

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION



TESIS

**EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDACTICO EN EL NIVEL
INICIAL DE LA I.E.I. N°2140 "SANTO BARATO" – DISTRITO PICHANAKI
2017**

**PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACION**

EN LA ESPECIALIDAD EDUCACION INICIAL Y ARTE

Presentado por: **HUILLARO SULLO NICOLASA**

Asesora: **Mg. ESPERANZA SANTOS PALOMINO**

HUACHO – PERU

2018

TITULO

**EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDACTICO EN EL
NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°2140 “SANTO BARATO” –
DISTRITO PICHANAKI 2017**

ASESORA:

.....

Mg. SANTOS PALOMINO, Esperanza

MIEMBROS DEL JURADO

.....

PRESIDENTE : Dr. HIJAR GUZMAN, Javier Raymundo

.....

SECRETARIA : Dra. BRAVO MONTOYA; Julia Marina

.....

VOCAL : Dra. BRAVO NUÑEZ; Carmen Rosa

DEDICATORIA

A dios, por guiar mis pasos e iluminar mi camino rumbo al éxito profesional.

A mi familia, por su apoyo incondicional para la culminación de mi carrera universitaria.

La Autora

AGRADECIMIENTO

A mis maestros, por transmitir sus conocimientos, importantes en el logro de mi formación académica.

La Autora

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo determinar la relación que existe entre el juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “Santo Barato” – distrito de Pichanaki 2017; Se determinó como variable 1: el Juego 2: la Didáctica. La investigación es de tipo básica descriptiva y de diseño no experimental descriptivo correlacional. En la investigación se ha contabilizado una población de 100 estudiantes del nivel inicial, para lo cual se ha trabajado con una muestra del 50% de la población equivalente a 42 niños del nivel inicial.

Como se muestra en la tabla se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.930$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre los el juego desde el punto didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “Santo Barato” – distrito de Pichanaki 2017.

Como se muestra en la tabla se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.912$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$) con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre los el juego desde el punto didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “Santo Barato” – distrito de Pichanaki 2017.

PALABRAS CLAVES: Juego, Didáctica, Niños

SUMMARY

The objective of this research is to determine the relationship that exists between the game from the didactic point of view at the initial level of the I.E.I. N ° 2140 "Santo Barato" - Pichanaki district 2017; It was determined as variable 1: Game 2: Didactics. The research is of descriptive basic type and of non-experimental descriptive correlational design. In the research a population of 100 students of the initial level has been counted, for which we have worked with a sample of 50% of the population equivalent to 42 children of the initial level.

As shown in the table, a correlation coefficient of $r = 0.930$ was obtained, with $p = 0.000$ ($p < 0.05$), which accepts the alternative hypothesis and rejects the null hypothesis. Therefore, it can be shown statistically that there is a significant relationship between the game from the didactic point in the initial level of the I.E.I. N ° 2140 "Santo Barato" - Pichanaki district 2017.

As shown in the table, a correlation coefficient of $r = 0.912$ was obtained, with $p = 0.000$ ($p < 0.05$), with which the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. Therefore, it can be shown statistically that there is a significant relationship between the game from the didactic point in the initial level of the I.E.I. N ° 2140 "Santo Barato" - Pichanaki district 2017.

KEYWORDS: Game, Didactics, Children

ÍNDICE

Portada.....	02
Jurados Evaluador.....	03
Dedicatoria.....	04
Agradecimiento.....	05
Resumen.....	06
Summary.....	07
Índice.....	08
Introducción.....	11

TÍTULO PRIMERO: ASPECTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática	13
1.2. Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problema general.....	17
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Objetivos de la investigación.....	18
1.3.1. Objetivo general	18
1.3.2. Objetivos específicos	19
1.4. Justificación.....	19

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación.....	22
2.2	Bases teóricas - científicas	28
2.3	Definiciones de términos básicos	75
2.4	Formulación de hipótesis.....	81
2.4.1	Hipótesis general	81
2.4.2	Hipótesis específicas	81
2.5.	Operacionalización de las variables.....	82

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Tipo de estudio.....	83
3.2.	Diseño de investigación.....	83
3.3	Población y muestra.....	84
3.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	85
3.4.1.	Técnicas a emplear.....	85
3.4.2.	Instrumentos de Recolección de Datos.....	86
3.5.	Método de Análisis de datos.....	86

TÍTULO SEGUNDO: ASPECTOS PRÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1	Análisis descriptivo por variables y dimensiones	81
-----	--	----

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN Y CONTRASTACION DE HIPOTESIS

5.1.	Análisis y discusión de los resultados	95
------	--	----

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones.....	97
6.2. Recomendaciones.....	98

FUENTE DE INFORMACION

BIBLIOGRAFICA.....	99
---------------------------	-----------

ANEXO

- 01:Encuesta
- 02:Matriz de Consistencia

INTRODUCCIÓN

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; determinamos en la investigación como el juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “Santo Barato” – distrito de Pichanaki 2017

Por un lado la tradición de estudios de los procesos de enseñanza y aprendizaje escolares basados en las teorías del aprendizaje por "reestructuración" (Coll y otros 2001, 1993; Braslavsky 2004; Pozo 2001, 1996; Rogoff 1993; Bacaicoa 1998; Aznar y otros 1992). En esta tradición, por cierto, muy heterogénea, el foco está puesto en aquellos procesos de aprendizaje relevantes desde las teorías constructivistas del aprendizaje humano y su ocurrencia en el contexto de la sala de clases (significatividad de los aprendizajes, procesos de mediación, actividad mental de los estudiantes, sentido y pertinencia social de los aprendizajes).

En la institución educativa ha podido apreciar que los influyen en el aprendizaje significativo de los niños desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “Santo Barato” – distrito de Pichanaki 2017; que para cumplir uno de los objetivos que favorecen la subsistencia didáctica para la formación, capacitación a la instrucción de la enseñanza.

La presente investigación consta de capítulos, de la siguiente manera:

En el capítulo I abordaremos el planteamiento de problema en estudio, la formulación del problema general, objetivos generales y la justificación de la investigación.

En el capítulo II desarrollamos el marco teórico, antecedentes de la investigación, bases teóricas-científicas, definición de conceptos y la formulación de las hipótesis.

En el capítulo III trata sobre la metodología de la investigación, técnicas, tipos, diseño, población y muestra de la investigación. En el capítulo IV incluye los resultados de la investigación. En el capítulo V exponemos las conclusiones y recomendaciones sobre el trabajo de investigación.

Y finalmente en el capítulo VI, se mencionan las fuentes de investigación y los anexos considerados en la investigación.

Estamos seguros, que esta gran iniciativa que tratamos de desarrollar, puede tener algunas deficiencias; motivo por el cual, estamos atentos a sus sugerencias; la tarea fue ardua, pero tuvimos que esmerarnos para llegar a la meta trazada.

La Autora.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la Realidad Problemática

Considero que la educación es un proceso complejo, que entre otras cosas permite la trasmisión de conocimientos, valores, costumbres y modelos de diferentes formas de actuación. En este contexto, la escuela juega un espacio muy importante pues garantiza la formación integral de los niños y las niñas y favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana. Si bien muchas de las actividades ofrecidas dentro institución educativa se orientan a la adquisición de habilidades.

Una de estas habilidades es el juego que es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa. El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual.

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.

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.

“La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980, p.19).

Pero lo que se quiere entender entonces acerca del juego es, según la UNESCO (1980) “hay que comprender pues que la función del juego es autoeducativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarlos a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, no cabe inventar una receta” (p.19).

Equivalentemente la Unesco considera que este tipo de connotaciones acerca del juego son dadas desde años atrás, de igual forma esta investigación evidenció nuevas perspectivas del juego, y cómo esta herramienta hoy en día ha cambiado sus miras y fines educativos.

Asimismo, se encontró un planteamiento que realiza “Calero 2003, acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de

las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la criticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos.

El juego está vendado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo”

(p.24).

De igual forma sustenta que “frente a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003, p.24).

Teniendo en cuenta lo dicho previamente “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que

se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25).

Es por todo lo anterior que se ha planteado cómo es que en realidad el juego se convierte en una estrategia didáctica, que les permitirá a los docentes de la educación inicial poder asumirlo dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017?

1.2.2 Problemas Específicos

¿Qué importancia tiene el juego en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017?

¿Cómo incluir el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017?

¿Analizar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017?

¿Cómo incide al juego como estrategia didáctica para las niñas y niños del nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017?

1.3 Objetivo de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilite los procesos de aprendizajes en el nivel de educación inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral del educando del nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.
- Promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.
- Implementar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.

- Valorar al juego como estrategia didáctica para el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.

1.4 Justificación

Es importante esta investigación porque persigue fines educativos ya que involucraremos al juego como estrategia didáctica, veremos pues como de una u otra forma fomentará y desarrollará en los niños y las niñas, de educación inicial, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

Notaremos que, jugando el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. Para otros, representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad, menospreciando los frutos que reciben a través de sus experiencias. El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el mundo han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la

tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier planeta jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o de fieltro.

Ahora bien, la didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los de educación inicial como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa.

Al considerar al juego como una estrategia didáctica es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006, p.197).

Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra.

Por ello, es de suma importancia esta investigación, porque consideramos al juego como estrategia didáctica, ya que es necesario que los docentes de educación inicial se cuestionen acerca de sus prácticas educativas, y, cómo es que dicha herramienta está siendo útil o no para sus estudiantes, se busca un pensamiento investigativo, constructivo e íntegro, no un pensamiento lineal y repetitivo, ni amoldar al estudiante de preescolar a metodologías reguladas.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

Para desarrollar esta investigación, se considera pertinente, en primer lugar, hacer una referencia de lo que es la educación infantil, para poder comprender y entender el sentido de esta investigación, donde el juego como estrategia didáctica prima y se desarrolla desde los primeros años de vida de los niños y las niñas.

El juego, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003, p.24). Teniendo en cuenta lo dicho previamente “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25).

Ahora bien, también se espera que considerando estas nuevas estrategias didácticas, donde el juego haga parte de ellas, se comprenda que “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento. Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos

con otros” (Sarlé, 2006, p.198). Lo que deja entrever esto, es que los docentes de la educación inicial deberán entonces comprender, como pensando desde lo que los niños y las niñas tienen, pueden generar experiencias aún más significativas para construir aprendizajes que fomenten el desarrollo integral de cada uno de ellos. “El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales” (Sarlé, 2006, p.188).

Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra. Como se citó en “Sarlé 2006, el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” (p.173).

Igualmente, es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación infantil, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable lo que bien plantea “Sarlé 2006, enseñar el juego permite comprender como el juego del

niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando” (p.197).

Además se debe comprender que “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres et al. 2008, p.13).

También cabe resaltar que “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyle, 1990, p.31).

Por añadidura, se considera pertinente además citar a Pugmire-Stoy (1996) quién dice con respecto al juego en los niños que “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.19).

Ahora, comprendiendo a lo que respecta a las ciencias de la educación, esta investigación está justificada en primer lugar en La Ley General de educación, en lo que comprende al Art. 15.

“Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socio-afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Alzate, 2003, p.14).

En el año 2009 Universidad de Antioquia Facultad Nacional De Salud Pública Héctor Abad Gómez Sede Bogotá ,se hizo una investigación sobre “la importancia del juego en la actividad física”, según los resultados obtenidos en el estudio, el rol de los docentes es promover el juego en los niños y niñas, mediante actividades llamativas, recursivos e imaginativos utilizando los recursos disponibles en la escuela para el mismo, garantizando el tiempo necesario y contando con conocimientos básicos sobre el desarrollo de los niños y niñas.

Así mismo el papel de los padres y madres en la motivación y acompañamiento al preescolar en sus actividades diarias incluido el juego, es primordial ya que las bases del interés y realización dependen del apoyo recibido en casa, los niños realizan las actividades que cumplen los padres, y en gran medida dependen del tiempo, espacio, recursos económicos y físicos disponibles en el hogar. Es importante que se cuente con las herramientas y habilidades necesarias para incorporarlas en actividades lúdicas para los preescolares.

En el 2009 en la Secretaria de Educación y cultura, Centro Pedagógico del Estado de Sonora, Escuela Normal Superior. Se realizó un estudio “Propuesta de utilización de juegos cooperativos para el desarrollo personal y social en nivel preescolar”, tuvo lugar en el Jardín de niño “Platón”, con el propósito de estudiar si las educadoras incorporan el juego cooperativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Obteniendo como resultado, las educadoras no aplican juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, más, sin embargo, prestan disposición para acudir a cursos, que les ayude a lograr mejor su práctica docente. Por lo cual, se diseñará una propuesta sobre la utilización de juegos cooperativos en nivel preescolar tomando en cuenta infraestructura, condiciones de trabajo, y los juegos en proceso enseñanza- aprendizaje.

La tesis presentada sobre “Desarrollo de las nociones Básicas”, Esquema Corporal, espacio, tiempo por medio de una guía de juegos tradicionales dirigida a niños y niñas de 4 a 5 años, de la Universidad Tecnológica Equinoccial (2006-2007) Según resultados la aplicación de una “Guía didáctica de juegos tradicionales”, para el desarrollo de las nociones básicas de esquema corporal espacio- tiempo para niños y niñas de 4 a5 años de edad favorece la iniciación a las matemáticas. El juego es un elemento fundamental de cualquier actividad curricular o extracurricular, sin embargo, ha perdido vigencia debido al facilismo predominante en la práctica de la docencia, donde, es necesaria su

aplicación. Después de los tres años empieza el juego cooperativo o asociativo, donde se comparte y desarrolla un aprendizaje moral y social (Piaget). Los juegos tradicionales sirven como estrategias para el aprendizaje de las nociones de esquema, espacio y tiempo, en su mayoría son utilizados por las educadoras como medio recreativo.

En el año 2006 en Facultad de Ciencias Sociales Santiago de Chile se realizó un estudio, este se basa en “El juego como estrategia pedagógica”. Se llevó a cabo con niños y niñas de 6 a 7 años de segundo grado en la educación básica de la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón ubicada en la comuna de Santiago Chile. El estudio señala que la relación al tiempo destinado a la actividad lúdica predomina aquellos juegos, que se extienden por más de 10 minutos de duración, otros se extienden alrededor de 23 minutos finalizando solo por el toque de una campana o por la interrupción de un adulto, esto demuestra que la actividad lúdica puede extenderse por tiempo prolongado sin presentar agotamiento físico por los educandos. En cuanto al espacio preferido por los niños y niñas al jugar observamos que el 100% de las actividades son desarrolladas al aire libre en espacios abiertos y semiabiertos y con respecto a la procedencia cultural del juego podemos señalar que un 70% de las actividades surgen de manera original y el 30% corresponde a juegos tradicionales que ya son parte de la cultura existente.

En (1999 Buenos Aires) en la Universidad Nacional de Quilmes se llevó a cabo un estudio sobre “juego y la escuela”, un problema para la

didáctica del nivel inicial, se trabajó con niños y niñas de cinco años. Los resultados forman parte de un proyecto cuyo objetivo era descubrir, caracterizar y construir categorías didácticas ¿Cómo aparece el juego en el jardín de infante Específicamente en la sala de 5 años? Obteniendo como resultado, el juego toma un tratamiento diferente por parte del maestro. Existe una gran variedad en las situaciones identificada como lúdicas, a simple vista podría decirse que para el maestro jugar puede ser parte de una propuesta (vamos a jugar los rincones), un recurso para cambiar de tarea planificada para el momento (Pablo ahora no se juega, trabaje, no juegue...). El juego no siempre presenta matices no siempre consideradas.

2.2 Bases Teóricas - Científicas

2.2.1 EL PAPEL DEL JUEGO EN EL JARDÍN DE INFANTES

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe

reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo. Bruner refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993).

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, pateo y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio. Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan. Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien. El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos. Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, debe haber un espacio especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes del niño. Además, conforme crezca, ese espacio debe ser más vasto, para que logre jugar sin peligro y sin

temor alguno, al permitírsele hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales. La escuela también debe ofrecerle al educando la posibilidad de participar en juegos deportivos organizados y de carácter competitivo. Para ello, organizará campeonatos internos, invitará a otras instituciones y aceptará las que se le hagan para que los estudiantes tengan la oportunidad de asistir.

2.2.2 EL ROL DEL EDUCADOR EN EL JUEGO

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, ¿Qué objetivos persigue un juego didáctico? Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la

creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006). En cada juego didáctico se destacan tres elementos: El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar. Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman. Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica,

pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado. Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas. ¿Qué reglas se deben distinguir de los demás juegos? Las que condicionan la tarea docente. Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción. Las que prohíben determinadas acciones. Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros. La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro

sonido. En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo. Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2006). ¿Qué características debe tener un juego didáctico? Una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente: Intención didáctica. Objetivo didáctico. Reglas, limitaciones y condiciones. Un número de jugadores. Una edad específica. Diversión. Tensión. Trabajo en equipo. Competición. ¿Cómo podemos clasificar los juegos? Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y

sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998). También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998).

2.2.3 EL JUEGO Y SU VALOR DIDÁCTICO

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individual y grupal.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil 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 e internalizar los conocimientos de manera significativa.

¿Por qué utilizarlo en el aula?

Porque:

- **Genera placer.**- Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la

risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera

- **Propicia la integración.**- El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer.
- **Construye la capacidad lúdica.** Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.
- **Acelera los aprendizajes.** Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.

¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?

- a) Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales.

- b) Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica.
- c) Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos.
- d) Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar, sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundándose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo.

Una planificación de juegos ajustada a los intereses, gustos y necesidades de los niños es sin duda el camino que brinda una manera diferente de aprender, con más interés y motivación. Incluso, una propuesta de tipo tradicional, remozada, con una actitud más libre, creativa, más participativa, en una palabra, más lúdica, suele salir ventajosamente cambiada.

Probablemente en estos últimos días de clase, de calor y de cansancio, de ensayos y de carnés, las palabras mágicas serán: hoy, niños, vamos a jugar.

El juego, como experiencia cultural, es determinante en la formación de un ser integral: cuando se liga al amor potencia la creatividad, si se vincula a lo cognitivo potencia la inteligencia.

2.2.4 ASPECTOS RELEVANTES EN LA CONDUCCIÓN

De las actividades donde el juego sea el elemento primordial, un docente innovador, inteligente y actualizado debe saber:

- ✓ Que todo aquel conocimiento que quiera introducir en el aula requiere ser de su completo dominio.
- ✓ Que el objetivo del juego las competencias que van a desarrollar, a adquirir y a fortalecer los estudiantes posibilita la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida.
- ✓ Que la niñez, también la pubertad, demanda demasiada acción y que por tal motivo, no deben darse explicaciones demasiadas largas.
- ✓ Que el juego despierta el interés, participando activamente.
- ✓ Que todos los integrantes del grupo deben participar en el juego.
- ✓ Que el interés estimula la competencia sana.
- ✓ Que el decaimiento a la falta de interés en el juego, le sugiere un cambio de actividad.
- ✓ Que uno(s) alumno(s) no debe(n) monopolizar el juego.

- ✓ Que cuando un juego es aceptado por el grupo, se convierte en el momento justo de introducir las reglas para que los estudiantes mejoren su comprensión y su actitud. En el caso de los niños ellos mismos sugieren las reglas cuando dicen: vamos a jugar de este modo.
- ✓ Que la seriedad en el juego, aún en los juegos infantiles, facilita respetar las decisiones de los jueces tal como son emitidas. Solo así se observan las reglas y se acatan en beneficio de los jugadores.
- ✓ La importancia de los jueces para que éstos sean respetados y cambiar de juez cada vez que lo considere conveniente. Así cada uno aprende a responsabilizarse de su puesto.
- ✓ Cuáles son las decisiones de los jueces para que sean rápidas, justas y precisas.
- ✓ Que por ningún motivo las zancadillas, las trampas, las blasfemias ni las bravatas de los estudiantes deben predominar en la actividad lúdica.
- ✓ Mantener la imparcialidad, ser decidido al sancionar las incorrecciones. Esto sirve de ejemplo a los jueces.
- ✓ Que cuando se introduzca el juego, éste debe propiciar la correlación en todas las áreas del nuevo diseño curricular,
- ✓ Que Lengua y Comunicación deben tener prioridad en el juego.

2.2.5 DISTINTOS PUNTOS DE VISTA SOBRE EL JUEGO

A. Punto de vista Teórico

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad.

