



**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN
ACADÉMICA DOCENTE**

**El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años
Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los valles.
Distrito Cajaruro-Utcubamba**

**Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para obtener el
grado académico de Bachiller en Educación.**

Autores:

**Maritza Sánchez Díaz
Joel Sánchez Guevara**

Asesor: MSc.Grimaldo Dermalí Benavides Campos

Bagua, setiembre 2017

**El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años
Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los valles.
Distrito Cajaruro.**

**Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para obtener el
grado académico de Bachiller en Educación**

Maritza Sánchez Díaz
Autora

Joel Sánchez Guevara
Autor

MSc.Grimaldo D. Benavides Campos
Asesor

AGRADECIMIENTO

A las maestras de la Institución Educativa Inicial Lirio de los Valles del distrito de Cajaruro de la provincia de Utcubamba por su valiosa participación y apoyo en la en la elaboración del presente trabajo de investigación.

A la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, alma mater en la formación académica, por permitir el funcionamiento del “Programa de Complementación Académica Docente” – PECAD, para mejorar la calidad educativa en nuestro país.

A Joel y Florinda, mis padres, los que pusieron entusiasmo y estuvieron a mi lado para no desmayar en mis estudios.

Maritza Sánchez Díaz.

Autora.

AGRADECIMIENTO

A los maestros y maestras de la Institución Educativa primaria y secundaria N° 16405 “Francisco Bolognesi”, del Centro Poblado Lluhuana, del distrito de Copallín, provincia de Bagua, Región Amazonas, por sus esfuerzos en la búsqueda de la calidad educativa.

Al Programa de complementación Académica Docente, PECAD, de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” por su contribución en nuestra formación profesional.

A Joel y Mirian, mis hijos.

Joel Sánchez Guevara

Autor.

ÍNDICE

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA	7
ANTECEDENTES	11
ASPECTOS METODOLÓGICOS	16
MARCO TEÓRICO	18
PROPUESTA	37
CONCLUSIONES	50
RECOMENDACIONES	51
BIBLIOGRAFÍA	52

INTRODUCCIÓN

La presente investigación consiste en utilizar el juego como estrategias didácticas con el propósito de desarrollar capacidades y habilidades en los niños de 5 años del nivel inicial para logra elevar los aprendizajes en las áreas curriculares de comunicación, personal social, ciencia y ambiente, el problema de nuestra investigación es el proceso de enseñanza en los niños de 5 años ,por la utilización de estrategias didácticas no adecuadas a nuestro contexto trayendo como consecuencia la poca participación en el aula , el desinterés y no lograr aprendizajes significativos ,

Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de la información para el diagnóstico de nuestro problema fue la ficha de observación para los estudiantes y una encuesta para los docentes y una matriz de evaluación que fueron medidos en escala ordinal

El objetivo principal fue elaborar estrategia didácticas atraves del juego fundamentadas en las teorías de Jerome Brunner; David Ausubel y La teoría sociocultural de Vygotsky que permitirán elevar los aprendizajes en los niños y niñas del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355 Lirio de los valles. Caserío Lirio de los valle. Distrito Cajaruro

Los objetivos específicos fueron: 1) Diagnosticar los aprendizajes de los estudiantes de 5 años. 2) Elaborara sesiones de aprendizajes basadas en el juego

El trabajo se elaboró siguiendo la propuesta del programa de profesionalización docente se inició con el diagnóstico del problema, los antecedentes de estudio ,los aspectos metodológicos ,la elaboración del marco teórico ,la elaboración de la propuesta y las conclusiones y recomendaciones.

Se elaboró la propuesta sustentadas en las teorías de Brunner, El aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría sociocultural de Vygotsky para lograr este propósito se elaboró las sesiones de aprendizaje del juego como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral, mejorar la comunicación y lograr la participación activa de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 355 Lirio de los valles. Caserío Lirio de los valle. Distrito Cajaruro.

DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

Para conocer un poco de la situación geográfica donde está ubicada la Institución Educativa Inicial N° 355 Lirio de los Valles, describimos el distrito de Cajaruro.

El distrito de Cajaruro es uno de los siete distritos de la Provincia de Utcubamba, ubicado en el Departamento de Amazonas, en el norte del Perú. Limita al noroeste con la provincia de Bagua, al norte con la provincia de Condorcanqui, al este con la provincia de Bongará y al suroeste con el distrito de Bagua Grande y el distrito de Jamalca.

El distrito fue creado el 17 de septiembre de 1964 mediante Ley N° 15146 y tiene una población estimada mayor a 31.000 habitantes. Su capital es la ciudad de Cajaruro.



El distrito de Cajaruro tiene como principal actividad económica la producción de Arroz. Siendo este territorio una de las principales y mayores zonas de producción de Arroz de todo Amazonas. Es preciso mencionar que también existen cultivos alternativos como maíz, café, entre otros.

Atracciones turísticas El Cerro mirador La Torita. Es un mirador natural, además de ser considerado un sitio religioso y místico, es una formación geológica que sobre sale independientemente de las demás bases del cerro y que permite tener una hermosa vista de todo el valle del Utcubamba además de la ciudad de Bagua Grande al frente, también se puede observar el pueblo de Cajaruro y se tiene una vista general en 360 grados de todos los alrededores, en la cima se puede encontrar una gruta y en el interior una cruz pequeña que se presume fue hecha por los pobladores en pos de combatir la plaga de langostas la misma que tiene una leyenda en esta zona y que en su mayoría se afirma que si sucedió.

También se puede apreciar una cruz de cinco metros de alto hecha de latón, y que da una imagen para poder ubicar a los lejos al cerro la torita. Es considerado el mirador más importante y pintoresco de la zona, y prácticamente su adaptación turística está dada ya que el acceso es rápido y cómodo, por escaleras construidas hasta la cima del cerro.

Su estado de conservación es natural, se adaptado una infraestructura mínima para comodidad de los turistas. Que constituye escaleras hasta la cima del atractivo además de una base en la cúspide. El sitio se encuentra en constante erosión eólica. La infraestructura adaptada se está deteriorando por no ser cuidado ya que el atractivo no genera ingresos económicos para su mantenimiento.

El caserío Lirio de los Valles que es el lugar donde se encuentra la institución educativa en estudio, pertenece al distrito de Cajaruro, hay una población de aproximadamente 700 habitantes. La Institución Educativa Inicial N° 355 tiene una infraestructura adecuada para el trabajo con los niños y niñas, ya se cuenta desde octubre 2016 con agua potable en el caserío.

Como se manifiesta el problema

Si recordamos la Convención sobre los derechos del niño, tenemos que en el objetivo 29 declara taxativamente: La educación deberá estar encaminada a

desarrollar su personalidad, aptitudes y capacidades mentales y físicas hasta el máximo de sus posibilidades. Ésta debe preparar al niño para ser una persona respetuosa, responsable, pacífica y cuidadosa con el medio ambiente en una sociedad libre.

La situación que se observa es que en el aula no se lleva a cabo un trabajo utilizando el juego de manera programada, siempre se están preocupando por los contenidos que deben transmitir a los niños y niñas, además que el juego es solamente utilizado como una herramienta de distracción o como un premio por “portarse bien”, es decir que como se portaron bien, entonces debemos recompensarlos con un juego.

Los niños y niñas muestran ritmos de aprendizaje lentos, otros son muy callados al realizar sus trabajos, otros niños, generalmente los varones rápidamente se distraen y muestran poco interés por el desarrollo de la clase.

Los niños y niñas de 5 años presentan como características más restantes a las siguientes.

- Son poco sociables.
- Son poco comunicativos entre sí y con las profesoras.
- Tienen autoestima baja.

En lo que a desarrollo se refiere, los niños y niñas son todavía demasiado individualistas; su mundo está centrado en sus propios sentimientos. Es lo que se ha llama el punto de vista de los ocupado en sus propias ideas y pensamientos. Se puede observar que cada niño, en un grupo, está utilizando a los otros para sus propios fines, no juega con ellos en un sentido cooperador.

Hoy en día considerar el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva. Muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula, o en momentos cuando los niños y las niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente.

A lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa” (UNESCO, 1980, p.19).

Además, según la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha” (p.19). Todas estas connotaciones del juego, desde hace varios años atrás, han estado presentes en las escuelas infantiles, privando a los niños y las niñas de algo tan natural y espontáneo como lo es el juego.

Si recordamos la Convención sobre los derechos del niño, tenemos que en el objetivo 29 declara taxativamente: La educación deberá estar encaminada a desarrollar su personalidad, aptitudes y capacidades mentales y físicas hasta el máximo de sus posibilidades. Ésta debe preparar al niño para ser una persona respetuosa, responsable, pacífica y cuidadosa con el medio ambiente en una sociedad libre.

Del mismo modo en el 31 enuncia que el niño: Tiene derecho al juego, al descanso y a las actividades recreativas y culturales.

La Institución Educativa Inicial N° 355 no es ajena a esta problemática se evidencia un nivel de socialización inadecuado, desinterés por aprender, esto implica utilizar estrategias como son el juego que es propio de su edad para lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas.

ANTECEDENTES

Leyva (2011) en su tesis El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Presentada al Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. Colombia, llega entre otros a los siguientes aprendizajes:

-Por un lado se evidenció, y lo más importante aprender nuevos conocimientos (acerca de lo que es el juego como una estrategia didáctica, y todas las diversas características que debe tener para poderlo considerar como estrategia didáctica) todo lo anteriormente mencionado se dio a partir de aprendizajes, donde el por qué y el cómo juegan un papel significativo para que el sujeto investigador, quién comprende mediante su exploración en el contexto, las relaciones sociales y la realidad de la población a la cual va dirigida su investigación.

