



EL JUEGO; COMO FORMADOR EN LOS NUEVOS AMBIENTES DE
APRENDIZAJE

Gloria Milena Hernández Tabarez

Natalia Cardona Chaverra

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Uniminuto

Bello

2016

INTRODUCCIÓN

El ser humano potencia sus dones naturales por medio del juego. A través de éste, y por medio de sus sentidos, descubre el mundo que lo rodea, aprende y domina sus propios movimientos, expresa y comunica sus ideas. En el momento del juego los niños participan de manera natural, es decir, manifiestan su propio sentir. No existe una normatividad de adultez que intervenga en el interior del juego infantil. Durante toda la infancia el juego en sus distintas manifestaciones, nunca deja de ser una ocupación importante; la naturaleza infantil da a los niños una propensión para jugar, con el fin de que en cada etapa se satisfagan las necesidades básicas para su desarrollo; el docente debe motivar y estimular a los niños para que al momento de jugar participen colectivamente y así éste permita una efectiva asimilación de diferentes saberes básicos para su formación académica.

Por esta razón se hace necesario abordar temáticas relacionadas con el juego; éste estimula el pensamiento crítico, la autonomía, genera vínculos, el respeto por la norma, fortalece los valores, promueve las expectativas, incentiva al trabajo colaborativo y proporciona un aprendizaje significativo

Motivadas por el interés de hacer uso del juego, como método de enseñanza – aprendizaje, y no visto solamente como actividad física y de diversión, surge la necesidad de descubrir ¿De qué manera incide el juego como estrategia didáctica en los nuevos ambientes de aprendizaje?

Teniendo en cuenta lo anterior, pretendemos presentar las ventajas que tiene el juego en los procesos de enseñanza – aprendizaje, favoreciendo las actividades académicas y el desarrollo de la socialización en las que se desenvuelven a diario los niños y niñas para lograr su desarrollo

integral, siendo el juego la principal actividad a través de la cual el niño disfruta la vida en la primera infancia,

RESUMEN

Una de las prácticas pedagógicas que menos se aplica en la gran mayoría de los centros educativos, es el juego, siendo éste principal propuesta para el desarrollo integral de los niños y niñas en el proceso de enseñanza aprendizaje, al ser el juego una actividad, libre, espontanea creativa y motivadora para ellos. Es por eso que los docentes deben generar estrategias que impacten de una forma positiva el sistema educativo actual, de manera que sean incluidos programas de formación basados en el juego, ya que por medio de éste no solo se trabaja la parte lúdica y de entretenimiento que dejan saberes cognitivos, sino que se tratan otros aspectos importantes que hacen del ser humano un ser integral, como son los valores, el respeto por las reglas, el manejo de la norma, autonomía, atención y el dominio de sí mismo; lo cual nos permite transversalizar el juego en todas las ramas de la educación y también en las diferentes áreas del saber

Las palabras clave son : Juego, estrategia, aprendizaje, formación

ABSTRACT

Playing games is one of the less learning practice that is applied in most schools, even when it is an important proposal for the integral development of children in the learning process. Since playing games is a free, spontaneous, creative, and motivated activity for them. For instance, teachers should generate strategies that impact in a positive way the educational system now days, so that, they can include training programs based on playing games, in the way that, there is not just used the playful and entertainment part that leave cognitive knowledge, but other important aspects which makes the human being upright with values such as to respect the rules, to follow them, autonomy, watchful, and self control. All this permit us to mainstream playing games all education and learning fields.

keywords are: Game, strategy, learning, training.

EL JUEGO; COMO FORMADOR EN LOS NUEVOS AMBIENTES DE
APRENDIZAJE.

Al observar los diferentes entornos educativos se analizó que las maestras y los maestros en su quehacer docente pocas veces implementan el juego como herramienta principal para el desarrollo social y cognitivo de los niños y las niñas, es por ello que el docente en su quehacer pedagógico debe explorar diferentes metodologías de aprendizaje, que sean motivadoras e innovadoras para los niños y las niñas con el fin de mantener un interés constante y duradero en el tiempo; es por esto, que el juego encaja de forma perfecta en los intereses del niño, porque el juego se puede utilizar como una estrategia que facilite el aprendizaje y además de esto permitirá que sea el niño quien explore y descubra, siendo él, el autor de su propio aprendizaje.