Si bien la evolución del niño y de sus juegos, como la necesidad del juego en general, se nos presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos: las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas. Condicionado por los tipos de hábitat o de subsistencia, limitado o estimulado por las instituciones familiares, políticas y religiosas, funcionando él mismo como una verdadera institución, el juego infantil, con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social.

A través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción. El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de educación inicial donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, empero, plantea numerosos problemas, máxime cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas.

B. Punto De Vista Psicológico

Para estudiar la evolución de las actividades lúdicas desde el nacimiento hasta la adolescencia conviene referirse por una parte a la teoría psicoanalítica, que explica el juego por la necesidad de reducción de las pulsiones y le atribuye un papel preponderante en la formación del yo; y por otra parte. a los

psicólogos de la infancia que, a partir de la psicogenética de Piaget 9, se han servido del juego como de un instrumento para medir los procesos de maduración y el desarrollo mental y afectivo. Estas dos teorías descansan en el postulado de una universalidad humana que explicaría que “las etapas del desarrollo se suceden en un orden que es siempre el mismo para todos; lo importante es este concepto de orden, por ser general, y no las edades de aparición de las etapas, que pueden variar, no solamente de una cultura a otra, sino también entre los individuos oriundos de una misma cultura”. Sin embargo, como vamos a ver, las condiciones socio la vida del nulo pueden influir de manera considerable sobre la importancia relativa de esas distintas etapas.

C. Punto de Vista Sociológico

Las sociedades y sus juegos Al evocar las etapas esenciales del desarrollo psíquico del niño, tal como se transluce a través de sus juegos, se ha visto aparecer más de una vez la estrecha dependencia con respecto al medio: cualquiera que sea la perspectiva desde la que se mira, el juego del niño está en relación directa con la sociedad.

Presencia o ausencia precoz de la madre, organización familiar, condiciones de vida y de hábitat, medio ambiente, medios de subsistencia, influyen directamente sobre las

prácticas lúdicas, que no pueden desarrollarse cuando la situación del niño es demasiado desfavorable. “El juego es una actividad de lujo que implica ocios. Quien tiene hambre no juega”, escribe Roger Caillois en el prefacio de *Les jeux et les hommes*. En efecto, el juego no puede tener lugar en cualquier lugar, en cualquier momento ni de cualquier manera. “Se desarrolla - escribe Y.S. Toureh - en un medio que, sin estar plenamente dedicado a él, admite la existencia de un espacio dinámico que puede llamarse área lúdica. Esta área está constituida por las componentes siguientes:

- a. El espacio delimitado por sus dimensiones.
- b. El individuo con sus experiencias y sus medios.
- c. Las presiones procedentes del exterior.
- d. La adaptabilidad a las modificaciones.

Puede decirse así que hasta la edad de un año el área lúdica del niño está delimitada por su cuna, su estera, su cochecito o la espalda de la madre que le lleva, la cabecera y el pie de la cama, el colchón, las sábanas y mantas, los pañales, así como el propio cuerpo de la madre y del niño.

“En otros términos, el área lúdica está constituida por un conjunto formado por un individuo y un espacio específico a la vez estable y dinámico que expresa la dialéctica de la vida. Así pues una multiplicidad de culturas y de áreas lúdicas corresponde a una multiplicidad de individuos distintos, pues

en un último análisis el área laica no es sino un fragmento del espacio sociocultural y el lugar en que se encuentran fuerzas de diverso origen para crear ese centro de fusión creadora que es la personalidad". Se puede pues hablar de un espacio lúdico específico, de la vida cotidiana, tanto en el plano propiamente espacial como en el plano temporal. Según las sociedades, rurales o urbanas, industriales o en vías de desarrollo, el niño dispondrá unas veces de una extensión prácticamente ilimitada de campos, bosques, praderas para recorrer a su antojo, o se encontrará otras veces prisionero de un espacio superpoblado e hiper-racionalizado al que no podrá sustraer el menor rincón de terreno "libre". En los países de tipo industrial, incluso cuando las condiciones de la vivienda son correctas, puede verse que muchos padres, con la ilusión de favorecer así el juego de su hijo, abarrotan su habitación con un montón de muebles y objetos complicados, convencionales, extraños al niño y que no tienen más efecto que paralizar casi por completo su actividad lúdica. El mismo fenómeno puede observarse en algunos locales de recreo, transformados en anexo del aula por un exceso de equipo.

En el plano temporal, condiciones muy diversas pueden conducir a una situación objetivamente desfavorable al juego. Algunos niños, abandonados por completo a sí mismos, incapaces de percibir la sucesión de los distintos momentos de

su vida, pierden la aptitud para el juego, y otro tanto les ocurre a los que, metidos en el círculo infernal de las tareas cotidianas - participación en los trabajos de los adultos o deberes escolares - no disponen siquiera de algunos minutos de holganza al día.

La actitud de los adultos frente al juego del niño, reflejo de esquemas ideológicos, es igualmente determinante. Hostiles o indiferentes, o por el contrario acaparadores, los adultos pueden aniquilar las posibilidades de juego del niño tanto rechazándolas como confiscándolas o desviándolas en beneficio propio. En tal caso el niño, verdaderamente cosificado, no es ya sino un juguete entre las manos de los adultos, que escenifican por medio de él sus problemas psicológicos individuales o el sistema de valores al que se adscriben. En cuanto al juguete, sobre todo cuando se compra antes de ser ofrecido, ocupa su lugar en todo un sistema de significaciones vinculadas al regalo. Algunas prácticas ritualizadas del regalo, tales como el potlatch practicado antaño por los indios de Columbia Británica, entraban en una estructura lúdica contenida, aspiraciones, de desafío. Los regalos navideños, habituales en el mundo occidental, son para los padres la ocasión de manifestar a su hijo o a su hija una atención tanto más explícita cuanto que no siempre encuentra medio de expresarse en la vida cotidiana. Pueden citarse

muchos casos de niños poco o mal queridos pero cubiertos de regalos. En las sociedades de consumo, el juguete es un producto industrial, fuente de beneficios comerciales considerables, exaltado por múltiples publicidades, exhibido en ferias y en escaparates rutilantes. Para el que lo ofrece, es un signo de riqueza y de nivel de vida, e instala entre los niños de una misma escuela o de un mismo barrio una cruel desigualdad social corrompiendo las relaciones de vecindad o de camaradería con una competición basada en el valor mercantil de los juguetes poseídos. Más todavía: el juguete industrial, por su perfección técnica excesiva, por su fabricación en serie, pierde una gran parte de sus cualidades lúdicas. Es un objeto cerrado, que opone una barrera a la creatividad y a la imaginación. Casi siempre es preferible el juguete elemental, palo o piedra, que el pequeño jugador transformará a su antojo en instrumento de música, herramienta, arma, vehículo o navío, muñeca o animal.

Así, por una parte, se invita a millones de niños a conformarse con las mismas muñecas, los mismos automóviles, fabricados en cadena en un universo despersonalizado; en otros lugares, el juguete, fabricado por el propio niño, por un hermano o una hermana de más edad, por un pariente, por el artesano de la aldea, conserva su carácter democrático y su estrecha dependencia del medio familiar y cultural.

“A diferencia de las sociedades modernas y excesivamente estratificadas, en las llamadas tradicionalistas (en África y en algunos países de América y Asia) todas las formas de actividad lúdica son accesibles a todas las categorías sociales. Este carácter democrático se explica tal vez por el hecho de que las actividades lúdicas se realizan ante todo en un campo abierto a todos y en particular a los niños inventores, ejecutores y fabricantes de sus juguetes (niños que con frecuencia son todo eso a la vez).

Porque en esos tipos de sociedad no se hace ese distingo injusto que algunos padres pretenden hoy lamentablemente inculcar a la fuerza en sus hijos en nombre del respeto y la admiración que creen tener derecho a exigir a causa de su fortuna”.

Fabricar sus propios juguetes es algo que el niño del mundo occidental apenas tiene ya posibilidad de hacer: su entorno se ha vuelto pobre en materiales (si vive en la ciudad, carece de ellos en absoluto; incluso los vertederos públicos desaparecen poco a poco). En cuanto a las herramientas, la obsesión de la seguridad conduce a proponerle no más que el martillo de madera o la sierra de plástico, tristes engaños, sin peligro para el cuerpo, pero terribles en el plano del desarrollo psíquico. No es esto lo que ocurre en África, por ejemplo, donde los padres dejan que el niño utilice sus propias herramientas o fabrican para

ellos herramientas de tamaño menor, pero utilizables.! Sin embargo, en esas sociedades el adulto “está siempre atento para reprimir toda conducta lúdica cuando ésta se aparta de los modelos tradicionales. Finalmente, no está dispuesto a dejar que el niño dedique demasiado tiempo a esas “futilidades” que podrían prolongar una edad de la que hay que salir cuanto antes, ya que el pequeño africano, en nombre de reglas socio-educativas no escritas pero siempre presentes, tendrá que madurar muy rápidamente para ocupar el lugar que le corresponde en la familia y en la colectividad como miembro productivo con todos sus derechos y obligaciones” : No por ello hay que deducir que el niño occidental es más rico en el plano del juego. Al contrario, cuantos más juguetes recibe el niño, más se le mantiene “fuera de la sociedad”, más pobre es su juego y más difícil es su relación con el adulto. Se puede incluso pensar que “la importancia de las actividades lúdicas es inversamente proporcional al papel que se les concede en la formación de la personalidad del niño. En las sociedades de tipo tradicional, los contactos físicos entre el adulto y el niño son muy frecuentes (en el tiempo y en el espacio), de manera que aquella importancia queda reducida; mientras que en las sociedades modernas (de tipo europeo) la ausencia del adulto le lleva a concebir juegos y juguetes que son sustitutivos de sus

pensamientos, de su sensibilidad y de su capacidad tecnológica”.