-Igualmente, se evidenció todas aquellas características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica, que tan solo por su función permite llegarle tan fácil a los niños y las niñas de la educación infantil, y a su vez, se torna en una herramienta educativa, sí el docente sabe utilizarla, sabe aplicarla en sus prácticas educativas y sí es capaz de lograr en sus niños y niñas aprendizajes significativos que contribuyan a su desarrollo integral y a su formación autónoma como seres humanos.

-Otro aprendizaje que se derivó en esta investigación fue evidenciar que entre menos años laborales tengan los docentes, mayor es el conocimiento de herramientas educativas innovadoras como lo es el juego cómo estrategia didáctica dentro del ámbito educativo.

-Se observó así, que muchos de los docentes que llevan más de siete años ejerciendo su labor, olvidan de informarse, indagar e investigar teorías y autores actuales, dejándolos un paso atrás de lo que la modernidad y la educación están evolucionando.

-De igual forma, se logró evidenciar que a pesar del desconocimiento de las teorías actuales dadas por autores acerca del juego, los mismos docentes crean sus propias “teorías”.

-Es importante que los docentes de la educación infantil tengan presente a los videojuegos como un tipo de juego, que en la actualidad por el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no pueden ser dejados a un lado y mucho menos pasarlos por alto. Los docentes deben informarse y aprender de estos nuevos tipos de juego, que de una u otra forma podrán ser utilizados como estrategias didácticas innovadoras.

-También se evidenció que uno de los docentes habla con mucha firmeza acerca de la intervención del docente en todos los momentos del juego, desde su inicio, su desarrollo y su cierre.

De estos aprendizajes encontrados en este trabajo de investigación, destacamos que la docente que utiliza el juego como estrategia puede estar muy capacitada o no, pero que con el correr de los años, va creando sus propias teorías del juego, y creando sus propios juegos con sus niños; destaca también lo que es el juego como una estrategia didáctica.

Destaca también la importancia del avance tecnológico, al proponer que se considere a los juegos del momento para los niños o video juegos como un tipo de juego, para ello las docentes deberían informarse al respecto.

Gómez, Tatiana et al (2015) en su trabajo para la licenciatura en pedagogía infantil: La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga; declara en sus conclusiones entre otras:

-Siendo la lúdica un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

-Los planteles educativos deben de apostarle a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje, y esto teniendo en cuenta que muchos de los contenidos no van direccionados ni son aplicados hacia las necesidades e intereses de los educandos, pero dicha innovación debe trabajarse en forma articulada tanto como directivos y docentes reconociendo que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

-Las actitudes y rendimiento de los niños en la escuela aumentan cuando padres y maestras se entienden y respetan mutuamente, comparten expectativas similares, y se mantienen en comunicación. La combinación más poderosa para aprender es cuando la familia y la escuela trabajan juntos. Padres y maestras deben verse a sí mismos como compañeros en la educación de los hijos. Los padres deben involucrarse en el programa educativo de la escuela. Visitar las clases de sus hijos. Hablar directamente con la maestra y compartir sus expectativas de desarrollo y progreso para su hijo, explicar a su comunidad las necesidades de la escuela. Por lo tanto existe la necesidad de concientizar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo del niño para así poder mejorar y apoyar al niño en su etapa escolar.

-La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo

-Teniendo en cuenta las anteriores conclusiones se llega a definir que la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios, se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar practicas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

De este trabajo de investigación consultado, destacamos se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños.

Además, muestra que el trabajo no puede estar aislado de los padres de familia, inserta a los padres en este sentido para que sean aliados del proceso, menciona

que las actitudes y rendimiento aumentan cuando padres y maestras se entienden y respetan mutuamente, comparten expectativas similares, y se mantienen en comunicación.

Tenemos señala que se debe promover la participación activa de los niños y niñas como protagonistas de su propio aprendizaje.

Campos, M. et al (2006) en su tesis titulada: El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa, para optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales por la Universidad de Chile menciona en sus conclusiones:

-Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

-En cuanto a “Redefinir el juego en un contexto educativo específico”, y a partir de la aplicación de nuestra propuesta pedagógica, tenemos la posibilidad de entender al juego como algo más que simple diversión. Nos referimos a que, al introducir en un espacio de educación formal una propuesta educativa lúdica y haber obtenido resultados favorables, podemos redefinir el juego como aquel medio lúdico que permite lograr contenidos y objetivos escolares específicos, de modo significativo y contextualizado, en base a los intereses, necesidades y motivaciones de niñas y niños. Lo anterior da cuenta de la existencia de una relación armónica entre juego y educación, que puede reportar mayores beneficios para quienes son parte intrínseca de esta relación, a saber: educandos y su comunidad educativa.

Como se puede observar, el uso del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje es muy efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos como una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

Además, es posible entender que el juego debe ser utilizado mucho más que una simple diversión, es decir se obtienen mejores beneficios cuando se entiende el juego como un medio lúdico que nos permite lograr contenidos y objetivos escolares específicos, de modo significativo y contextualizado, en base a los intereses, necesidades y motivaciones de niñas y niños.

Minerva, C. y Torres, M. (2007) en su trabajo de investigación: El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. En la Universidad de Los Andes presentan entre otras las siguientes conclusiones:

-El juego como estrategia de aprendizaje en el aula permitió a los docentes la búsqueda de actividades que le sirvieran para mejorar las clases, saliéndose de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para dar paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa del nuevo diseño curricular y generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y de las niñas, permitiéndoles aprender sin estrés y disfrutar, a la vez que se aprende.

-Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos, se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Se constató que los docentes no usaban el juego dentro del aula, como estrategia que hace más enriquecedor y fructífero el proceso de aprendizaje, hasta convertirlo en un verdadero aprendizaje significativo.

Coincide plenamente en sus conclusiones con los demás autores citados en que el juego debe ser usado para mejorar las clases, saliéndose de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para dar paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico y sobre todo formal dentro de lo que es el contexto.

Además, los niños y niñas aprenden de manera fácil y divertida y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

TIPO DE INVESTIGACIÓN

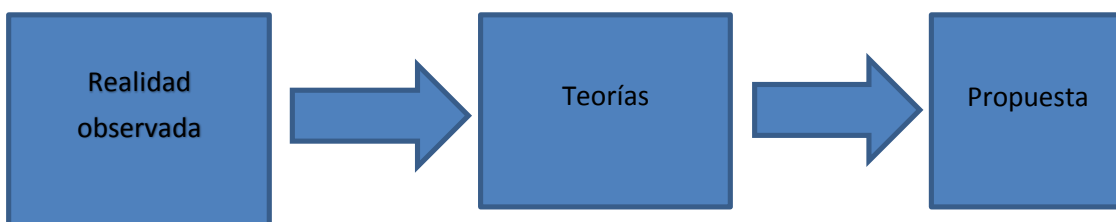
Según Zorrilla (1993:43), la investigación se clasifica en cuatro tipos: básica, aplicada, documental, de campo o mixta.

La investigación aplicada, guarda íntima relación con la básica, pues depende de los descubrimientos y avances de la investigación básica y se enriquece con ellos, pero se caracteriza por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos. La investigación aplicada busca el conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar.

Nuestra investigación describe la realidad y elabora una propuesta para aplicar en la enseñanza de los niños y niñas desde esta perspectiva nuestra investigación es aplicada

Diseño de la investigación

Para lograr nuestros objetivos propuestos se diseñó nuestra investigación con un diseño cuasi experimental, es decir la realidad observada ósea los niños de 5 años respecto a sus aprendizajes ,luego se fundamentó en las teorías de Ausbel,Bruner y Vygotsky y se elaboró la propuesta como se muestra en el siguiente grafico



Población.

La población estará conformada por 15 niños que pertenecen a una aula de 5 años como se muestra en el siguiente cuadro

	Estudiantes	Porcentaje
Niños	8	53.3%
Niñas	7	46.7%
Total	15	100%

Fuente: nómina de matrícula

Los padres de familia de los niños en observación son de recursos económicos bajos, con niveles educativos de primaria y secundaria.

Muestra

Como la población es pequeña no se aplicó ningún tipo de muestreo por lo tanto la muestra es la misma que la población.

Técnicas y métodos de recolección de información

En la recolección de información se utilizó materiales informáticos (Internet), para los diferentes procesos de la investigación, desde el problema hasta las conclusiones, se utilizó papel bond computador para la elaboración del proyecto, lapiceros, material bibliográfico, fichas de observaciones y cuestionarios previamente elaborados.

Las técnicas utilizadas para cumplir con los objetivos propuestos, una lista de cotejos ficha de observación a los estudiantes

Los instrumentos utilizados por la naturaleza del trabajo fueron el cuestionario y las escalas de actitudes

MARCO TEÓRICO

Teorías del Juego

El juego ha empezado a tomar más importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegando a ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los niños y a las niñas al conocimiento.

A continuación se presentan algunas perspectivas teóricas acerca del juego con sus respectivos autores, quienes afirman las diversas posturas en las que se puede comprender al juego como herramienta para el aprendizaje.

Desde la Escuela Nueva se han presentado diversos teóricos quienes han aportado porqué el juego ha de cobrar importancia como medio educativo y como este a su vez es el soporte para el aprendizaje en los niños y las niñas. Tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26). Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

Es así que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará.

Además es un “factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos” (Unesco, 1980, p.14).

“El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente,

adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano”. (Moreno, 2002, p.25)

Siguiendo la línea del juego como herramienta para la transmisión de la cultura, también

Calero (2003) dice: “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño es sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (p.28). Todo lo anterior reafirma cómo a través de las experiencias directas con herramientas del uso diario, los niños y las niñas lograban aprender sus funciones y además disfrutaban poder divertirse con estos, en los diversos juegos inventados por ellos.

Ahora bien, “el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad” (Moreno, 2002, p.25).

Además se entiende al juego como parte de la vida con la que los seres humanos crecen, por ser este la expresión más clara del comportamiento humano, que a su vez le permite a los sujetos expresarse como resultado de sus emociones, de sus sentidos, y pensamientos que se ven reflejados en los actos de juego que este sujeto realiza.