Uno de los aspectos importantes de utilizar el juego como una metodología de aprendizaje, es que por medio de éste los niños y niñas pueden manifestar de forma natural y abierta, su sentir y su expresión oral, ampliando de forma continua su vocabulario y potenciando por medio de éste las diferentes dimensiones como: la comunicativa, la socio afectivo, la cognitiva, la psicomotriz y la dimensión artística, el juego más que algo lúdico o de esparcimiento debe ser aprovechado al máximo como un ambiente de aprendizaje de alto impacto, ya que, se puede dar en cualquier espacio, no solo en el aula de clase sino donde el docente lo considere o donde éste se presente de forma espontánea.

Éste artículo puede dar luces para nuevas propuestas pedagógicas que sirvan de insumo para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la labor docente, al iniciar la reflexión teórica del juego implica tener claridad conceptual del término juego; en el

diccionario de la Real Academia de la Lengua Española se define como: “Acción y efecto de jugar, el cual se hace por entretenimiento o diversión y puede estar sometido a reglas donde en algunos casos se gana o se pierde” (2014) esta definición implica una acción y un resultado, ambos fundamentales en el quehacer del ser humano, es por ello que se asocia a los términos de trabajo y aprendizaje. Otras definiciones del término dan cuenta de elementos más amplios de la actividad misma, en este sentido se concibe según Moyles, J. R. (1990) “el juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (p.31).

Al ubicar la educación en el desarrollo histórico del país, se ha trabajado el juego en un inicio, no como periodo didáctico, sino como técnica aplicándola en el recreo especialmente como juegos libres, dirigidos y semidirigidos, Cuando hablamos de la historia de la educación encontramos que al principio el juego era aplicado como distracción y esparcimiento poco después; el juego por su importancia se ubicó como periodo didáctico donde se pensó en planificar el momento con preguntas previas a los niños sobre lo que desean trabajar, distribución en las áreas o rincones como: biblioteca, construcción, dramatización, ciencia, plástica entre otras, con el fin de que se trabaje según sus intereses, culminando con la evaluación de lo que han realizado en cada área seleccionada, al realizar lo anterior se da el caso que, al trabajar con juegos se necesita saber si estas actividades lúdicas responden favorable o desfavorablemente en los aprendizajes de los niños y las niñas en la escuela.

Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual, es así como el juego para el rey Ciro, el rey Astiajes; último monarca de los modos se creyó rey cuando los niños boyeros que jugaban con él, lo nombraron rey y el pequeño

monarca se lo creía muy enserio. El punto de mandar a azotar a los súbditos y a sus compañeros que no lo obedecieran. Cuando el rey se enteró de lo ocurrido inmediatamente descubrió que ese niño era el hijo de Mandana, pero Ciro llegó a ser el rey de los modos y persas según Rosario (1933) Pag 79, por otro lado se mencionó el juego entre bastidores en la guerra de Troya; quienes se consideraban los míticos inventores del Arquerque, juego se dice que lo crearon para combatir el aburrimiento que les causaba el asedio de Troya. El nombre que le dieron fue “jugar a los mérreyes” Pag.61, también el estado de cultura en Atenas Larroyo, (1973). Atenas fue una ciudad inclinada al comercio, a la industria, a la marina a las artes y a las letras. Pag 143. Cuando el legislador Solón (638-559 a. C), y el tirano Pisistrato el régimen era oligárquico. Fue Clístenes (507 a. C) quien irrumpe la democracia. De allí que la educación los primeros seis años los niños permanecían en el seno de la familia y disfrutaban prudente libertad.

Con excepcional tacto advirtieron los atenienses la importancia trascendental del juego en la formación del ser humano, de allí que la educación intelectual se desarrollaba en un ambiente de sumo agrado: la educación por el juego.

En la edad media Larroyo (1973) la cultura corporal se realiza por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento; éste contexto hace que adquiera típicas modalidades; por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado. El pueblo se divertía con el juego de la gallina ciega en el cual dos o más hombres con los ojos vendados golpeaban a los demás intervinientes esto enardecía de júbilo a los espectadores, porque se entretenían de forma diferente, había gremios. Los hombres de los gremios jugaban a la pelota y al billar, el billar se practicaba en el suelo y el ajedrez traído del oriente se jugaba bastante, entre los juegos de azar,

los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite. Pag 281-283.