D. Punto de Vista Etnológico

De la misma manera que el parentesco o los modales en la mesa, las prácticas lúdicas constituyen para el etnólogo una fuente de investigación y de teorización sorprendentemente poco explotada. Ello se debe tal vez a que los juegos se perciben ya sea como prácticas religiosas que hay que estudiar como tales, ya sea como actividades puramente infantiles, todavía informales y en cierto modo preculturales. Pero se trata de hecho de una parte importante de las prácticas de un sector de los miembros de la comunidad y no cabe ver allí una colección de elementos anecdóticos reunidos al azar. Se trata, más bien, de una estructura compleja, un todo coherente, que debe ser estudiado de la misma manera que las mitologías y en el que todas las modificaciones artificialmente introducidas alcanzan al conjunto de la estructura, que puede verse profundamente alterada. Un juego tan universal como el de la muñeca, practicado por las niñas de la casi totalidad de las sociedades conocidas, está lejos de presentarse con una apariencia uniforme y desprovista de significación. A este respecto, el etnólogo P. Erny, observa: “Cuando la niña africana juega con su muñeca, se trata ciertamente de una

ocupación propiamente infantil, que cumple las mismas funciones psicológicas que en el resto del mundo; sin embargo, a ojos del adulto, este juego no es una pura diversión; se le reconoce una significación y una eficacia que el niño no percibe al principio, pero que descubrirá poco a poco, a veces en el transcurso de una verdadera iniciación. Para esas sociedades tradicionales, podría decirse que no existen chiquilladas sin valor. La muñeca pertenece a los dos mundos, el de los mayores y el de los pequeños, pero de una manera muy distinta: en éste es manipulada con la inconsciencia propia del juego, en aquél se contempla e interpreta ese juego y se especula respecto a él.” Así, Charles Béart, constataba ya que objetos aparentemente idénticos servían en una aldea a las niñas que los manipulaban como lo hacen en todas partes con sus muñecas, y a las mujeres estériles o a las madres que habían perdido un hijo como objeto mágico dotado de una función sagrada.

Un estudio reciente de Suzanne Lallemand sobre “Simbolismo de las muñecas y aceptación de la maternidad entre los Mossis”, ponía de manifiesto el papel ambiguo que desempeñan en esta etnia de Alto Volta las figurillas de madera realizadas por el herrero de la aldea; esos “niños de madera” destinados en particular a las recién casadas o a las mujeres estériles tienen como primera función la de “atraer al niño”.

Cuando nace un hijo real, el “niño de madera” sigue siendo objeto de minuciosos cuidados, recibiendo incluso la primera gota de la leche materna. Después, si es una niña la que ha nacido, se le entregará ese mismo “niño de madera” para que lo manipule durante años tratándolo a la vez como un verdadero niño y como un muñeco, divirtiéndose, pero sabiendo también que un accidente, pérdida o rotura del objeto, podría tener malas consecuencias sobre su propia descendencia. Es fácil constatar que, según las etnias, los diversos juguetes presentan diferencias que son reflejo de la cultura en que están arraigados. Así, mientras que los niños de todo el mundo se entregan a uno de sus juegos favoritos que consisten en trasladar objetos, animales u otros niños (imprimir un movimiento es afirmar el dominio sobre algo), pueden observarse variaciones considerables en la selección de los objetos trasladados y en el procedimiento utilizado para realizar ese traslado. Se verá que ciertos pueblos marcan una preferencia constante por la tracción (con ayuda de un cordel, por ejemplo), mientras que otros utilizan predominantemente sistemas de empuje. Tal vez haya que poner esta preferencia en relación con el pasado de la sociedad: es posible que éste haya sido preponderantemente agrícola o pastoral y sobreviva en el juguete.

De manera general, los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas del juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales. Gracias al juego, observan R. Dogbeh y S. N'Diaye, el niño africano disfruta “del repertorio de formas y sonidos desacralizados que ordena a su manera. En la edad adulta, en cambio, le estará prohibido manipularlos. La comunidad aldeana ayuda al niño a elevar al máximo su aprendizaje en el campo estético antes de que aparezcan las prohibiciones”. En efecto, “el conocimiento y la traducción de los símbolos y de los ritmos forman parte de la integración social”. La fabricación de juguetes, aunque se deje a la iniciativa de los niños, no es indiferente al conjunto de la sociedad. Mediante el juego y el juguete, el niño entra en relación con los mitos constitutivos de su pueblo. Sin embargo, por intermedio del juguete industrial, artificial y costoso, el niño del mundo occidental queda sumergido desde sus primeros años en la ideología dominante de su sociedad. Puede decirse que el juego y el juguete, al mismo tiempo que sirven de vehículo para los valores tradicionales pueden resultar también instrumentos de desculturación o de perversión de esos valores.

E. Punto de Vista Pedagógico

Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento puesto en ese niño cuya educación le está confiada”. Parece natural, en efecto, que el juego ocupe su lugar en la escuela. Hace ya cerca de dos mil años, el maestro de retórica latina Quintiliano formulaba el deseo que “el estudio sea para el niño un juego”. Sin embargo, pese a las teorías innovadoras formuladas por Claparede y más tarde por Decroly y Freinet el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. “Algunos adultos, en efecto, detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando el 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”, escribe también

Y.S. Toureh, añadiendo : “Tal es el caso de esos padres de medio socioeconómico mediocre en el que se abrevia o se suprime la edad de los juegos para transformar al niño en un pequeño adulto que debe dedicarse a actividades de subsistencia aun antes de haber aprendido realmente a jugar”. Esta negación del juego no es una característica exclusiva de los países en desarrollo o de las familias pobres. En las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, el juego se considera también como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, “cuando empieza la escuela seria”, quedando reducido a una simple actividad recreativa. Porque “la escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral”. Pero reconocer la importancia fundamental del juego no significa tampoco confundirlo con las actividades escolares. Como Krou ha llamado la atención sobre el peligro de tal confusión: “Cuando el adulto interviene en el juego como adulto, el juego deja de ser un juego infantil. Si se deja que el juego del niño se desarrolle libremente, no

corresponde al deseo del educador, el cual quisiera encauzarlo para responder a los fines educativos concebidos por él.” En estas condiciones, el juego corre el riesgo de convertirse en un trabajo como cualquier otro, “pudiendo caer en la trampa el pedagogo que sabe que el juego tiene una función educativa pero que no puede recuperarlo como él desea”.

Hay que comprender pues que “la función del juego es autoeducativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es favorecer la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle.” La tarea es difícil, porque “enseñar evitando dar la buena respuesta es un arte; pero no por ello hay que caer en el otro extremo. Establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, para el cual no cabe inventar una receta.” No puede pedirse al educador que, movido por un ingenuo entusiasmo, introduzca el juego en su clase sin haber reflexionado primero detenidamente sobre lo que puede esperar del juego en su práctica profesional.

2.2.6 EL JUEGO ES UNA NECESIDAD VITAL Y UN MOTOR DEL DESARROLLO HUMANO

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento. Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos. Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones

psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños:

Descubren sensaciones nuevas.

- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...).
- Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmicotemporal...).
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen...
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

2.2.7 E1 JUEGO ESTIMULA LAS CAPACIDADES DEL PENSAMIENTO Y LA CREATIVIDAD

Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación

cognoscitiva del entorno. Los estudios que han analizado las conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual permiten llegar a diversas conclusiones. Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz...), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...).

2.2.8 EL JUEGO FAVORECE LA COMUNICACIÓN Y LA SOCIALIZACIÓN

Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento ya descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase: «el juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación». Esta premisa contiene dos ideas. La primera, «el juego llama a la relación», subraya que es un importante instrumento de socialización, porque estimula

que los niños y niñas busquen a otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso. Por las investigaciones que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social infantil sabemos que, en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en los que representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su «yo social» a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego. Se han realizado diversos trabajos que analizan las conexiones entre juego y desarrollo social. Por lo tanto, el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen. Sin embargo, el juego no es sólo un instrumento de socialización con los iguales, ya que es una actividad de inestimable valor en las relaciones entre padres e hijos, un importante instrumento de comunicación e interacción entre los adultos y los niños. Y aquí entroncamos con la segunda parte de la premisa inicial, «el juego

sólo puede llegar a ser juego por la relación», que subraya la naturaleza social del juego. En este sentido, algunos investigadores del juego han destacado que los niños desarrollan su capacidad lúdica en gran medida gracias a los tempranos juegos que los padres realizan con ellos desde los primeros meses de la vida, juegos en los que la madre juega a ocultarse y aparecer, juegos como los cinco lobitos, juegos en los que una cuchara con puré se convierte en un avión que vuela y se dirige a la boca del niño... Así, muchos estudiosos del tema consideran que el origen del juego infantil está en el contacto lúdico del niño con sus padres. De este modo, se resalta la gran importancia que tienen para el desarrollo infantil los juegos entre padres e hijos desde los primeros meses de la vida.

2.2.9 EL JUEGO ES UN INSTRUMENTO DE EXPRESIÓN Y CONTROL EMOCIONAL

Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo. Diversos estudios que han

analizado las conexiones entre juego y desarrollo afectivo-emocional concluyen que el juego es un instrumento de expresión y control emocional que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental. Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego en la esfera afectivo-emocional confirman que el juego aumenta los sentimientos de autoaceptación, el autoconcepto-autoestima, la empatía, la emocionalidad positiva.

2.2.10 ESTRATEGIA DIDÁCTICA

La técnica didáctica no tiene valor por sí misma, sino que constituye una herramienta que el profesor debe saber manejar y organizar como parte de una estrategia, dependiendo del aprendizaje que se espera desarrollar en el alumno.

Por ejemplo, para el aprendizaje de conceptos, la estrategia didáctica deberá considerar:

- Análisis de información diversa en la que se presente este concepto desde diferentes perspectivas y tenga el alumno que llegar a una conclusión fundamentada acerca de la comprensión del mismo.
- Actividad en pequeños grupos colaborativos donde se discuten resultados personales y se clarifican y enriquecen con las aportaciones de los colegas

- Al trabajar con el método de casos, la discusión grupal permitirá enriquecer o consolidar los conceptos que un alumno se ha venido formando en las fases de preparación individual y de grupos pequeños.
- Una posterior intervención del profesor puede ser útil para clarificar en grupo dudas que aún existen.

Para el aprendizaje de un proceso, se requiere que el alumno ejecute correctamente cada una de las operaciones que lo componen y poder aplicarlo en contextos diferentes a aquél en el que lo aprendió.

