
- Pérez P, P. & Salmerón L, T. (octubre-diciembre,2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. Revista de pediatría y atención primaria. vol. VIII, (32,). pp. 111-125. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3666/366638693012.pdf>
- Revista digital. (Mayo 2009). APRENDIZAJE: Definición, factores y clases. Temas para la Educación. Mayo (2) pp 6. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4922.pdf>
- Rubio. P. Definición de juego. Educación inicial. Buenos aires. Recuperado de: <https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion-de-juego/>
- Saez L, Jose Manuel. (2018) Estilos de aprendizaje y Métodos de enseñanza. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?id=fGVgDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=tipos+de+aprendizaje&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjLrJjBrNfwAhVEVK0KHx8-AZkQ6AEwAHoECAAQAg#v=snippet&q=tipos%20de%20aprendizaje&f=false>
- Salgado L, Ana Cecilia. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Liberabit. Revista de Psicología, Vol. 13, 2007, pp. 71-78. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/686/68601309.pdf>



- Secadas, F.M. Las definiciones del juego. Revista de pedagogía. Recuperado de: <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>
- Significados. (2018) Recuperado de: <https://www.significados.com/juego/>
- Simón-Benzant. Yanet. (2015.) La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. EduSol, Vol. 15, núm. (51). Guantamo Cuba. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475747192008.pdf>
- The lego foundation. Aprendizaje a través del juego en preescolar. Teaser. Recuperado de: <https://www.legofoundation.com/en/about-us/focus-geographies/mexico/aprendizaje-a-trav%C3%A9s-del-juego-en-preescolar/>
- Tipos Investigación. (2022). Recuperado de: <https://tiposinvestigacion.com/instrumentos-investigacion>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Sección de Educación, División de Programas 3 United Nations Plaza New York. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Universia. (2020). ¿cuáles son los tipos de aprendizaje? Fundacion Universia. Recuperado de: <https://www.universia.net/mx/actualidad/vida-universitaria/cuales-son-tipos-aprendizaje-aqui-te-lo-desvelamos-1143835.html>.