Para la elaboración de éste artículo resultó necesario realizar una mirada a proyectos y/o bases de datos con relación al tema a desarrollar, el juego como formador de nuevos ambientes de aprendizaje; los datos fueron hallados con proyectos de investigación consultados en Instituto de investigación y juego, proyectos de la Universidad de Chile, Proyecto de Escuela Superior de Barranquilla, Universidad de la Amazonía, Universidad de Zulia (Venezuela). Los siguientes fueron las investigaciones realizadas:

En primer lugar el proyecto titulado Juego, aprendizaje e instituciones educativas realizado por Ofele (2000) donde se aprecia como interrogante ¿cuál es la relación real o actual entre el juego, el aprendizaje y las instituciones educativas y cuál es la relación posible entre estas tres categorías?

Diversos autores analizan de una u otra manera la relación del juego con el aprendizaje, encontrando diferentes niveles de relación y vinculación (flintner 1986, Radrizzani y González 1986, Schuerl 1990, Walter 1993). Todo comienza con la discusión si los primeros acercamientos del bebe al mundo externo son exploración o desde cuando podemos denominar una actividad “juego”.

Otro de los autores es Reichel (1995) que describe tres niveles de aprendizaje: la curiosidad, a partir de la cual se desarrollan los primeros pasos para aprender. El deseo de investigar, que lleva a seguir aprendiendo de forma espontánea y finalmente esta la pulsión lúdica, que impulsa a actuar más allá de la sola percepción de lo que lo rodea.

Cuando analizamos la relación que existe entre jugar y aprender como lo argumento Flinter (1986) que en el juego del niño se debería incluir al joven y al adulto y así aprender a jugar, ya que, cuando un niño juega ignora la realidad de tiempo, espacio, entorno, contexto adaptándose según sus necesidades

Según Strauss y Corvin (1998) En la realidad hay tradicionalidad y viejos métodos de enseñanza, esto puede ser superado con los juegos computarizados, ya que existe mayor motivación y curiosidad. Se observa en los docentes mayor espíritu de cooperativismo, desarrollo de la creatividad e imaginación. Se conceptualizó el juego como estrategia didáctica que conduce al aprendizaje significativo a través de la interacción dinámica y divertida; además que a través del lenguaje se da una mediación semiótica imprescindible para ayudar al estudiante a desarrollar las habilidades del pensamiento y su personalidad.

Son muchas las investigaciones que se han realizado respecto al juego; como actividad fundamental en el aprendizaje del niño, basta dar una mirada al texto de Moyles (1990) donde enuncia a algunos investigadores de la educación como “Isaacs (1930), Schiller (1954), Des (1967), Lee (1977), Sylva (1977), Yardley (1984) Curtis (1986)”, quienes llegaron a la conclusión “que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego” (p. 38) de esta manera, por lo anterior es necesario visibilizar la importancia del juego que considerado de manera unánime como una actividad cotidiana y espontánea en los niños y niñas, que no es necesario motivar o favorecer para que tenga lugar, los niños pasan el mayor tiempo de sus vidas, entre el hogar y la escuela, pero es en el hogar donde, generalmente, puede jugar libremente sin limitaciones importantes más que las de su imaginación, pero surge el interrogante ¿cuánto tiempo dedican al juego en la escuela?

En la actualidad se tiene en cuenta el juego con un propósito y es éste el juego como estrategia de aprendizaje en el aula Minerva y Torres (2007). El juego es la actividad más importante con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón, el juego ha sido el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento; de allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego tomado como entretenimiento, suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por éste motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

Así lo establecía Montessori (1919) quien hacía mucho énfasis al juego como estrategia de aprendizaje, para lo cual diseñó material didáctico y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños y las niñas, también resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos. Por otro lado Huizinga con su *Homo Ludens* (Leyden, Holanda 1938, citado por Cañeque, 1993) Trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, se convierten en paradigmas para los investigadores de este tema. Klein (1929) Pag 28 destaca la labor asociativa del juego; porque el juego es el mejor medio de expresión del niño, empleando la técnica del juego, vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños. El juego entonces le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan. Erikson (1972) se refirió al lugar central que el juego ocupa en su actividad de investigador y terapeuta Pag 32:

El juego y el dominio de la realidad: Erikson (1972) plantea que el juego infantil no es el equivalente del juego adulto, por éste motivo no constituye para el niño una recreación. El niño que juega avanza hacia otras etapas del dominio, mientras que el adulto juega y pasa a otra realidad. Pag179-180.