Para el aprendizaje de actitudes, el profesor debe tomar en cuenta que:

- El alumno requiere vivir experiencias donde se ofrezca la oportunidad de poner en práctica las actitudes que queremos fomentar en los alumnos.
- El trabajo colaborativo permite desarrollar actitudes sociales como el respeto a los demás, tener una actitud de ayuda y servicio. Para lograrlo se establecen las normas por las que los comportamientos en grupo deben regirse. Por tanto el cumplimiento de las normas pasa a ser un aprendizaje de actitudes importante. Cuando el alumno comprende estas normas, las acepta, las pone en práctica, se involucra en el proceso y desarrolla también compromiso en el trabajo, sentido

de pertenencia a un grupo y valoración de su contribución al logro de metas en grupo. Se va conformando una personalidad activa, participativa y solidaria. Se espera de una persona con estas características que las haga presentes en cualquier situación de su vida: en la familia, en la sociedad como ciudadano y en el trabajo como profesionalista.

- Al reflexionar sobre las normas, hay que analizar los valores que subyacen en ellas, invitar a los alumnos a que hagan ellos algunas propuestas y lleguen a un consenso, e incluso pueden determinar en grupo cómo se van a evaluar.
- Por otra parte, el Instituto tiene también unas normas o reglamentos generales. Hay que procurar discutir éstos con los alumnos e identificar los valores que los justifican para que los internalicen y contribuyan a la formación de su personalidad.

2.2.11 ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

Las actividades deben estar organizadas y secuenciadas de forma tal que una actividad sea requisito para la siguiente. Por ejemplo, una discusión en grupo requiere trabajo individual previo de lectura y análisis de información, para que la participación del alumno suponga un enriquecimiento al grupo; proponer soluciones a un caso, problema o situación, requiere conocimientos amplios y profundos relacionados con esa realidad

de estudio con el fin de hacer propuestas rigurosas y bien fundamentadas.

Una actividad puede ser valiosa y no ser válida; es decir que puede no conducir al alumno al aprendizaje para el cual se planeó. Muchas actividades son quizá muy valiosas, como la resolución de problemas, donde el alumno tiene que aplicar conocimientos y hacer valoraciones y propuestas, pero de forma individual, no le ayuda a enriquecerse con las aportaciones y experiencias de los compañeros como ocurriría, si se incorporara a la actividad el aprendizaje colaborativo.

El profesor puede combinar varias técnicas en función de los objetivos y de la disciplina que está trabajando. Por ejemplo, un curso puede seguir una estrategia compuesta de varias técnicas o varias actividades secuenciadas como las siguientes:

Exposición -> análisis de documentos o textos -> discusión y debate de conclusiones -> estudio de un caso -> elaboración y presentación de un proyecto

También puede ocurrir que el profesor utilice una técnica (El método de casos, por ejemplo) como estrategia global de aprendizaje y todo el proceso se articula en base a ella.

Es importante que al definir las actividades se les ponga título. Por ejemplo: "Elaboración de un ensayo" "Discusión de un caso", etc.

Una vez seleccionadas, se procede a numerarlas y secuenciarlas. Es aconsejable que la numeración se inicie con el número del módulo que se está trabajando y a continuación se siga la secuencia desde el 1 hasta donde terminen.

Especificación de las condiciones para llevar a cabo cada actividad

Estas especificaciones puede plantearlas el profesor con la aprobación de los alumnos, o los alumnos con la guía del profesor.

En este apartado hay que considerar:

- Lugar donde se llevarán a cabo: una organización o empresa, en la comunidad, en el aula, en la biblioteca, en Internet, etc.
- La forma en que el participante va a llevar a cabo la actividad: individualmente, en pequeño grupo o en gran grupo, de forma presencial o virtual, entre sus compañeros o con un grupo intercultural, etc.
- Los recursos que se utilizarán: documentos o textos en la biblioteca digital, laboratorio, computadora, CD, revistas científicas, otros.
- Tiempo estimado para su realización, teniendo como referencia el número de unidades previstas como carga académica del curso. Hay que evitar excederse en este punto.
- Normas que van a regir la conducta de los alumnos, así como las condiciones y requisitos para llevarla a cabo.

- Forma en la cual los alumnos van a comunicar los resultados: ensayo, gráfica, descripción, debate, examen, presentación, juntamente con los criterios, características que éstos deben reunir y requisitos que deben cumplir.

El dar estas especificaciones ofrece ciertas ventajas al alumno, tales como:

- Conocer las pautas de cómo hacer la tarea de forma exitosa.
- Aprender una cultura de trabajo de calidad al tener que esforzarse para conseguir los criterios.
- Adquirir autonomía en el proceso de autoaprendizaje. Se va desprendiendo del juicio del profesor y desarrolla el suyo propio.
- Facilitar la autoevaluación y coevaluación. por parte de los compañeros
- Permitir que se le hagan comentarios pertinentes a la tarea, enfatizando aquellos que son necesarios mejorar.

2.2.12 EL PLAN DE ENSEÑANZA

En principio, no hay un plan de actividades mejor que otro. La mejor estrategia es aquella que mejor facilita los aprendizajes previstos. Por ejemplo "aprender a ser agente de cambio" implica participar en experiencias donde el alumno tenga oportunidad de reflexionar sobre situaciones,

interpretarlas de forma científica y desarrollar propuestas de solución, mejora o innovación.

El plan deberá considerar:

- Una estimación de los tiempos que ocupará cada uno de los temas de la agenda, de tal manera que se ajusten al tiempo disponible de la sesión.
- Los temas de la agenda estarán directamente relacionados con los objetivos que se pretende lograr a través de la discusión, ya sean conceptuales o de habilidades y actitudes.
- Aunque no es requisito, algunos profesores preparan además un plan de pizarrón, según el cual van colocando las aportaciones de los participantes de tal manera que hacia el final de la discusión puedan ser retomadas para hacer el cierre.

Al enseñar con casos, es indispensable que el profesor elabore un plan que orientará la discusión plenaria. Esta preparación, de acuerdo con algunos profesores experimentados, puede tomar desde cuatro hasta ocho horas la primera vez que será utilizado el caso.

2.2.13 CLASES DE ESTRATEGIA

Las estrategias en general pueden ser:

- a) Estrategias de enseñanza: son experiencias o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno.

b) Estrategias de aprendizaje: son procedimientos que un alumno adquiere y emplea de forma intencional para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

2.2.14 DISTINCIÓN Y RELACIÓN ENTRE TÉCNICA Y ESTRATEGIA

Podemos distinguir entre técnicas y estrategias, ya que muchos las confunden. Entendemos por técnicas las actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden: repetición, subrayado, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica (Castillo, S. y Pérez, M., 1998). Las técnicas son acciones más o menos complejas que pretenden conseguir un resultado conocido y que son exigidas para la correcta aplicación de un determinado método (Bernardo C., J., 2004). En cambio, la estrategia es una guía de las acciones que hay que seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

Es evidente que existe una estrecha relación entre las técnicas de estudio y las estrategias de aprendizaje. Las estrategias son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver bien la tarea del estudio, determinan las técnicas más adecuadas a utilizar, controlan su aplicación y la toma de

decisiones posteriores en función de los resultados. Y las técnicas son las responsables de la realización directa de este, a través de procedimientos concretos. Por tanto, “puede considerarse que las técnicas están al servicio de las estrategias” (Beltrán, 1998: p.50).

Pozo (2010) sostiene que el dominio de las estrategias de aprendizaje posibilita al alumno, o persona que aprende, el planificar y organizar sus propias actividades de aprendizaje. Estas actividades o procedimientos que forman parte de las estrategias suelen recibir el nombre de técnicas o hábitos de estudio, e incluirían el amplio abanico de destrezas específicas que suelen recibir los alumnos en los cursos de técnicas de estudio (como tomar notas, subrayar, elaborar resúmenes, hacer esquemas, pero también observar y registrar resultados de pruebas o experimentos, hacer búsquedas bibliográficas, fichas, etc.). Si bien el uso de una estrategia requiere el dominio de las técnicas que la componen, una estrategia de aprendizaje no puede reducirse simplemente a una serie de técnicas. Requiere además un cierto grado de meta conocimiento o conocimiento sobre el propio funcionamiento psicológico, en este caso sobre el propio aprendizaje.

Este meta conocimiento es necesario para que el alumno sea capaz de hacer un uso estratégico de sus habilidades, en relación sobre todo con dos tareas esenciales: la selección y planificación de las actividades de aprendizaje más eficaces en cada caso, y la evaluación del éxito o fracaso obtenido tras la aplicación de la estrategia.

En conclusión, las estrategias de aprendizaje son las encargadas de guiar, de ayudar, de establecer el modo de aprender, y las técnicas de estudio son las encargadas de realizar estas estrategias mediante procedimientos concretos para cada una. Estas deben de completarse de una forma lo más individual posible para ajustarnos a cada caso de cada alumno. Valorando sobre todo su propia expresión de aprendizaje unida a las nuevas técnicas y estrategias que irá aprendiendo de las que ya poseía. El esfuerzo, como siempre, será determinante por ambas partes, no solo del alumno, creando un ejercicio mutuo.

2.2.15 ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: HERRAMIENTA DE APRENDER A APRENDER

Definición de estrategia de aprendizaje

Desde la teoría constructivista, se entiende el aprendizaje como un proceso donde el ser humano es capaz de construir

conceptos (Santiuste, 2008, citado por González, I., 2010). Por tanto, al hablar de estrategias de aprendizaje, desde esta tendencia, se debe hacer referencia a todas aquellas acciones tácticas que estimulen en el individuo el reconocimiento de las similitudes o analogías, que diferencie y clasifique los conceptos y que cree nuevas unidades instructivas o combine otras ya conocidas. Además, deben ser acciones que se opongan a un acto instruccional o programado, en tanto que el aprendizaje, desde la corriente que se pretende resaltar, es un acto que no puede ser medido ni condicionado por contenidos, objetivos o métodos. Contrariamente, es un proceso inmedible por ser subjetivo y relativo a cada individuo en particular y va a estar sujeto a la reconstrucción que cada quien haga desde su propia experiencia.

Existen diferentes aportaciones sobre el tema de estrategias de aprendizaje. Por ejemplo, para Weinstein y Mayer (1986: p.315) “las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación”.

Para Monereo (1994), las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales)

en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. Al respecto de manera más concisa, Bernardo C., J. (2004: p, 29) define la estrategia de aprendizaje como “una habilidad, destreza o modo de actuar que facilita el aprendizaje”.