Otro autor desde una teoría psicológica es Sigmund Freud, quién define al juego...“como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos” (Calero, 2003, p.30). Lo que deja entrever es que los niños y las niñas desde que son pequeños, siempre tratan de expresarse libremente por medio del juego, como algo vital.

Dentro de la teoría psicológica se encuentra a Vygostki quién consideró al juego...“como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos... Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño)” (Franc, 2002, p.5). Retroalimentando esta teoría se concluye que para Vigotsky “el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados” (Montiel, 2008, p. 95).

Asimismo, según Calero (2003) (como se citó en Froebel) miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: “es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia” (p.34).

Otro estudioso del juego es Huizinga que dice “el juego está unido de manera fundamental al ser humano ya que es una categoría vital absolutamente primaria de la vida y como tal es el origen y sustento de la cultura humana” (Briseño 2001, p.2). Para Huizinga las

“características del juego son, viéndolas como algo libre, donde se hace una evasión de la vida real, considera que la satisfacción del juego es su propia realización, cree que este genera orden, tensión, cambio, emoción, solemnidad, ritmo, y entusiasmo” (Franc, 2002, p.40).

Complementando a Huizinga (1968) dice “el juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia... el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (p. 23). Para Huizinga “la naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente” (Franc, 2002, p.40).

Otro autor quién también muestra su postura frente a lo que él considera como juego es Bruner, como se citó en “Franc 2002, otorga al juego diversas funciones; es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido” (p.39).

También se encontró ahora desde la perspectiva del placer funcional según Calero (2003)

“el juego tiene como rasgo peculiar el placer. La situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad cumple con su papel creador” (p.30).

Por otra parte es importante rescatar como el juego se convierte en uno de los derechos fundamentales citado en Naciones Unidas tal como dice “Borja & Martín 2007, el principio 7, tras manifestar que el niño tiene derecho a recibir educación, gratuita y obligatoria, que le permita en condiciones de igualdad de oportunidades desarrollar sus aptitudes y su juicio

Teoría de Jerome Bruner sobre el juego y el aprendizaje

Estoy plenamente convencido de la necesidad de establecer un diálogo constantemente renovado entre los que se esfuerzan por interrogarse sobre el comportamiento de los niños y los que cada día trabajan con ellos en grupos de juego, guarderías, etc. Yo pienso, en lo que concierne al desarrollo infantil, que los biólogos, los psicólogos y los lingüistas han hecho progresos muy rápidos que están en relación con la forma en que orientamos nuestra educación y nuestras actividades de juego. Estamos viviendo una época en que se observa convergencia entre las preocupaciones de los teóricos y de los que practican la pedagogía y es un privilegio participar en dicha convergencia. Creo que se nos brinda una oportunidad especial para intercambiar nuestras ideas acerca de la investigación y la práctica.

Me propongo tratar el tema de la relación entre el juego, el lenguaje y el pensamiento, y procuraré ser breve. No es que no haya investigación sobre el tema a la cual podamos remitirnos, puesto que se ha hecho mucho en este campo, sino que prefiero reservar más tiempo para examinar. Quisiera comenzar sintetizado lo que me parece que son las funciones fundamentales del juego en la actividad de los niños es excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo.

En primer lugar, en el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. En el fondo, el juego es una actividad en la que se emplean medios para obtenerla en el juego, sino que a menudo cambian de objetivos cuando ya están actuando, para adaptarse a los nuevos medios o viceversa. Tampoco es que los niños actúen así solamente porque se les presentan obstáculos, sino por emoción y júbilo es la característica del juego según la cual los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino aburren rápidamente con esa actividad. Si se observa a un niño amontonando bloques de madera, uno se quedará sorprendido de la diversidad y la riqueza de combinaciones que introduce en el juego, lo que brinda una oportunidad sin par de enriquecer la banalidad.

En segundo lugar el juego sirve como medio de exploración y también de invención, otra cosa que tiene estrecha relación con lo anterior que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía.

En tercer lugar, a pesar de su variedad, contrario, parece como obedecer el juego rara vez es aleatorio o casual, sino más bien, por el a un plan. Recordemos el famoso ejemplo de las dos hermanitas gemelas de Sally, en que la una le propone a la otra "jugar a las gemelas", y a continuación desarrollan un juego que consiste en compartirlo todo con completa igualdad, bastante distinto de lo que sucede en la vida normal. Sin embargo, es interesante ver que este plan de completa igualdad es una forma de imitación idealizada de la vida. A veces estos planes son más difíciles de discernir, pero siempre vale la pena observar con atención puro.

En cuarto lugar, se dice que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura.

Es indudable que los juegos de los niños reflejan algunos de los ideales que prevalecen en la sociedad adulta; y el juego es una forma de socialización que prepara para ocupar un lugar en la sociedad adulta. Todos estamos de acuerdo en que es importante saber hasta qué punto se ha de fomentar la competitividad en los juegos de los niños sin sobrepasar el límite a partir del cual el juego deja de ser libre. Una cosa es servirse del juego como agente de socialización de forma espontánea y otra cosa es explotarlo.

Al fomentar diferentes formas de juego en el niño estamos pensando de manera más o menos explícita que dicha actividad cumplirá una función terapéutica. Quizás sea esto un poco exagerado, pero más vale decirlo con énfasis que pasarlo por alto. Obviamente, jugar con otros niños tiene un papel terapéutico importante o, de cualquier forma, un papel importante para preparar a los niños a los enfrentamientos sociales de su vida adulta. El estudio del comportamiento de monos aislados criados en laboratorios muestra que si juegan veinte minutos diarios con otros monos, no pierden su capacidad intelectual y su sociabilidad, a diferencia de los que están completamente aislados. Veinte minutos diarios de juego libre es lo único que se necesita para salvar la cordura a estos pobres animales.

Pero organizar el juego principalmente con el objetivo de fomentar la salud mental de los niños es también correr el riesgo de perder algo muy importante. Aquí se presenta otra vez el peligro de "confiscar la iniciativa del niño, pero gracias a Dios y a la evolución es difícil quitar la iniciativa del niño" para organizar los juegos en beneficio de su salud mental. Yo no pienso que sepamos lo suficiente como para manipular así a los niños en ese campo o en cualquier otro.

También se puede considerar que el juego es una forma de desarrollo intelectual, pero de esto hablaremos más adelante. A este respecto, se corren los mismos riesgos de manipulación. De hecho, nada parece mejor que dejar que el niño juegue libremente en un entorno apropiado, con materiales ricos y buenos modelos culturales en que pueda inspirarse. Creo incluso poder afirmar a todos aquellos que obligan a sus hijos a jugar, no sin escrúpulos, para obtener tal o cual comportamiento, que no hay razones para que se sientan culpables, al contrario.

Les hablaré, como prueba de ello, de un experimento que llevé a cabo con mis dos colegas Kathy Silva y Paul Genova. Nosotros estudiamos a niños de tres a cinco

años de edad, que es precisamente el grupo de edades con que se trabaja aquí en la Asociación de Grupos de juegos Preescolares. Les habíamos asignado una tarea interesante: el niño tenía que coger un pedazo pequeño de tiza de color que se hallaba en una caja transparente colocada qué modo. Voy a citar un informe que publicamos acerca de la organización ya cierta distancia fuera de su alcance. La regla del juego consistía en que el niño tenía que coger la tiza sin levantarse del asiento. Los niños podían utilizar distintas cosas: palitos, ganchos, cuerda. La solución del problema consistía en armar un palo largo juntando los palitos cortos con los ganchos o con la cuerda. Si el niño no podía resolver el problema de una vez, le dábamos indicios hasta que por fin llegaba al resultado. Comenzábamos preguntándole "¿Estás pensando en algo que te pueda ayudar a resolver el problema?", y al final le decíamos: "¿Se te ha ocurrido que puedes juntar dos palitos?" Por último, todos los niños resolvían el problema, aunque a unos teníamos que guiarlos hasta que daban con el resultado. Puedo decirles que esta clase de juego les gusta muchísimo a los niños.

Dividimos a los niños en tres grupos. Al primer grupo lo dejamos jugar un rato antes de decirle que hiciera lo que le pedíamos, y durante ese tiempo los niños pudieron jugar libremente con los palos, con el gancho y con la cuerda. En el segundo grupo hicimos una pequeña demostración pedagógica explicándoles cómo se podían juntar dos cuerdas con un gancho, etc. En el tercer grupo, presentamos sencillamente a los niños el material con el que iban a jugar y les mostramos brevemente en qué consistía. Procuramos que todos los niños tuvieran aproximadamente igual cantidad de tiempo para examinar el material, aunque evidentemente la diferencia de familiarización difería cualitativamente según el grupo en que estuvieran los niños.

Veamos ahora cómo actuaron los niños de los tres diferentes grupos.

Los niños del grupo que pudo jugar con el material antes del ejercicio resolvieron el problema mejor que los niños de los otros dos grupos. Llamemos a estos niños del primer grupo "jugadores auténticos". Estos no sólo tuvieron un mayor índice de aciertos, sino que también utilizaron las sugerencias y las insinuaciones que les hicimos mejor que los demás niños. Además, los "jugadores auténticos" tenían mucha menos tendencia a abandonar el ejercicio comenzado cuando tropezaban con algún obstáculo, es decir, que estaban más armados contra las frustraciones.

En general, daban la impresión de arreglárselas mejor. Iban directamente a lo más simple y fueron los que menos imaginaban hipótesis complicadas, etc.