El juego como prefiguración. Erikson, 1(972) sitúa la edad del juego en el tercer estadio de allí que sea una actividad intensa y necesaria en este periodo y que él mismo es esencial para el crecimiento infantil. Una actividad de crecimiento donde se plasman y moldean conductas futuras, porque le permiten al niño ir desarrollando su personalidad, gracias al proceso de socialización que el juego le propicia. Pag 92-95.

Ahora bien cabe resaltar el trabajo de Montessori (El método Montessori 1912) quien expresa que el juego es un método de aprendizaje muy completo porque, por medio de éste el niño despierta su inteligencia y a su vez une su mente con su espíritu, mediante el juego los niños muestran de manera natural sus gustos, preferencias habilidades e intereses

Pellis (2006) Define el concepto de juego argumentando que “el cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones”

De igual forma Durán (2004) sustenta el juego como un método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es

divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

Montessori(1928) muestra el juego como los cimientos más importantes en el desarrollo del niño, ya que, por medio de éste el niño pone su cerebro a trabajar de diferentes formas, abre la mente a nuevos conocimientos, se pueden ensayar nuevos roles, probar diferentes formas de manejarse, ponerse en el lugar del otro, se anticipan modelos de conducta, es por esto que el juego no se debe detener ni limitar, al contrario, se debería tener más en cuenta en todos los espacios de aprendizaje y en todos los centros educativos.

Como se puede evidenciar en la mayoría de los centros educativos, una de las herramientas que no se aplica regularmente es el juego, siendo éste principal propuesta para el desarrollo integral de los niños y las niñas en el proceso de enseñanza aprendizaje como una actividad, libre, creativa y motivadora para ellos.

Montessori (2003) daba importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

Para Montessori en su texto “Aprender jugando en familia” (2015), el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales que se utilizan para trabajar éste métodos son en su mayoría sensoriales, es decir donde se estimulan los sentidos los cuales permiten que los niños exploren y descubran, la idea de Montessori es brindar a los niños un espacio libre donde él pueda escoger un tema de interés y con ayuda de la docente o guía el niño tenga aprendizajes significativos. Los

materiales son multisensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan el objetivo del juego y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño.

Entre las numerosas y valiosas aportaciones de Piaget con referencia al juego, expone distintos juegos a partir de su relación con el proceso evolutivo de los niños, y estos a su vez potencian el desarrollo de los niños a nivel social. Para Piaget, los juegos se pueden clasificar a partir del proceso evolutivo de los niños, según lo cual existen:

Juegos de ejercitación, los cuales se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación y la observación de objetos y personas; se trata de juegos de ejercitación que consisten en repetir por simple placer actividades adquiridas. Este repertorio de juegos de ejercitación les va a permitir alcanzar la autonomía de desplazamiento.

Juegos de ejercitación: éstos se basan en hacer actividades donde los participantes deben interactuar, repetir y realizar dichas tareas por simple placer, el objetivo de estos juegos es desarrollar autonomía.

Juegos de simbolización, en donde el niño o niña mantiene el juego de ejercicio con manifestaciones mucho más complejas. Se pueden diferenciar a su vez dos fases en el desarrollo de este juego. En este estadio, en un primer momento el niño y la niña imitan y representa acciones de la vida cotidiana como si fueran reales (comer, beber, dormir...) En una fase posterior proyecta estas acciones sobre objetos u otras personas. Es aquí cuando utiliza los objetos de forma simbólica, imagina objetos cotidianos en útiles para sus juegos.

Juegos de Construcción, este tipo de juego aumenta notablemente su complejidad, durante el estadio Pre operacional. Alrededor de los tres años empiezan a colocar piezas, a señalar con ellas límites, e identificar espacios diferenciados.

Juegos reglados, en el cual los niños y niñas deben mantener las reglas del juego durante todo el tiempo según lo acordado inicialmente. Asimilar que las decisiones y acuerdos del grupo están por encima de las individuales.