Refuerzan las definiciones anteriores Meza, B. y Lazarte, T. (2007: p.35) al considerar que las estrategias de aprendizaje “son capacidades internamente organizadas de las que se vale una persona para gobernar sus procesos afectivos y cognitivos y lograr sus objetivos. Implican planes que se viabilizan a través de acciones, técnicas y procedimientos”.

A partir de estas definiciones, se puede afirmar que existe una amplia coincidencia entre los autores más representativos en este campo al resaltar algunos elementos importantes del concepto de estrategias de aprendizaje. Por una parte, las estrategias implican una secuencia de actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje y, por otra, tienen un carácter consciente e intencional en el que están implicados procesos de toma de decisiones por parte del alumno ajustados al objetivo o meta que pretende conseguir. De

acuerdo con Beltrán (1993), las definiciones expuestas ponen de relieve dos notas importantes a la hora de establecer el concepto de estrategia. En primer lugar, se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. En segundo lugar, las estrategias tienen un carácter intencional o propositivo e implican, por tanto, un plan de acción.

Por tanto, los rasgos esenciales que aparecen incluidos en la mayor parte de las definiciones sobre estrategias son los siguientes (Justicia y Cano, 1993): las estrategias son acciones que parten de la iniciativa del alumno (Palmer y Goetz, 1988), están constituidas por una secuencia de actividades, se encuentran controladas por el sujeto que aprende, y son, generalmente, deliberadas y planificadas por el propio estudiante (Gardner, 1988, citado por Valle, A., González, R., Cuevas, L. y Fernández, A., 1998).

En consecuencia, podemos decir que las estrategias de aprendizaje constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje. Con ciertos matices, quizás sea más exacto afirmar que son actividades potencialmente conscientes y controlables (Pressley, Forrest Pressley, Elliott-Faust y Miller, 1985); aunque debemos subrayar, siguiendo a Beltrán (1993),

que un rasgo importante de cualquier estrategia es que está bajo el control del estudiante, es decir, a pesar de que ciertas rutinas pueden ser aprendidas hasta el punto de automatizarse, las estrategias son generalmente deliberadas, planificadas y conscientemente comprometidas en actividades. Dicho en otros términos, las estrategias de aprendizaje son procedimientos que se aplican de un modo intencional y deliberado a una tarea y que no pueden reducirse a rutinas automatizadas (Selmes, 1988, citado por Valle, A., Ramón, G., Cuevas, L. y Fernández, A., 1998).

En conclusión, las estrategias de aprendizaje deben ser verdaderas herramientas para aprender a aprender, esto implica la capacidad de reflexionar en la forma en que se aprende y actúa de tal manera que su aprendizaje sea significativo. Así lo manifiesta Díaz-Barriga y Hernández (2002: p.233): “los aprendices deben ser autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender”. Para Rodríguez, F. (2009: p.25) “el aprendizaje autorregulado encaja con la idea de que los estudiantes más que ser receptores de información, deben aprender a aprender, es decir, deben ser capaces de construir sus propios conocimientos y ser responsables del manejo y control del proceso mismo de aprender”.

2.3 Definición conceptual

JUEGO

Actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo, y juegos no competitivos, donde los jugadores buscan simplemente disfrutar de la actividad. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización. Sin embargo, en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. Asimismo, el juego se utiliza como herramienta educativa pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas. Dentro de la clasificación del juego encontramos uno muy importante que es el juego simbólico, pues es donde los niños empiezan a tener su aprendizaje y a trabajar su socialización. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la

obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. Implica:

- Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

MÉTODO

En su acepción más general significa camino o vía, en educación se refiere al procedimiento o serie de pasos definidos con anticipación que establece pautas y se emplea para alcanzar un propósito educativo. Este se materializa en la consigna de trabajo que se sugiere para cada actividad en un proceso de aprendizaje.

TÉCNICA

Un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje, lo puntual de la técnica es que esta incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que se estudia. Su propósito es brindar al estudiante espacios para que desarrolle, aplique y demuestre competencias de aprendizaje. Por tanto:

- La técnica se refiere a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso.

- Las técnicas buscan obtener eficazmente, a través de una secuencia determinada de pasos, uno o varios productos precisos.
- Determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo el proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos.

ESTIMULACION

La llamada estimulación, que, en palabras de Paula Bernal, sicóloga especializada en desarrollo infantil e instructora certificada en masajes para niños, “se trata de una serie de actividades que buscan promover todas las esferas del crecimiento de las personas, como la motricidad, percepción, lenguaje, relaciones sociales, el afecto, la seguridad en sí mismo y su sentido de auto-eficacia” se ha convertido en la mayor herramienta de los padres para conseguir un mejor desempeño de sus hijos.

MOTRICIDAD

La Motricidad, está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Por ello es tan importante su estimulación como base para el aprendizaje.

MOTRICIDAD GRUESA

Referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. Sus primeros indicios en el

desarrollo del bebé los podemos situar en: "levantar y sostener la cabeza", "girarse en la cama", "sentarse", "arrastrarse", "gatear", "andar", "subir escaleras", "alternar las piernas al andar o subir escaleras", etc...

MOTRICIDAD FINA

Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos sobre todo en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc). Las primeras señas de su incipiente desarrollo podemos verlas en "agarrar objetos grandes", "encajar objetos grandes", "pinza digital", "coger objetos y llevarlos a la boca", "garabateo", etc.

EDUCACIÓN

Es el medio por el cual el individuo se identifica y define como individuo. El vocablo enseñar proviene de educere, que expresa alcanzar en la parte exterior. Aparte de su concepción cosmopolita, la enseñanza agrupa características específicas de cómo están los rasgos propios del prójimo y de la humanidad. Se procede a decir que la Educación corresponde, el ser estricto, a partir del punto de vista que el sujeto le corresponde el orientar más hacia aprender y explicar todo su contenido. (Navarro, 2004).

ENSEÑANZA

La enseñanza es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. La misma

implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro. Si bien existen ejemplos de enseñanza en el reino animal, esta actividad es sin dudas una de las más importantes para el ser humano ya que es la que le permite desarrollar la supervivencia permanente y la adaptación a diferentes situaciones, realidades y fenómenos.

APRENDIZAJE

Los contenidos, experiencias, habilidades, capacidades que los estudiantes logran a obtener como resultado de las hábiles pedagógicas que el establecimiento les entrega. La enseñanza nace como un proceso de interiorización de la idea adquirida por medio de la experiencia que cada estudiante ha coexistido en la ejecución de los trabajos planteados por el docente.

METODOLOGIA

Una metodología es una agrupación de métodos por medio de los cuales se realizará una investigación efectiva, en tanto, para determinar el principal conocimiento, vale explicar una técnica es el procedimiento que se producirá en decisión a la obtención de objetivos definitivos.

RECURSOS DIDACTICOS

Un recurso didáctico es cualesquier material que se posee o se ha elaborado con el propósito de proporcionar ayuda al docente y pueda cumplir su función y al mismo tiempo la del estudiante. Tener presente

que los recursos didácticos conviene utilizarse en un argumento pedagógico. Los Recursos Didácticos son todos aquellos implementos utilizados por el docente para apuntalar, perfeccionar, conducir o apreciar el proceso pedagógico que dirige o dispone.

PEDAGOGIA

La pedagogía ciencia que agrupa saberes que buscan sentar trascendencia en el proceso Educativo, en cualquiera de las extensiones que este posea, así como en la perspicacia y colocación de la ciencia y la fundamentación del individuo. Etimológicamente, la palabra pedagogía procede del griego Paidós que representa al niño y agein que simboliza mandar, transferir.

COMPETENCIA

Es la idea que precisa la cualidad en que un sujeto consigue utilizar el conocimiento logrado para solucionar una dificultad y/o ejecutar una tarea específica. El trabajo práctico de una competencia obedece por tanto a tres componentes: los contenidos generales (así como la capacidad de información), el mando del conocimiento solicitado (situaciones, nociones, maneras, valores, reglas) y la labor que es obligatoria efectuar.

2.4 Formulación de Hipótesis

2.4.1 Hipótesis General

El juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en el nivel de educación inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.

2.4.2 Hipótesis Específicos

- Importancia del juego en el desarrollo integral del educando del nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.
- El juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.
- El juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.

2.5 Operacionalización de Variables e indicadores

VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSION	INDICADOR
EL JUEGO	El juego se puede definir desde muchos puntos de vista; en esta ocasión será abordado como una valiosa estrategia pedagógica y didáctica, para iniciar al niño y a la niña de edad preescolar en el proceso de construcción de conocimiento.	Aprendizaje	Cognitivo Significativo
		Sociabilización	Formación de carácter Creatividad Trabajo en grupo
ESTRATEGIA DIDACTICA	Procedimientos y de actividades enseñanza aprendizaje	Estrategia de Enseñanza	Estrategia Métodos Técnicas
		Estrategia de Aprendizaje	Estrategias Métodos Técnicas Procedimientos

CAPITULO III

METODOLGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño Metodológico

3.1.1 Tipo de Investigación

El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter (descriptivo e interpretativo). Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25).

También se describe como se citó en “Bonilla & Rodríguez 1997, la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva. Es decir, a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas y no deductivamente, con base en hipótesis formuladas por el investigador externo. Esto supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad” (p.70).

Ahora bien, cuando se habla de los datos cualitativos según Bonilla & Rodríguez (1997) dicen “consisten en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observados; citas textuales de la gente sobre sus experiencias, actitudes.

3.2 Población y Muestra

3.2.1. En esta investigación del juego como estrategia didáctica la población esta con formado de 100 personas , a entrevistar docentes, pedagogas infantiles, quienes ejercen en instituciones educativas (pública y privada), en los grados pertenecientes a la educación infantil, desde jardín de infantes hasta educación inicial de la institución Educativa Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017

3.2.2 .Muestra

Está conformado por 42 niños del nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.

3.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Se utilizará el muestreo no probabilístico definido según “Malhotra 2004, se basa en el juicio personal del investigador más que en la oportunidad de seleccionar elementos de muestra. El investigador puede decidir de manera arbitraria o consciente que elementos incluir

en la muestra. Las muestras no probabilísticas pueden arrojar buenos estimadores de las características de la población. Sin embargo, los estimados obtenidos no son proyectables a la población en forma estadística.