¿Por qué les fue tan bien a los "jugadores auténticos"? En primer lugar, estos niños, al ejecutar el ejercicio, parecían menos frustrados que los demás. No parecían temer el fracaso ni quedar mal. Eso fue lo que les ayudó a comenzar por las hipótesis más simples y también aceptar las insinuaciones y sugerencias con mayor facilidad que los demás niños. Los -jugadores auténticos" consideraron la tarea como una invitación a jugar con un problema, sin preocuparse de aparentar eficacia y sin miedo por su amor propio. Podían obrar libre y creativamente.

Por rudimentario que sea (estoy de acuerdo en ello) este experimento constituye un microcosmos de la vida. Recuerden la teoría del gran historiador holandés Huizinga para quien la cultura humana emergió de la capacidad del hombre para jugar y para adoptar una actitud lúdica. O piensen, por ejemplo, en esos grandes laboratorios de física de lord Rutherford en Cambridge o de Niels Bohr en Copenhage: lugares conocidos por su buen humor, donde abundan las bromas y se cuentan chistes. Quizás nuestros "jugadores auténticos", como esos alegres físicos, han sabido aprovechar los grandes beneficios espirituales que nos da el juego.

Pasemos ahora del pequeño mundo de los experimentos con niños o con famosos físicos y consideremos cómo pueden los seres humanos cumplir la formidable tarea de aprender a hablar la lengua materna. Porque yo pienso que podremos también encontrar ahí que el juego tiene un papel considerable en el dominio del milagro del lenguaje por parte del niño. No nos confundamos con la faceta innata o congénita del idioma: obviamente, este aspecto existe, pero no olviden que el dominio del lenguaje se adquiere mediante el ejercicio y la experimentación. Nosotros hemos aprendido toda clase de cosas sutiles. Por ejemplo, cuando nos dicen "¿sería usted tan amable de alcanzarme la sal?", no están midiendo los límites de nuestra amabilidad sino pidiéndonos la sal de una forma que nos mueve a obedecer. Yo he pasado mucho tiempo en estos últimos diez años estudiando cómo adquieren los niños los usos del lenguaje y deseo exponerles algunas de mis conclusiones relacionadas con los temas que estamos tratando.

Una de las primeras y más importantes conclusiones es que la lengua materna se aprende más rápidamente en una situación lúdica. Se suele dar el caso de que las

expresiones idiomáticas gramaticalmente más complicadas aparecen primero en actividad de juego. Tomemos como ejemplo uno de los usos más sencillos del condicional de un niño de tres años: "Si das las bolas, yo te doy la pistola." Pasa mucho tiempo antes de que se use un lenguaje tan complicado como éste en las situaciones prácticas y más tensas de la vida ordinaria. Según mi experiencia, generalmente es en situaciones lúdicas donde uno encuentra por primera vez las complicadas estructuras del predicado, la elipsis, la anáfora, etc. Hay algo en el juego que estimula la actividad combinatoria en general, y particularmente la actividad combinatoria propiamente lingüística que interviene en el aspecto de la adquisición temprana del lenguaje que tiene extraordinaria importancia en el enriquecimiento de la lengua. Nos hallamos ante una situación paradójica. El lenguaje que utilizan las madres para incitar a la elaboración de las expresiones más complicadas del lenguaje. Aparte de eso, es muy importante para que el niño domine su propio idioma que los posibles errores no traigan demasiadas consecuencias. Los enfrentamientos con los adultos o con niños mayores que se empeñan en que el niño pequeño hable correctamente conducen muy frecuentemente a que éste deje de lado algunas expresiones y no las use durante algún tiempo.

Hay momentos en que los hijos al hablar usan eso lo que se suele llamar "balbuceo", es decir, lenguaje de bebé, que éste puede entender, ya que se sitúa a su nivel. Pero, ¿cómo puede aprender el niño su lengua materna a partir de este lenguaje primitivo? La situación es paradójica, pero la respuesta es fácil. El interés del balbuceo es que permite que el niño pruebe las distintas combinaciones lingüísticas que ya posee para articular mensajes más complejos y hacer algo distinto con los elementos de discurso que ya domina. El niño no solamente está aprendiendo el lenguaje sino también su utilización combinatoria como instrumento de pensamiento y de acción. Pero para poder hablar del mundo de forma combinatoria, el niño debe ser capaz de jugar con el mundo con esa desenvoltura que propicia la actitud lúdica.

En célebres trabajos de lingüísticas como los de Ruth Weir y Katherine Nelson se han analizado las "conversaciones" de niños pequeños que hablan solos después de que los meten en la cama con las luces apagadas. Estos monólogos nocturnos son verdaderos pequeños experimentos en que el niño está llevando el lenguaje

hasta los límites máximos de su combinabilidad. Según observaba Ruth Weir, su hijo Tony encadenaba frases como éstas: "sombbrero mamá", "sombbrero azul mamá", "¿azul sombrero mamá? no, no, no". Tony era el ejemplo clásico del aprendiz empírico de gramática. Y cuando Emmy, la hija de Katherine Nelson, que se pasaba cinco minutos explorando todas las posibilidades de la frase pronunciada por su parte antes de acostarla ("solo los niños pequeños lloran, tú eres una niña grande y las niñas grandes no lloran"). Las variaciones que la niña hace sobre el tema son testimonio de su esfuerzo, medio en serio y medio jugando, hasta llegar al significado de la frase del padre.

Así pues, nos enfrentamos con esta interesante paradoja: lo que permite a un niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y con el pensamiento.

Pienso que ahora es posible preguntarnos, de manera concreta, si podemos o debemos intervenir en los juegos que tienen lugar en nuestros grupos recreativos y escuelas infantiles, y de funcionamiento de grupos recreativos y jardines infantiles en Gran Bretaña a finales de los años setenta. Quisiera recordarles los resultados porque me gustaría presentarlos de un modo algo diferente con relación a nuestros propósitos.

Como ustedes saben muy bien, durante la última generación se desarrolló una curiosa teoría acerca de las características del juego y de cómo se debería organizar el juego en los grupos. Esta teoría se fundaba en la creencia de que ciertas actividades, son realmente lúdicas mientras que cualquier cosa organizada o que inhiba la espontaneidad no es realmente juego. Además, el juego verdadero tenía que estar libre de toda restricción impuesta por adultos y ser completamente autónomo con respecto a ellos. El juego verdadero, en una palabra, era un puro producto de la espontaneidad individual. Sus soportes típicos eran los colores, el barro, el agua, la arena, etc. A mi parecer, esta teoría del juego era de inspiración principalmente terapéutica, en el sentido de que el juego tenía como finalidad liberar de cualquier presión al niño, aunque también tenía un cierto toque de romanticismo a lo Jean-Jacques Rousseau.

Desde el principio de nuestra investigación en situaciones ordinarias de grupos de juego comenzamos a estudiar qué producía en realidad un juego variado y complejo

entre los niños sin preocuparnos por las teorías de moda. Procedimos a nuestras observaciones con el rigor que exigen los experimentos serios, con la esperanza de averiguar algo de lo que a los niños realmente les gusta hacer, sus temas y materiales favoritos y qué hace que su juego sea rico y variado. Como algunos recordarán, hicimos miles de observaciones utilizando las técnicas más modernas. Al final, como investigadores modernos que somos, metimos los datos en una computadora y le hicimos preguntas bien precisas. Por ejemplo, pedimos a la computadora que dedujera qué clases de actividades y en qué circunstancias el juego duraba más y cuándo daba lugar a un mayor número de variaciones sobre un tema. (No es que esto sea muy difícil de encontrar por sí mismo, pero cuando uno tiene miles de observaciones por clasificar, la computadora ayuda). Los resultados fueron bastante interesantes.

Las secuencias de juego que duraban más y que eran más variadas y más elaboradas se obtenían con materiales cuya estructura se podría denominar "finalitaria" es decir, eran formas de juego cuyos medios conducían a un fin. En su mayoría, se trataba de actividades y materiales con los que el niño podía construir algo. Además, el niño podía ir apreciando el progreso de esas construcciones sin instrucciones ni ayuda de los adultos. Tengo que decirles que el agua, la arena, el barro y los colores no estuvieron en los primeros renglones de la lista de materiales que producían esta forma de juego constructivo y elaborativo. Esos materiales, aunque son muy importantes, no favorecen la actividad combinatoria de que hemos hablado. Para llegar a ella, se necesita que haya una relación recíproca entre medios y fines.

La segunda respuesta que nos dio la computadora, lo que no dejó de sorprendernos, fue que la presencia del adulto era un elemento que favorecía una concentración prolongada y una elaboración compleja. No quiero decir con ello que los adultos deben mirar por encima del hombro a los niños y tratar de dirigir sus actividades, sino estar al alcance del niño y proporcionarles la seguridad de que el medio es estable y continuo, pero también alentarlos y darles información en caso de que la necesiten. Si el adulto interviene bruscamente y le quita la iniciativa al niño, el juego se hace más aburrido. En cierta forma, creo yo, esta presencia complaciente del adulto o del compañero es semejante al papel que juega el adulto en el desarrollo del lenguaje a que aludíamos anteriormente.

Supongo que desearán saber que el tercer secreto que nos comunicó la computadora ya lo conocíamos muy bien, aunque durante un tiempo fue negado en las teorías de moda de los últimos años. Podríamos resumirlo con esta fórmula: una persona es un caminante solitario, dos son compañía y tres son una multitud. Hablando más seriamente, dos niños que juegan juntos pueden intercambiar ideas, tratar de ponerse de acuerdo, elaborar estructuras según les convenga y jugar todo el tiempo que crean necesario. A un solo niño le es difícil mantener un juego durante mucho tiempo y tres forman evidentemente una multitud que se distrae, en la que ninguno puede hablar el tiempo necesario para imponer su opinión. Basta con fijarse en dos niñas pequeñas que están jugando a tomar el té debajo de una manta extendida entre dos sillas. Son capaces de imaginar una escena que sorprende por lo sutil y lo rica. Una dice: "¿Quieres una taza de té?, querida", y la otra contesta: "Bueno, pero espera un momento que está sonando el teléfono". Cuando la que contesta al teléfono regresa, la compañera dice: "¿Era una amiga tuya?", y la otra contesta: "No, era la costurera", y la conversación sigue durante cinco minutos. Es quizás más difícil saber por qué los niños que actúan solos tienen tanta dificultad para mantener la concentración. Yo pienso que la respuesta está relacionada con algo que han observado todos los estudiosos del desarrollo infantil en los últimos cincuenta años: el pensamiento y la imaginación comienzan frecuentemente en forma de diálogo con un compañero y, sin la ayuda de otro compañero, desaparece, por lo menos en los primeros años. El desarrollo del pensamiento puede estar determinado en gran medida por la posibilidad de diálogo, que se va interiorizando hasta ser capaz de seguir su curso dentro de la propia mente.