Toda esta variedad de tipos de juegos que plantea Jean Piaget (2012) van a permitir que el niño o la niña a futuro interactúe de forma amena con el otro, aprenda a solucionar sus problemas y hará que su creatividad se eleve, de lo contrario; el desarrollo de las habilidades perceptuales de los niños puede verse afectado cuando obtienen gran parte de su experiencia a través de la televisión, las, computadoras, los libros, las hojas de trabajo y los medios de comunicación masiva que requieren únicamente el uso del sentido de la vista y el oído. Los sentidos del olfato, tacto y gusto, así como el sentido del movimiento a través del espacio, son formas poderosas del aprendizaje.

Como lo expresan los autores Martínez y Salanova (2012) Se concibe que los maestros y maestras como orientadores del proceso de aprendizajes, deban implementar diversas estrategias que permitan promover de manera más amena los contenidos que se deben ejecutar diariamente.

Abordando el tema desde otros puntos de vista se puede observar que muchos de los autores hablan del concepto de juego, su importancia y clases y tratan el aprendizaje de una manera separada, uno de ellos es Minerva (2007) quien plantea lo siguiente:

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula; el juego es una actividad que posee sus reglas especiales, pero que tiene como finalidad la diversión o el entretenimiento. Esas reglas señalan las acciones que puede hacer determinado jugador, es decir, qué y cuándo hacerlas. Debe asimismo expresar cuál es el resultado del juego- el cual se convierte en beneficio o ganancia para los ganadores.-Ese resultado puede ser material: trofeo, dinero, pero al mismo tiempo puede ser espiritual porque la autoestima y el auto concepto del sujeto se revalorizan. El juego como actividad se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo- en realidad lo es- y trabajo es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea y a éste-trabajo- hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecutan (pág. 8-9)

Algo interesante en esta tesis es que la autora en su proceso de intervención utilizó diferentes juegos enfocados en temáticas como el cuerpo humano, me conozco mejor, los números, los animales, juego de palabras, lectoescritura, multiplicación, entre otras cada una presentando la competencia a trabajar, desarrollo de la actividad y el cierre; las actividades en su mayoría presentadas para niños y niñas en básica primaria, pero no en niños de primera infancia especialmente cuatro y cinco años.

Las principales bases para lograr un aprendizaje eficaz se da en la primera infancia donde el niño absorbe todo el conocimiento que se le brinda y la forma en que llega la información de allí surge la inquietud de las estrategias que utilizan los docentes para que el aprendizaje sea significativo, siendo éste según Ausubel (1993) el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento.

El aprendizaje por descubrimiento planteado por el psicólogo y educador Bruner (1961) implica dar al estudiante las oportunidades para involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje a través del descubrimiento.

En el juego, al niño y al adulto, al bebe y al joven, se le abren múltiples posibilidades, casi imposibles de definir las todas: se pueden ensayar nuevos roles, probar diferentes formas de manejarse, ponerse en el lugar del otro. En el juego se conocen aspectos nuevos, propios y de los demás, se anticipan modelos de conducta se prueba aquello que en la vida real uno no se anima y se desarrolla la fantasía, creatividad y espontaneidad.

El juego puede tener algunas diferencias, muchos podrán argumentar que esta propuesta es ambiciosa aún desde lo financiero, pero no se trata de implementar grandes recursos, ni hacer una compra de juguetes para desarrollar cada una de las actividades en el aula, en el caso de los niños, el juego no necesita de grandes elementos ni de objetos valiosos en nuestras instituciones educativas, esto deberá ser modificado, si realmente estamos buscando formar niños, jóvenes y adultos profesionales autónomos, con criterios amplios, preparados para enfrentar los futuros desafíos, para potenciar en los niños grandes enseñanzas, para cumplir su finalidad no es necesario tener muchos recursos económicos, simplemente se debe permitir que los niños y las niñas dejen volar su imaginación, descubran sus capacidades de innovar y ser recursivos y de esta manera prepararlos para enfrentar los futuros desafíos.

El juego fortalece en los niños la participación como seres humanos responsables, capaces de convivir con otras personas, formando seres respetuosos, que reconocen y manifiesta sus emociones, sentimientos, además se permite la construcción de sus capacidades y

potencialidades, para que en el futuro pueda tener un conocimiento crítico de la realidad y una participación activa en la sociedad.