3.3.1 Técnicas a emplear

Trabajaremos con las técnicas de muestreo no probabilístico, que es comúnmente utilizadas incluyen muestreo por conveniencia, muestreo por juicio, muestreo por cuotas y muestreo de bola de nieve. Por cuanto, en los estudios, el interés se centra en la población de la muestra que da diversas respuestas o expresa diferentes actitudes.

3.3.2 Descripción de los Instrumentos

Muestreo Probabilístico, Se basa en el principio, ya que cada elemento del universo tiene una probabilidad conocida y no nula de figurar en la muestra, es decir, todos los elementos del universo pueden formar parte de la muestra.

Muestreo No Probabilístico, No se efectúa bajo normas probabilísticas de selección, durante sus procesos intervienen opiniones y criterios personales del investigador o no existe norma bien definida o validada. Por esta razón es aquel que se utiliza de forma empírica.

Tipos de Muestreo No Probabilístico:

- Muestreo por Cuotas

- Muestreo Intencional o de Conveniencia
- Bola de Nieve
- Muestreo Discrecional

El Muestreo por cuotas, también denominado en ocasiones accidental. Se asienta generalmente sobre la base de un buen conocimiento de los estratos de la población y/o de los individuos más representativos o adecuados para los fines de la investigación. Mantiene, por tanto, semejanzas con el muestreo aleatorio estratificado, pero no tiene el carácter de aleatoriedad de aquél.

Ventajas:

- Es semejante al muestreo aleatorio estratificado.
- Se basa en los individuos más representativos de la población.

Desventajas:

- En algunos casos esta técnica no es totalmente representativa de la población.
- Se debe saber que se han tenido en cuenta solo los rasgos seleccionados de la población para formar los subgrupos.

Muestreo Intencional o de Conveniencia:

Este tipo de muestreo se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener muestras representativas mediante la inclusión en la muestra de grupos supuestamente típicos. Pretende seleccionar unidades de análisis que cumplen los requisitos de la población

objeto de estudio, pero que sin embargo, no son seleccionadas al azar.

Se utiliza preferentemente en estudios exploratorios. Las pruebas piloto, también usan con frecuencia éste tipo de muestreo, es muy frecuente su utilización en sondeos reelectorales de zonas que en anteriores votaciones han marcado tendencias de voto.

Ventajas:

- Menos costoso.
- No requiere mucho tiempo.
- Fácil de administrar.
- Por lo general asegura alta tasa de participación.
- Posible generalización a sujetos similares.

Desventajas:

- Difícil generalizar a otros sujetos.
- Menos representativa de una población específica.
- Los resultados dependen de las características únicas de la muestra.
- Mayor probabilidad de error debido al investigador o influencia de sujetos (sesgos).

Bola de Nieve:

Se lleva a cabo generalmente cuando hay una población muy pequeña. En este tipo de muestreo, el investigador le pide al primer sujeto que identifique a otro sujeto potencial que también cumpla con los criterios de la investigación.

Para llevarlo a cabo se reúnen los datos de los pocos miembros de la población objetivo que se puedan localizar y se les pide información necesaria para ubicar a otros miembros que conozcan de esa población.

Ventajas:

- El proceso en cadena permite que el investigador llegue a poblaciones que son difíciles de probar cuando se utilizan otros métodos de muestreo.
- El proceso es barato, simple y rentable.
- Esta técnica de muestreo necesita poca planificación y menos mano de obra que otras técnicas de muestreo.

Desventajas:

- El investigador tiene poco control sobre el método de muestreo. Los sujetos que el investigador puede obtener se basan principalmente en los sujetos observados anteriormente.
- La representatividad de la muestra no está garantizada.
- El investigador no tiene ni idea de la verdadera distribución de la población ni de la muestra.

CAPÍTULO IV:
RESULTADOS

4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES Y DIMENSIONES

TABLA 1

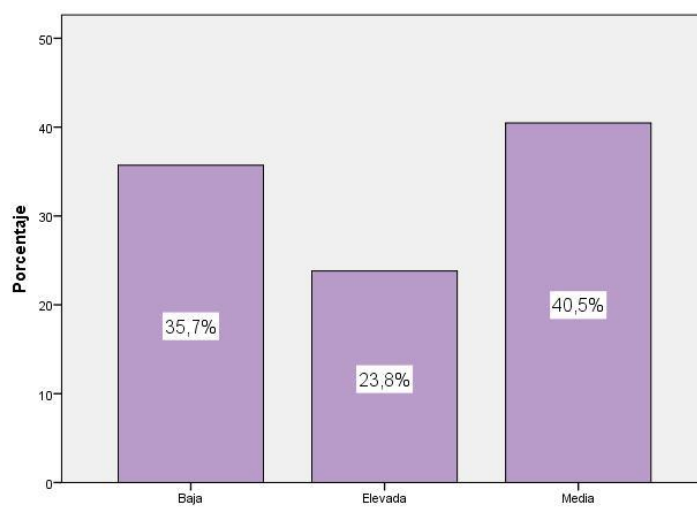
Participa en grupo de escenificaciones juegos significativos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Baja	15	35,7	35,7	35,7
	Elevada	10	23,8	23,8	59,5
	Media	17	40,5	40,5	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Figura 1

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



De la fig. 1, un 40,5% de los niños de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017., alcanzaron una participación de grupos de escenificaciones de juegos significativos un nivel media, un 35,7% lograron un nivel baja y un 23,8% consiguieron un nivel elevado.

TABLA 2

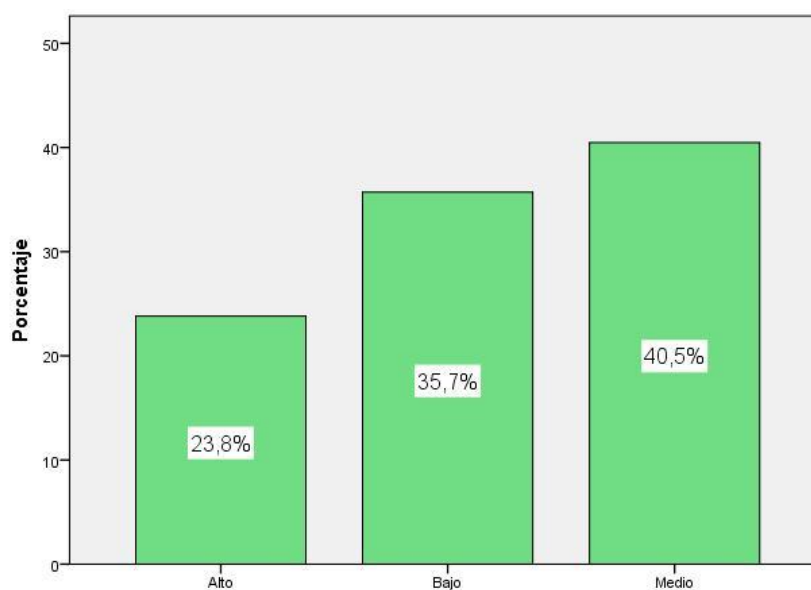
Participa los niños en grupos juegos de roles

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	10	23,8	23,8	23,8
	Bajo	15	35,7	35,7	59,5
	Medio	17	40,5	40,5	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



De la fig. 2, un 40,5% de los niños de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017; alcanzaron un nivel medio en las participaciones de juegos de roles, un 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 23,8% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 3

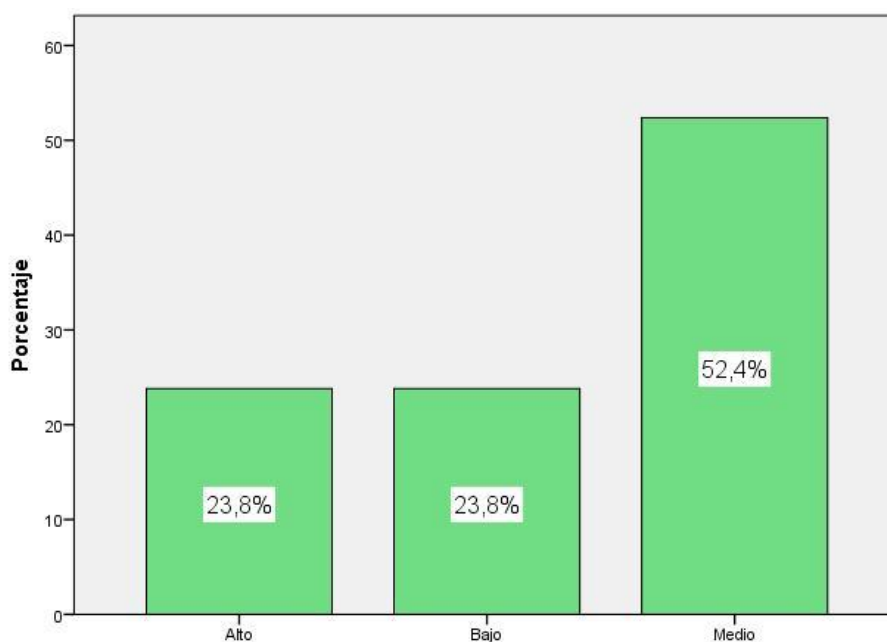
Dinámica de equipo en de armado de rompecabezas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	10	23,8	23,8	23,8
	Bajo	10	23,8	23,8	47,6
	Medio	22	52,4	52,4	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 3



De la fig. 3, un 52,4% de los niños de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017; alcanzaron un nivel medio Dinámica de equipo en de armado de rompecabezas con sus compañeros, un 23,8% consiguieron un nivel bajo y otro 23,8% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 4