Quisiera decirles, en lo que hace a la riqueza del juego, cuál a sido una de las últimas conclusiones de nuestro estudio, que debo confesar me sorprendió. Si un niño de una clase o de un grupo tiene que participar en un momento del día en alguna actividad intelectual de cierto nivel, entonces el niño tendrá juegos más variados y más elaborados cuando vaya a jugar solo. Es como si la actividad lúdica colectiva de los niños de la clase sirviera de modelo para la actividad espontánea de juego de los niños cuando van a jugar solos.

Ahora podemos preguntarnos si estas conclusiones y otras análogas de la investigación pueden ayudar al organizador de un grupo de juego a educar mejor a los niños que les encomiendan. La respuesta no es tan sencilla como parece. No

hay duda de que se pueden mejorar los materiales y el ambiente de los grupos de juego para favorecer la concentración de los niños y la variedad de los juegos. Es lo que hacemos en la Asociación de Grupos de Juegos Preescolares al fomentar la fabricación o la compra de mejores materiales y el uso de mejores métodos de juego. Pero hay algo más interesante que eso, es decir, la manera en que los monitores de grupos de juego y los maestros de escuelas maternas pueden mejorar la calidad del juego de los niños. Sorprende ver lo poco que se necesita para hacer pequeños milagros. Por ejemplo, nosotros llegamos a la conclusión de que la simple escucha de una grabación del diálogo de los maestros con los niños (evidentemente sin intervención exterior) sirve para que los maestros vean lo que está bien y lo que está mal, por ejemplo, su tendencia a subestimar o sobreestimar la capacidad de los niños para tomar y mantener la iniciativa de una conversación, su autoritarismo, su laxismo, etc.

Los monitores de grupos de juego, después de haber escuchado la cinta de una sesión con los niños de su grupo, solían decir cosas como: "Yo no escucho lo suficiente como para oír lo que están diciendo", o "Parece como si yo me pasaré todo el tiempo como un bombero, viendo dónde hay problemas, en lugar de ayudar a los niños en sus proyectos". Sabían intuitivamente lo que deberían haber hecho, pero a menudo no habían podido dominar la situación. No se necesita recurrir al psicoanálisis para volver a encarrilar a estos maestros. Por ejemplo, nos sorprendió que la computadora nos dijera que, por término medio, los niños pequeños de un grupo de juego hablaban al adulto sólo una vez cada nueve minutos, y que por lo general estos intercambios eran más bien superficiales.

Algunos pequeños experimentos en que los monitores se veían a sí mismos enseñando fueron prometedores. Los monitores vieron que podían organizar el trabajo de forma que uno de ellos estuviera siempre disponible para una participación activa. Esto ayudó bastante a mejorar la calidad, la frecuencia y la duración de las conversaciones que los niños mantenían con ellos. Si los monitores se interesan por lo que se puede hacer, habrá seguramente un progreso.

Dudo mucho que en cualquiera de estas intervenciones nosotros podamos verdaderamente convertirnos en ingenieros del alma humana. Nuestro papel consiste en crear situaciones que puedan enriquecer el juego. Estoy convencido de que el juego variado, elaborado y prolongado es más útil para los seres humanos

que el juego pobre, vacío y discontinuo. Es en esta medida como puedo considerarme un ingeniero, o quizás simplemente un ser humano con extraños prejuicios.

Permítanme sacar algunas conclusiones muy breves:

Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía. Del mismo modo que uno puede asfixiar las plantas de un jardín o un vivero plantando mucho, también se puede crear una atmósfera en la que el lenguaje y el pensamiento no se desarrollen ni produzcan las flores que uno esperaría cultivar. A la inversa, hay muchos medios para ayudar al proceso del crecimiento.

Debemos recordar que los niños que juegan no están solos y que solos no es como están mejor por mucho que necesiten momentos de soledad. Pero, tanto como necesitan la soledad, necesitan también combinar las propias ideas que conciben solos con las ideas que se les ocurren a los compañeros. Llamemos a esto transacción o como se quiera, pero esta es la esencia, no sólo del juego, sino también del pensamiento. La escuela no debe cultivar únicamente la espontaneidad del individuo, ya que los seres humanos necesitamos diálogo, y es el diálogo lo que brindará al niño los modelos y las técnicas que le permitirán ser autónomo.

Concluiré diciendo que el juego libre ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a él mismo.

Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel

El aprendizaje significativo según Ausubel (2009), comprende la adquisición de nuevos conocimientos con significados y, a la inversa. Siguiendo el juego de palabras, la incorporación de nuevos conocimientos en el estudiante, consolida este proceso.

Su esencia reside en que ideas expresadas simbólicamente se relacionan de modo no arbitrario y sustancial con lo que el estudiante ya sabe. Presupone que se manifiesta una actitud de aprendizaje, una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva. El contenido de lo que se aprende es, potencialmente, significativo para él; es decir, relacionable

con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria, ni memorística (Ausubel, 2009). Si la intención que tiene el estudiante es memorizar literalmente lo aprendido, como los resultados del mismo, éstos serán considerados como mecánicos y carentes de significado. Por esta razón, algunos profesores ven con cierta preocupación las respuestas que dan los estudiantes, cuando responden de manera repetitiva o memorística, en uno o varios contenidos potencialmente significativos. Otro fenómeno interesante es el alto nivel de ansiedad que mantienen los estudiantes por experiencias de fracasos crónicos en un tema dado. Por esto, carecen de autoconfianza en sus capacidades para aprender significativamente, lo que conduce a una situación de pánico que incide negativamente sobre ellos. Para los profesores de matemática, esto le es familiar, particularmente, por el predominio del impacto de las exigencias de abstracción del número o de la ansiedad por la complejidad de la estructura matemática.

Existen varios tipos de aprendizaje significativo. No obstante, sólo nos centraremos en dos de ellos: por recepción y el de conceptos.

El aprendizaje por recepción, es el mecanismo humano que, por excelencia, se utiliza para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información, representada por cualquier campo del conocimiento. Es un proceso activo, porque requiere del análisis cognoscitivo necesario para averiguar cuáles aspectos de la estructura cognoscitiva son más pertinentes al nuevo material potencialmente significativo. Al mismo tiempo, demanda de cierto grado de reconciliación con las ideas existentes en dicha estructura. Esto no es más que aprehender las similitudes y las diferencias, resolver las contradicciones reales o aparentes entre los conceptos y proposiciones nuevos; así como, los ya establecidos, la reformulación del material de aprendizaje en términos de los antecedentes intelectuales, idiosincrático y el vocabulario personal.

Por otro lado, el aprendizaje de conceptos constituye un aspecto importante en la teoría de la asimilación, debido a que la comprensión y la resolución de problemas dependen en gran parte de la disponibilidad en la estructura cognoscitiva del estudiante, tanto para conceptos supraordinados como para subordinados.

El conocimiento nuevo se vincula intencionada y sustancialmente con los conceptos y proposiciones existentes en la estructura cognoscitiva. Cuando el material de

aprendizaje se relaciona arbitrariamente con la estructura cognoscitiva, la aprehensión del nuevo conocimiento es débil. En el mejor de los casos, los componentes ya significativos de la tarea de aprendizaje pueden relacionarse a las ideas unitarias que existen en la estructura cognoscitiva (con lo que se facilita indirectamente el aprendizaje por repetición de la tarea en su conjunto). Pero esto no hace, de ninguna manera, que las asociaciones arbitrarias recién internalizadas sean por sí mismas relacionables como un todo con el contenido establecido de la estructura cognoscitiva. Ni tampoco las hace útiles para adquirir nuevos conocimientos.

Como creador de la teoría del aprendizaje significativo, uno de los conceptos básicos en el moderno constructivismo. Dicha teoría responde a una concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual éste tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Destacó por defender la importancia del aprendizaje por recepción, al que llamó 'enfoque expositivo', especialmente importante, según él, para asimilar la información y los conceptos verbales, frente a otros autores que, como Bruner, defendían por aquellos años la preeminencia del aprendizaje por descubrimiento.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel contrapone al tipo de aprendizaje al aprendizaje memorístico. Sólo habrá aprendizaje significativo cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir, con aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva.

El aprendizaje memorístico, por el contrario, sólo da lugar a asociaciones puramente arbitrarias con la estructura cognitiva del que aprende. El aprendizaje memorístico no permite utilizar el conocimiento de forma novedosa o innovadora. Como el saber adquirido de memoria está al servicio de un propósito inmediato, suele olvidarse una vez que éste se ha cumplido.

Ausubel propone considerar la psicología educativa como elemento fundamental en la elaboración de los programas de estudio, ofreciendo aproximaciones prácticas al profesorado acerca de cómo aplicar los conocimientos que aporta su teoría del aprendizaje a la enseñanza. No es extraño, por tanto, que su influencia haya

trascendido el mero aspecto teórico y forme parte, de la mano de sus aportaciones y las de sus discípulos, de la práctica educativa moderna.

Teoría de Lev Vygotsky y el entorno socio cultural

Durante toda su vida se dedicó a la enseñanza, sus investigaciones y escritos se centran en el pensamiento, el lenguaje, la memoria, el juego y los problemas educativos.