El proceso de enseñanza aprendizaje se puede transversalizar en todas las áreas del conocimiento, por medio del juego, haciendo uso de la lúdica, la motivación, la creatividad y la espontaneidad, en el desarrollo de cada una de las actividades propuestas en el aula, esto depende de la innovación y la iniciativa de cada docente.

El juego como formador en los nuevos ambientes de aprendizaje y como estrategia didáctica, facilita el proceso de socialización y sirve como elemento de apoyo para incrementar la capacidad de investigar y descubrir.

En la historia educativa diferentes autores como Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly y otros, han considerado el juego infantil como una herramienta útil que anima los educadores a realizar con niños y niñas muchas experiencias de aprendizaje. El juego debe concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante puede aprender a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades inmediatas, prepararse para sus actividades posteriores ampliar y enriquecer todas sus dimensiones; es por ello que la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad.

CONCLUSIONES

Gracias a la realización de este trabajo se llegó a conocer un poco más acerca de lo importante que es implementar el juego en las actividades de aula, se destaca la importancia de utilizar esta herramienta, para abordar de una forma diferencial temas relevantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y las niñas que sirve para que el niño ponga a prueba sus habilidades y destrezas, permitiéndole enriquecer su aprendizaje haciéndolo más significativo.

El juego resulta ser una herramienta necesaria dentro del ámbito educativo; puesto que despierta el interés en los niños y niñas , desarrolla habilidades cognitivas, explora y aprende a través de sus propias vivencias; es importante que los docentes en su labor diaria desarrollen habilidades de enseñanza basadas en el juego e implementen diferentes estrategias lúdicas , ya que éstas son un recurso pedagógico que trabaja el aspecto socioemocional y permite un proceso socializador que ayuda a contribuir al progreso de todas las dimensiones del aprendizaje.

REFERENCIAS

- Aberasturi, A (1981). El niño y sus Juegos. Buenos Aires. Editorial: Paidós, Sexta edición. P. 86.
- Anzola, P. Introducción al estudio de la comunicación. John Fiske. Editorial: Norma.
- Ausubel, D.(1990). Psicología Educativa, un punto de vista Cognitivo. México. Editorial: Trillas. Segunda Edición
- Bandura, A. & Walters, R. (1983). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Madrid. Editorial: Alianza .p.123
- García, A (2008). Psicología Bachillerato. Madrid. Editorial: Mc Graw Hill. p.268-273.
- Garvey, C. (1995). El juego infantil. Londres. Editorial: Moratta S.A. Cuarta edición.
- Jiménez, I. (1998). El juego como estrategia de enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes de la facultad de optometría. España.
- Martínez A, Grau et al (2000). Desarrollo emocional del niño. Psiquiatría y psicología de la infancia y HGGHGFYRT ,, M N M HBJ M adolescencia. Madrid. Editorial médica Panamericana. p. 55.
- Murillo, J y Martínez C. (2010). Métodos de Investigación Educativa en Ed. Especial. 3º Ed. Especial.

Paredes. J. (2002).Aproximación Teórica a la realidad del juego, en moreno murcia, Juan Antonio. Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, pp. 11-32.

Editorial: Dialnet plus.

Radrizzani G, Gonzalez, A. (1987). El niño y el juego. Buenos aires. Nueva Visión

Tirado.M.(1998). El juego y el arte del ser humano, Colombia Pag 37

Trilla. J, Cano. E, Carretero. M, escofet. A, Fairstein. G, Fernández. J, González, J, Gros. B, Imbernón. F, Lorenzo. N, Monés. J, Muset. M, Pla. M, Puig. J, Rodriguez. J, Solá. P, Tort. A, Vila. I, El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI, editorial Graó, Junio 2011,Barcelona. España.

Villegas. O. (2004). Enciclopedia práctica del docente. Madrid-España. Edición Cultural, S.A. p. 287.

El juego según Maria Montessori, Aprender jugando en familia. (2012) recuperado de http://www.aprenderjugandoenfamilia.com/2012/09/normal-0-21-false-false-false-es-x-none_25.html

La exploración del medio para la educación inicial, Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, documento 24, pag 13 recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/articles-341487_doc24.pdf

Real academia de la lengua, recuperado de <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>