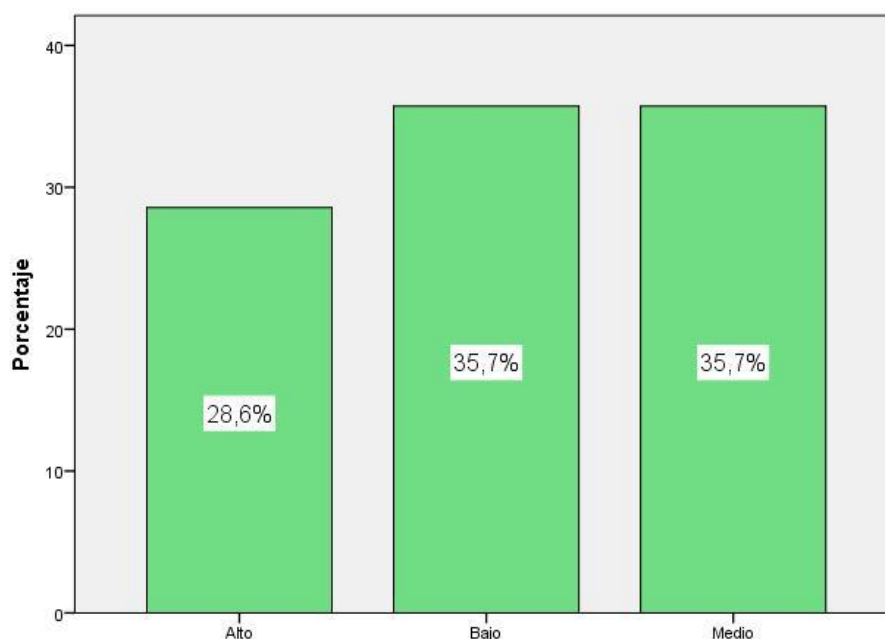
Teatros y juegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	12	28,6	28,6	28,6
	Bajo	15	35,7	35,7	64,3
	Medio	15	35,7	35,7	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



De la fig. 4, un 35,7% de los niños de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017, alcanzaron un nivel medio en la participación de teatros y juegos grupales, otro 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 28,6% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 5

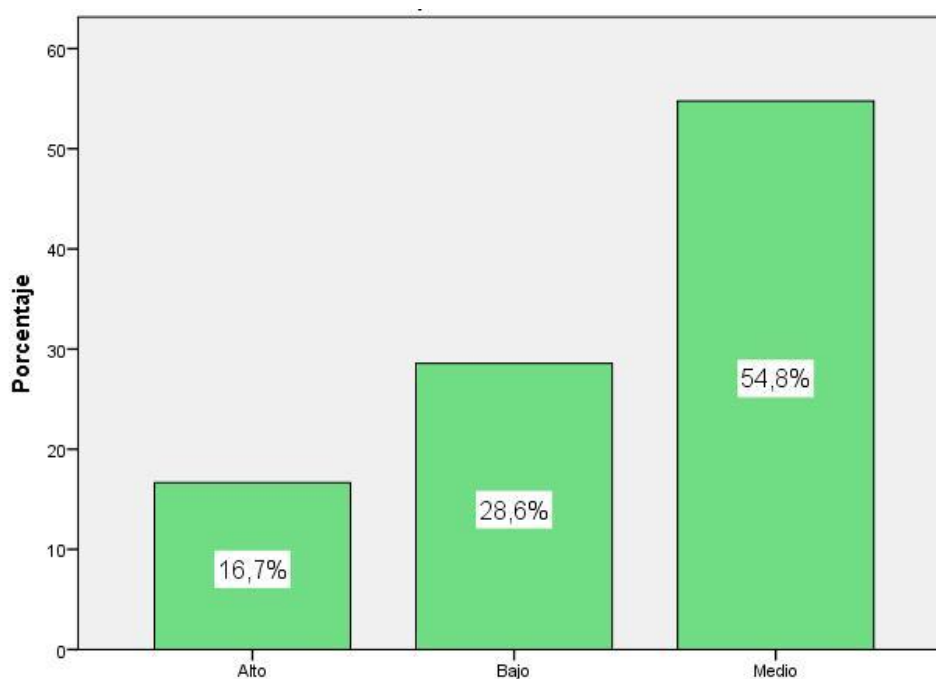
Participan en juegos concurso de la carretilla

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	16,7	16,7	16,7
	Bajo	12	28,6	28,6	45,2
	Medio	23	54,8	54,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Para mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



De la fig. 5, un 54,8% de los niños de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017; alcanzaron un nivel medio en Participan en juegos concurso de la carretilla, un 28,6% consiguieron un nivel bajo y un 16,7% obtuvieron un nivel alto.

CAPITULO V:

DISCUSIÓN Y CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS

4.3. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H_a**: El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Hipótesis nula **H₀**: No El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Como se muestra en la tabla se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.930$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre las El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H₁**: El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Hipótesis nula **H₀**: No El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Como se muestra en la tabla 1 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.912$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$) con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la

hipótesis alternativa. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el juego desde el punto de vista didáctico.

Hipótesis Específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: Existe relación significativa entre significativa entre el juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Hipótesis nula **H₀**: No existe relación significativa entre el juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

Como se muestra en la tabla 4 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.820$, con una $p=0.000$ ($p<0.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. n°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

De las pruebas realizadas podemos concluir:

PRIMERA: Existe relación significativa entre el juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017. Debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.930, representando una **muy alta** asociación positiva.

SEGUNDA: Existe relación significativa El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.912, representando una **muy alta** asociación positiva.

TERCERA: Existe relación significativa entre El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017. ; La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.820, representando **alta** asociación positiva.

5.3. Recomendaciones

Considerar en el desarrollo de las sesiones temas relacionadas a las dos variables el juego desde el punto de vista didáctico, se emplean el juego y la didáctica para lograr el aprendizaje, en la interacción social y valoración de los niños.

Realizar las coordinaciones respectivas para que con ayuda de especialistas se pueda orientar a los padres sobre estrategia o técnicas para el fortalecimiento de la construcción del aprendizaje de los niños.

Considerar en su planificación curricular diferentes tipos de dinámicas didácticas con la finalidad de transformar y crear cosas nuevas mediante el juego, el cual es vital en el niño y así darle la oportunidad de que construya su aprendizaje siendo las docente sus guías y orientadoras.

Motivar a los padres a desarrollar un mayor nivel de participación y involucrándonos cada vez más en la vida del niño en la coordinación de dialogo, socialización de los niños y cantos infantiles.

CAPITULO VI

FUENTES DE INFORMACIÓN

6.1 Fuentes Bibliográfias

Yvern, A. (1998) *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum. Sanuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega. Sierra, D. y Guédez, C. (2006) *Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular*. Caracas: Fe y Alegría. García, A. (2007) *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*. Disponible en:

<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

Andrés, M. y García M. (s/f) *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf.

Tirapegui, C. (s/f) *El juego en la clase de matemática*. Disponible en: <http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubeelectronicas/equisangulo/num2vol1/articulo12.htm>.

López, N. y Bautista, J. (2002) *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF.

6.2 Fuentes Electrónicas

Angulo, E. (29 de Julio de 2014). *Teoría de la Probabilidad*. Recuperado el 30 de Diciembre de 2016, de <http://es.slideshare.net/joseang91/teoria-de-laprobabilidad-autor-eli-angulo>.

Chospab. (s.f.). *Muestreo*. Recuperado el 26 de marzo de 2018, de <http://www.chospab.es/web/calidad/archivos/Metodos/Muestreo.pdf>

Estadística. (s.f.). *El Muestreo*. Recuperado el 26 de marzo de 2018, de <http://www.estadistica.mat.uson.mx/Material/elmuestreo.pdf>

Explorable.com. (10 de Octubre de 2009). *Muestreo probabilístico y aleatorización*. Recuperado el 27 de marzo de 2018, de <https://explorable.com/es/muestreo-probabilistico>

Gonzalez, M. (s.f.). *Muestreo No Probabilístico*. Recuperado el 29 de marzo de 2018, de http://www.academia.edu/6997845/MUESTREO_NO_PROBABILISTICO

López, L. R. (s.f.). *Interpretación de Datos Estadísticos*. Recuperado el 27 de Diciembre abril de 2018, de <http://www.ricardonica.com/Interpretacion/Muestreo.pdf>

ANEXO

ENCUESTA APLICADA A LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTO
BARATO DE PICHANAKI - 20017

OBJETIVO: Analizar la aplicación de las canciones infantiles virtuales en el aprendizaje de los niños y niñas de la .E.I. N°2140 “Santo Barato” – Distrito de Pichanaki 2017

1. ¿Cree usted que los maestros utilizan las canciones para desarrollar habilidades sociales en los niños?

SI () NO ()

2. ¿Usted cree que las canciones infantiles le pueda ofrecer algún beneficio en el aprendizaje de los niños?

SI () NO ()

3. ¿Usted dispone de la tecnología en su hogar?

SI () NO ()

4. ¿Cree usted que la Institución disponga de tecnología?

SI () NO ()

5. ¿Cree usted que los maestros cuenten con un CD de canciones infantiles virtuales?

SI () NO ()

6. ¿Cree usted que los niños se socializan mejor por medio de canciones?

SI () NO ()

7. ¿Cree usted que los maestros a través de las canciones les ayuden a los niños a respetar a los demás?

SI () NO ()

8. ¿Cree usted que su hijo es solidario en el aula?

SI () NO ()

9. ¿Cree usted que los niños a través de las canciones desarrollan los valores básicos para una mejor socialización?

SI () NO ()

10. ¿Cree usted que es necesario la recopilación de canciones infantiles como estrategia de socialización?

SI () NO ()

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGIA
<p>Problema General ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017?</p> <p>Problemas Específicos ¿Qué importancia tiene el juego en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017? ¿Cómo incluir el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017? ¿Analizar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017? ¿Cómo incide al juego como estrategia didáctica para las niñas y niños del nivel inicial de la I.E.I. N°2140</p>	<p>Objetivo General Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilite los procesos de aprendizajes en el nivel de educación inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral del educando del nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017. ➤ Promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017. ➤ Implementar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en el nivel de 	<p>Hipótesis General El juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en el nivel de educación inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.</p> <p>Hipótesis Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Importancia del juego en el desarrollo integral del educando del nivel inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017. ➤ El juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017. ➤ El juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017. 	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE El Juego</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Estrategias Didáctica</p>	<p>Tipo de Investigación El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25).</p> <p>También se describe como se citó en “Bonilla & Rodríguez 1997, la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva. Es decir, a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas y no deductivamente, con base en</p>

<p>Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017?</p>	<p>Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.</p> <p>➤ Valorar al juego como estrategia didáctica para el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. N°2140 Santo Barato – Distrito de Pichanaki 2017.</p>			<p>hipótesis formuladas por el investigador externo. Esto supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad” (p.70).</p> <p>Ahora bien, cuando se habla de los datos cualitativos según Bonilla & Rodríguez (1997) dicen “consisten en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observados; citas textuales de la gente sobre sus experiencias, actitudes.</p>
---	---	--	--	---