Vygotsky, sostenía que el aprendizaje resulta de la interacción entre el individuo y su cultura, es decir, lo esencial del aprendizaje reside en las interacciones que se establecen en el aula, entre el profesor y los alumnos, y entre los alumnos mismos.

Es muy importante la interacción social, el compartir y debatir con otros los aprendizajes. Aprender es una experiencia social donde el contexto es muy importante y el lenguaje juega un papel básico como herramienta mediadora, no solo entre profesores y alumnos, sino también entre estudiantes, que así aprenden a explicar, argumentar, en otras palabras aprender significa "aprender con otros", recoger también sus puntos de vista. Esta situación puede darse en las clases, en los ambientes de aprendizaje, así como en entornos no relacionados con la educación formal, como en la interacción entre madre e hijo y en el juego infantil.

Vygotsky sostenía, que cada persona tiene el dominio de una zona de desarrollo real y una zona de desarrollo potencial. La diferencia entre estos dos niveles fue denominada zona de desarrollo próximo y la definía como la distancia de la zona de desarrollo real; determinado por la capacidad de resolver problemas de manera independiente, y la zona de desarrollo potencial, determinada por la capacidad de resolver problemas bajo la orientación de un guía, con la orientación del profesor, o con la colaboración de sus compañeros más capacitados.

La teoría de Vygotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla.

Vygotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La

interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vygotsky introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo.

Vygotsky rechaza totalmente los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones (Gestalt, Piagetiana), Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente. El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para Vygotsky, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. La transmisión y adquisición de conocimientos.

El concepto de aprendizaje, para Vygotsky, se establece cuando: los procesos de aprendizaje y desarrollo se influyen entre sí; esto es, existe unidad pero no identidad entre ambos (en el sentido dialéctico) y las relaciones en que interactúan son complejas. Ambos están entrelazados en un patrón de espiral complejo.

Esta teoría de Vygotsky, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevo conocimientos a partir de los saberes previos, pero inseparables de la situación en la que se produce. Enfatiza en los siguientes aspectos:

- Importancia de la interacción social y de compartir y debatir con otros el aprendizaje.

-Incidencia en la zona de desarrollo próximo, en la que la interacción con los especialistas y con los iguales puede ofrecer un “andamiaje” donde el aprendizaje puede apoyarse.

Para Vygotsky hay dos aspectos esenciales y específicos que se dan a nivel social y que ayudan al desarrollo de la mente humana; él los llama “actividad instrumental” y “la interacción social”. En cuanto a la actividad instrumental, Vygotsky señala que la conducta es algo más que una reacción biológica a un estímulo (en alusión al conductismo). La conducta es algo más que la conducta puesto que el hombre utiliza instrumentos y objetos ajenos a la conducta, lo que, a su vez le proporciona una mayor capacidad de acción. Para Vygotsky hay dos instrumentos básicos: los útiles físicos y los signos; ambos en un contexto intermedio entre la realidad y la acción.

Lo fundamental del enfoque de Lev Vygotsky consiste en considerar al individuo como resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. Para Lev Vygotsky, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido como algo social y cultural, no solamente físico.

PROPUESTA

El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355 Lirio de los valles. Caserío Lirio de los valle. Distrito Cajaruro, es un trabajo que se presenta para cumplir con el requisito de optar el bachiller en Educación.

La presente investigación describe la importancia de la utilización del juego como un recurso didáctico en los niños del aula de 5 años, como una estrategia para los niños y niñas de inicial, mejoren la comunicación, la participación activa y la expresión oral.

TÍTULO: "EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS LA I.E. N° 355 – LIRIO DE LOS VALLES"

Justificación

Una vez definidas e identificadas las características de los niños y niñas, se da inicio a la implementación de la propuesta pedagógica fundamentada en los juegos como recurso didáctico, teniendo en cuenta el nivel de desarrollo de cada uno de ellos.

Las razones que motivaron la realización de esta propuesta pedagógica se centró en que los niños necesitan de nuevas estrategias didácticas y recursos novedosos fundamentados en teorías reconocidas.

Objetivo general

Desarrollar un conjunto de actividades a través del juego que permitan a los niños y niñas desarrollar sus capacidades y habilidades..

Objetivos específicos

Implementar juegos dirigidos como las rondas infantiles para estimular el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de cinco años.

Desarrollar en los niños y niñas destrezas físicas en la coordinación y el equilibrio, que faciliten su participación en todas las actividades escolares.

Diseñar una serie de sesiones con juegos para estimular el desarrollo de la comprensión oral.

Fundamento psicológico

En la psicología se establece que los juegos infantiles permiten liberar energías emocionales negativas.

Ayuda a adoptar actitudes con libertad, según las situaciones que se presentan canalizando decisiones para poder resolver conflictos y problemas. Ayudan a desarrollar ciertas facultades como la observación, la atención, la memoria e imaginación, etc.

A los docentes les permite conocer la realidad social, formas de comportamiento, problemas de actitudes o conductas agresivas, así como características específicas de la personalidad infantil: por ejemplo, caprichos, timidez, etc.

Fundamento social

El juego Educativo es importante para el niño porque influye y estimula el desarrollo social, porque comparte con otros miembros del grupo y también le va a permitir adecuarse al medio en que va a desenvolverse.

Fundamento pedagógico

Se considérale juego como una actividad integrada: juego – trabajo. La pedagogas están de acuerdo en que la mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendizaje. Con los juegos los niños y niñas desarrollan diferentes habilidades como son: La imaginación, creación, inteligencia, lenguaje, afectividad, motoras, etc.

Valores del juego

Valor físico.- El juego educativo tiene valor físico porque permite desarrollar un aspecto corporal del niño, interviniendo la coordinación y equilibrio entre las partes del cuerpo; como correr, saltar, marchar, arrastrarse, etc. Aquí entra a tallar la actitud de los padres frente a los juegos o deportes, ya que depende de su actitud que los niños muestren agrado por los juegos deportivos y otras actividades físicas.

Valor moral.- En un juego el niño se forma moralmente porque adquiere valores como: la justicia, la honradez, además aprende las reglas del juego, a saber perder y ganar que se una realidad social.

Valor educativo.- El juego tiene valor educativo porque impulsa al niño al aprendizaje y a reforzar su autonomía adquiriendo conocimientos sobre colores, formas, tamaños y texturas de los diversos materiales que se utilicen.

Valor social.- El juego infantil permite al niño interactuar con su familia e iguales, planteando soluciones a diversos problemas que se le presentan. En el niño permite liberar todo lo negativo, lo que les molesta logrando una mejor adaptación social.

Consideraciones previas para realizar el juego.

-El juego que se escoja debe adaptarse a las características de los niños.

-Si el juego es para realizarlo en patio o en un salón, siempre hay que tener en cuenta el número de participantes.

-También hay que tener en cuenta la hora, el día y el tiempo con que se dispone para la clase.

-Planifique, estudie y ponga en práctica de la mejor manera al organizar los grupos para los juegos, círculos, relevos, etc.

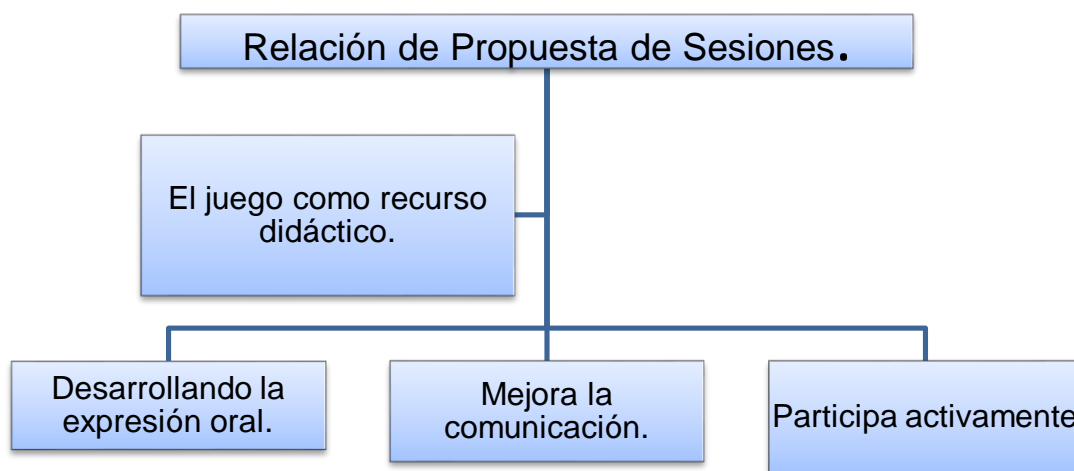
-Durante la práctica todos los alumnos deben tomar parte en el juego.

-Planificar un juego, hay que tener en cuenta el año de estudios y la edad de los participantes.

DESCRIPCION DE LA PROPUESTA.

En el presente programa se han propuesto una serie de actividades metodológicas encaminadas a desarrollar el juego como recurso didáctico y estrategia de aprendizaje para promover y desarrollar en los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 355, Lirios del Valles

Dicho programa enmarca orientaciones, actividades, juegos a desarrollar con los niños y de esta manera se observará un mejor desarrollo de sus habilidades.



DESARROLLO DE LAS SESIONES

SESIÓN N° 01

Denominación: Desarrollando nuestra motricidad gruesa.

Propósito

Que nuestros niños y niñas desarrollen sus habilidades motoras gruesas y al mismo tiempo ejerciten su esquema corporal y coordinación.

Área	Capacidad	Indicador	Actitud
P E R S O N A L S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el movimiento armónico de su cuerpo a través de las canciones. • Descubre las acciones que puede realizar con su propio cuerpo de forma autónoma. • Ejercita diversas formas de movimiento de manera correcta a través de su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo. • Posee coordinación en sus movimientos • Desarrolla su conocimiento corporal en situaciones de juego 	<p>Respeto las reglas de juego, en forma individual y grupal.</p> <p>Demuestra cooperación al realizar sus actividades grupales.</p>

Actividad 1: "Juego con mi cuerpo"

- Entregamos un dado y cada lado contiene diferentes acciones que los niños realizan al sortear el dado (cantar, silbar, bailar, bostezar, etc.).
- Por turno cada niño tira el dado y da la orden para que la realice el grupo (primero las niñas y posteriormente los niños).
- Elegimos a la persona que mejor hizo su acción, para premiarle con aplausos de lluvia y éste sortea la nueva orden.
- Conversamos acerca de lo que hemos hecho y como se han sentido, les gustó el juego o no, etc.
- De esta manera reconocemos que para realizar alguna acción, utilizamos nuestro cuerpo e identificamos qué partes hemos usado (brazos, piernas, boca, cabeza, entre otras) señalándolas y nombrándolas nuevamente
- Entonan una canción: "En la batalla del calentamiento" y de manera conjunta jugamos señalando las partes de su cuerpo. Luego forman parejas y realizan el mismo juego permitiendo la identificación en el cuerpo de su compañero

- Desarrollan ejercicios en cuaderno para pintar acciones y las partes del cuerpo usadas.

Actividad 02: "Coordino mis movimientos"

- Trabajan en el espacio abierto, los niños entonan la canción "La feria de San Juan" realizando movimientos corporales como: correr, saltar, marchar.
- La docente dibuja en el espacio abierto caminos con líneas para que los niños se guíen y recorran.
- *Los niños realizan trayectorias con obstáculos en el espacio abierto. Los niños realizan ejercicios de encestar la pelota en la caja, tirar • las botellas haciendo un tiro con la pelota, meter goles al arco, etc.
- Los niños realizan ejercicios en el patio como: Marchar, correr, saltar, caminar de manera lenta y rápida.
- Forman parejas para dictar y corregir órdenes de movimientos corporales, como reforzamiento ayudándose del cuerpo del compañero.
- La docente entrega fichas a cada niño para conceptuar el tema de: Dominancia de las partes del cuerpo: Saltar, correr, pararse con un pie; desplazamientos; trayectorias de caminos; lanzamientos: ácula manual y ácula pedal; Lento, rápido; Ubicación Espacio-Temporal como: Posición: derecha, izquierda, adelante, atrás con objetos, caminos: partida y llegada, Croquis, con relación a situaciones.
- Los niños reciben hojas de trabajo para evaluar los conceptos trabajados anteriormente.

Actividad N° 03: ¿Cómo está formado mi cuerpo?

- Se ubica en fila, frente a un espejo colocado frente a ellos se realizará la dinámica del espejo en que cada niño se observa, luego menciona las partes de su cuerpo que reconoce.

- Se forman en parejas reciben papelotes, plumones. Un niño se coloca sobre el papelote de forma frontal con el plumón su compañero traza la silueta de su cuerpo; de la misma manera cambian de roles y realizan la misma consigna.
- Cada niño utiliza la silueta elaborada, como primer paso reconocen las partes gruesas y finas del cuerpo en su propia silueta, luego la señala pintándolas y colocan el nombre en la silueta.
- Muestran y explican voluntariamente a sus compañeros sus producciones, las cuales se pegan en un lugar visible del aula.
- Resuelven nuevos ejercicios en hojas para que señalen, recorten y peguen las partes del cuerpo.
- Elabora con material concreto muñecos móviles para reforzar las partes del cuerpo y los utiliza en actividades posteriores.

SESION N° 02

Denominación:

Mejorando nuestro equilibrio.

Propósito

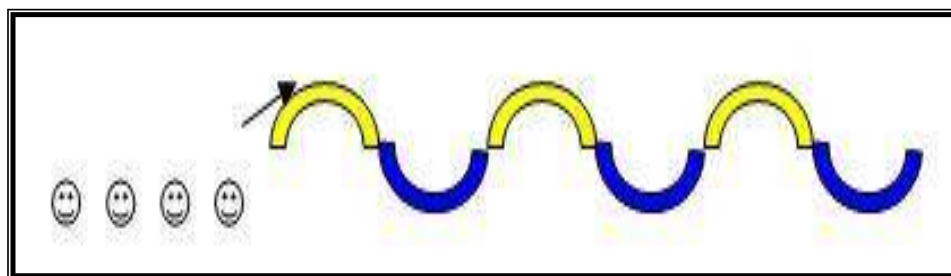
Que nuestros niños y niñas desarrollen su equilibrio a través del juego y así mejorar su motricidad gruesa..

Área	Capacidad	Indicador	Actitud
P E R S S O C I A L	Fortalecer y desarrollar el equilibrio mediante actividades lúdicas.	Domina su cuerpo y posee estabilidad. Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo.	Muestra seguridad al realizar las actividades de equilibrio.

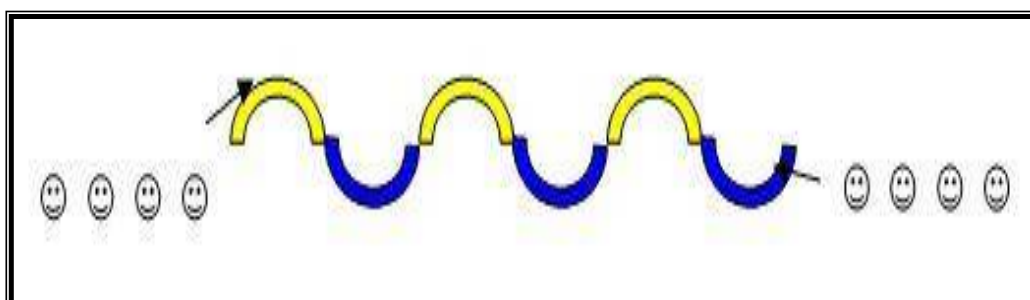
SESION 02: MEJORANDO NUESTRO EQUILIBRIO

Actividad N° 01: En la cuerda floja

Se colocaran los niños y niñas en una columna y caminaran por encima de los aros que estarán ubicados en el suelo simulando un riel.



Los niños y niñas deberán cruzar el riel sin colocar los pies en el piso además de encontrar la manera de pasar cuando se encuentren.



Niños y niñas caminarán cada quien sobre su aro de manera coordinada y equilibrada.



Para el cierre los niños y niñas se formaran en un círculo y escucharán una canción para relajarse.

Actividad 02: ¿Cómo caminé?

- Pedimos a los niños y las niñas que salgan al patio y se saquen los zapatos.
- Les indicamos que formen diferentes figuras geométricas utilizando las almohaditas, círculo, cuadrado, triángulo, etc.
- Luego con una tiza marcamos las siluetas que formaron con las almohaditas y les pedimos que recorran sobre ellas imaginándose ser equilibristas.
- Solicitamos que dibujen las formas recorridas.
- Podemos dibujar figuras geométricas y pedirles a los niños y las niñas que coloquen las almohaditas sobre las líneas y que caminen sobre ellas sin tocar el piso.

Actividad 03: Somos equilibristas.

- Invitamos a los niños y las niñas a salir al patio y pedimos que nos ayuden a trazar con tiza, líneas rectas y semi curvas en el piso.
- Entregamos a cada niño y niña una almohadita e indicamos que se la coloque sobre la cabeza y caminen sobre las líneas trazadas, tratando de que no se les caiga.
- Gana el niño o la niña a quien no se le caiga la almohadita.
- Preguntémosle de que otra forma pueden llevar las almohaditas por ejemplo: en los hombros, en la espalda mientras vas gateando, sujetándola con el cuello, etc.
- También pueden caminar sobre tablas o barras de equilibrio, llevando las almohaditas en alguna parte del cuerpo y manteniendo el equilibrio.

SESION N° 03

Denominación: Nos ubicamos y desplazamos en el espacio

Propósito

Que nuestros niños y niñas desarrollen su lateralidad y así adquieran la noción de lateralidad y puedan desplazarse en el espacio de forma adecuada.

Área	Capacidad	Indicador	Actitud
P E R S O N A L S O C I A L	Ejercita diversas formas de movimiento de manera correcta a través de su cuerpo. Identifica y reconoce diferentes posiciones del cuerpo.	Trabaja el dominio lateral del cuerpo empleando un objeto. Realiza con seguridad, equilibrio y destrezas, las diferentes actividades teniendo en cuenta su lado dominante.	Muestra seguridad y confianza en si mismo al desarrollar sus actividades de ubicación espacial.

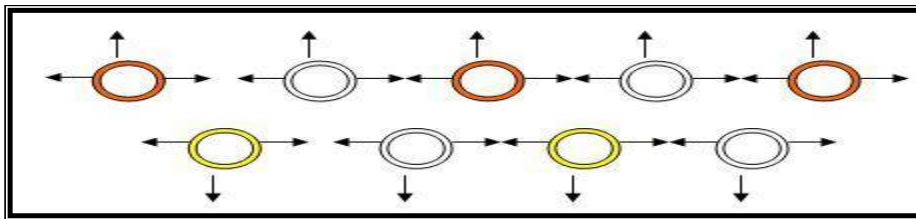
Actividad N° 01: Yo soy el espejo"

- Salen al espacio abierto y forman un semicírculo, observan láminas relacionadas a movimientos corporales y lateralidad, imitan las acciones (levantar el brazo derecho, levantar la mano izquierda, etc.) que se propone a través de la dinámica del espejo.
- Sentados saludan con la mano derecha y luego con la izquierda.
- Corren en diferentes direcciones formando círculos muy grandes con el brazo derecho, posteriormente con el izquierdo.

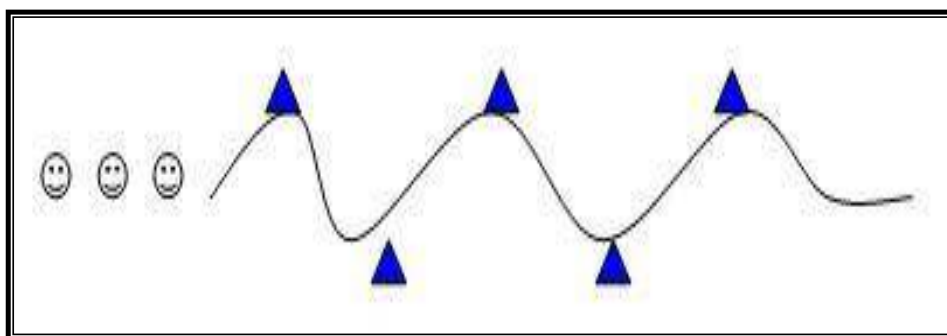
- Golpean al mismo tiempo en el suelo con el pie derecho, luego con el izquierdo. Sentados golpean con la mano derecha el piso, llevándola lo más lejos del cuerpo, luego lo hacen con la izquierda.
- Se paran y levantan la mano y pierna derecha y se mantienen en equilibrio, luego lo hacen con la izquierda, cuentan en voz alta los segundos que logran mantenerse sin caerse.
- Estimulamos a los demás niños para que propongan otras actividades.
- Resuelven nuevos ejercicios en el cuaderno

Actividad 02: Mi lateralidad

- Se colocan aros en formación de ajedrez. Cada escolar estará dentro de un aro y se desplazara siguiendo las instrucciones del docente como: hacia delante, atrás, derecha e izquierda.



- Se colocan conos en diferentes direcciones y el niño o niña debe desplazarse siguiendo las instrucciones del docente como: derecha e izquierda



- Para el cierre los niños y niñas se formaran en un círculo y escucharán una canción para relajarse.

Actividad 03: "¿A dónde me dirijo?"

- Nos sentamos formando una u y en frente colocamos la imagen grande de un burro, faltándole la cola.
- Dialogamos sobre la imagen: ¿Qué es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué sonido hace?, ¿Esta completo?, ¿Le falta algo?, ¿Qué le falta?, etc.; descubrimos que le falta su cola y nuestra «misión" va a consistir en colocar la cola en el lugar adecuado.
- Se forman en filas: A y B, por turnos cada niño participa del juego, teniendo solo 5 minutos para intentarlo.
- Se le entrega una cuartilla con la cola dibujada y se venda sus ojos.
- Le damos tres vueltas en su lugar y empieza a caminar para encontrar la figura que está en la pizarra.
- Los demás niños guían al participante usando las palabras como: a la izquierda, derecha, abajo, arriba, delante, entre otras.
- Si no logra colocar la cola, la fila pierde la oportunidad seguirá otro participante de la fila contraria.
- Escuchamos a cada niño y comentamos a cerca cómo se han sentido, fue fácil, etc.
- Recordamos las nociones de izquierda, derecha, en nuestro cuerpo y en el del compañero.
- Realizamos diferentes ejercicios en fichas y al aire libre.
- Entonamos la canción: "Derecha- Izquierda"

Saco mi brazo derecho

Estiro mi brazo derecho

Sacudo mi brazo derecho

y doy una vuelta así (repetir lo mismo con la izquierda).

Brazo derecho (bis)

Donde estas, aquí estoy

Como estás amigo

Yo muy bien amigo

Y se escondió (bis)

- Posteriormente el niño sujeta el brazo extendido que intenta subir con la otra mano
- Trata de abrazar su cuerpo lo más que puede y luego intentara separarlos mientras su compañero se lo impide ejerciendo presión
- Imitan los movimientos de las aspas de un molino rotando los brazos en posición circular
- Se trabaja la dinámica de "Los brazos de goma" que consiste en oscilar y mover los brazos en diferentes posiciones sin ejercer control sobre ellos

Vuelta a la calma

- Ponemos música de relajación. Los niños se tumban en el suelo y cierran los ojos, respirando profundamente.
- Después, por parejas, un compañero le pasa a otro la pelota lentamente por todas las partes del cuerpo, siguiendo el ritmo de la música.

Asamblea final

- Nos sentamos todos en el lugar de encuentro y hacemos una puesta en común sobre las actividades de la sesión y su desarrollo comentando las incidencias más destacadas. Cada niño comenta lo que más le ha gustado.
- Nos despedimos con un aplauso

CONCLUSIONES

- Nuestro trabajo como una propuesta para utilizar el juego como un recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 355 Lirio de los Valles, pretende establecer de manera formal los recursos del juego y la lúdica dentro del proceso diario en las clases.
- La finalidad de la propuesta es que nuestros los niños de 5 años logren las competencias establecidas para el ciclo utilizando el juego como recurso didáctico.
- El juego es el elemento principal en esta etapa de la EBR en el Perú, por lo tanto se concluye que la propuesta es la más apropiada.

RECOMENDACIONES

- Recomendamos a nuestras colegas de educación inicial a genera diferentes propuestas para utilizarlas como un recurso didáctico en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 355 Lirio de los Valles.
- Sugerir a las autoridades de la UGEL que brinden capacitación en temas de investigación para que las docentes podamos desarrollar nuevas estrategias autóctonas y autónomas de acuerdo a la realidad y el contexto de nuestro distrito y región.

BIBLIOGRAFÍA

1. Ausubel, D. Novak, J. y Hanesian, H. (2009) Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas. Segunda edición. México.
2. Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf
3. Calero, M. (2003). Educar jugando. Editorial Alfaomega. México D.F.
4. Campos, M. et al (2006) El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. Tesis para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Chile. Santiago de Chile.
5. Díaz Barriga, F. (2010). Estrategias Didácticas. Editorial Mac Graw Hill México.
Gómez, T. et al (2015) La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil. Universidad de Tolima. Colombia.
6. Gonzales, G. (2000). El juego libre en la ludoteca. Fundación crecer Jugando, 2, 4-5. Recuperado de <http://www.crecerjugando.org/pdf/tcj2.pdf>
7. Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Emecé Editores Sociedad Anónima. Buenos Aires. Argentina.
8. Hurtado, I. & Toro, J. (2007). Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio. Editorial CEC, SA. Caracas. Venezuela.
9. Leyva, A. (2011) El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis presentada al Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. Colombia.
10. Martin, P. (2006). Convención sobre los derechos de las niñas y los niños. Colombia: UNICEF.

11. Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de Educación Básica. Lima Perú.
12. Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
13. Piaget, J. (1982), “La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje”, en la formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica. México.
14. Vygotsky, L. (1985). Pensamiento y lenguaje. *Editorial Pléyade*. Buenos Aires. Argentina.

RESUMEN

La presente investigación consiste en utilizar el juego como estrategias didácticas con el propósito de desarrollar capacidades y habilidades en los niños de 5 años del nivel inicial para logra elevar los aprendizajes en las áreas curriculares de comunicación, personal social, ciencia y ambiente, el problema de nuestra investigación es el proceso de enseñanza en los niños de 5 años ,por la utilización de estrategias didácticas no adecuadas a nuestro contexto trayendo como consecuencia la poca participación en el aula , el desinterés y no lograr aprendizajes significativos .Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de la información para el diagnóstico de nuestro problema fue la ficha de observación para los estudiantes y una encuesta para los docentes y una matriz de evaluación que fueron medidos en escala ordinal El objetivo principal fue elaborar estrategia didácticas a través del juego fundamentadas en las teorías de Jerome Brunner; David Ausubel y La teoría sociocultural de Vygotsky que permitirán elevar los aprendizajes en los niños y niñas del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355 Lirio de los valles. Caserío Lirio de los valle. Distrito Cajaruro.Los objetivos específicos fueron: 1) Diagnosticar los aprendizajes de los estudiantes de 5 años. 2) Elaborara sesiones de aprendizajes basadas en el juego.El trabajo se elaboró siguiendo la propuesta del programa de profesionalización docente se inició con el diagnóstico del problema, los antecedentes de estudio ,los aspectos metodológicos la elaboración del marco teórico ,la elaboración de la propuesta y las conclusiones y recomendaciones. Se elaboró la propuesta sustentadas en las teorías de Brunner, El aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría sociocultural de Vygotsky para lograr este propósito se elaboró las sesiones de aprendizaje del juego como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral, mejorar la comunicación y

lograr la participación activa de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 355 Lirio de los valles. Caserío Lirio de los valle. Distrito Cajaruro. El tipo de investigación es aplicada el diseño de la investigación, el diseño es cuasi experimental, es decir la realidad observada ósea los niños de 5 años respecto a sus aprendizajes, luego se fundamentó en las teorías de Ausubel, Bruner y Vygotsky .La población estará conformada por 15 niños que pertenecen aula de 5 años. La Muestra como la población es pequeña no se aplicó ningún tipo de muestreo por lo tanto la muestra es la misma que la población. En la recolección de información se utilizó materiales informáticos (Internet), para los diferentes procesos de la investigación, desde el problema hasta las conclusiones , se utilizó papel bond computador para la elaboración del proyecto, lapiceros, material bibliográfico, fichas de observaciones y cuestionarios previamente elaborados. Las técnicas utilizadas para cumplir con los objetivos propuestos, una lista de cotejos ficha de observación a los estudiantes Los instrumentos utilizados por la naturaleza del trabajo fueron el cuestionario y las escalas de actitudes

Las conclusiones:Nuestro trabajo como una propuesta para utilizar el juego como un recurso didáctico en los niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 355 Lirio de los Valles, pretende establecer de manera formal los recursos del juego y la lúdica dentro del proceso diario en las clases.;La finalidad de la propuesta es que nuestros los niños de 5 años logren las competencias establecidas para el ciclo utilizando el juego como recurso didáctico ;El juego es el elemento principal en esta etapa de la EBR en el Perú, por lo tanto se concluye que la propuesta es la más apropiada.