



# EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA PRÁCTICA DOCENTE EN ESTUDIANTES DE NIVEL BÁSICO

**RITA VIRGINIA RAMOS CASTRO**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS  
virginiamoscastro@gmail.com

**ELISA GUTIÉRREZ GORDILLO**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS  
elisagutierrezgordillo@gmail.com

**MARISOL DE JESÚS MANCILLA GALLARDO**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS  
solmarmancillagallardo@gmail.com

## Resumen

En los primeros años de vida, el juego funciona a modo de estímulo, apredizaje y entretenimiento en los niños, generando concentración en lo que hacen. En este sentido se puede evidenciar que el juego es un medio de enseñanza que posee atributos y tiene como finalidad la diversión, pero al mismo tiempo potencia las habilidades sociales y cognitivas. El presente trabajo presenta algunos de los resultados obtenidos en la investigación, misma que se realizó con el objetivo de indagar si el docente establece actividades lúdicas como actividades didácticas, en la idea de analizar de que forma el juego se puede convertir en una estrategia para lograr aprendizajes significativos en estudiantes del nivel básico. El estudio se realizó desde la perspectiva cualitativa, con un enfoque etnográfico, utilizando como instrumentos el diario de campo y la guía de entrevista, para aplicar sus respectivas técnicas, observación y entrevistas. Los sujetos de investigación fueron 72, 40 hombres y 32 mujeres, de los tres grupos y las tres profesoras del Jardín de niños y niñas “Flavio Guillen”, de Comitán Chiapas.

**Palabras clave:** Juego, Estrategia, Aula, Competencias, Enseñanza/Aprendizaje





## INTRODUCCIÓN

La importancia del juego como estrategia didáctica es indiscutible sobre todo, como parte de la motivación de los niños. Podemos afirmar que las actividades lúdicas satisfacen el deseo de diversión que todos sentimos, además de contribuir enormemente en las interacciones sociales, cognitivas y afectivas del menor.

Esta actividad está siendo reconocido por distintos autores tales como: Silvia Lavanchy (1993), Omeñaca y Vicente (2001) entre otros; sin embargo existe la percepción de que no está siendo lo suficientemente valorada por algunos docentes dentro de los procesos áulicos al momento de su aplicación. A partir del juego, los niños desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas, manteniendo el interés sobre lo que en algún momento propiciará aprendizajes significativos.

Es indispensable el redescubrimiento del valor del juego para optimizar los procesos educativos, las relaciones en el aula y potenciar la integración y el desarrollo de las competencias. El juego como objeto de estudio, ofrece un espacio de reflexión y re conceptualización de la práctica en el aula, a partir de los elementos teóricos adquiridos en su formación profesional y la experiencia en sus años de trabajo. El objetivo de la investigación fue Identificar las estrategias basadas en el juego en los procesos educativos del jardín de niños y niñas Flavio Guillén, dentro de los objetivos específicos fue conocer las estrategias lúdicas que desarrollan las docentes y las preguntas que guiaron la investigación fueron : ¿ Cuáles son los usos del juego en los procesos educativos? ¿Qué estrategias utilizan los docentes para incorporar actividades lúdicas

La metodología empleada para el presente trabajo fue un estudio cualitativo desarrollado con un enfoque etnográfico para conocer las relaciones existentes entre profesor-alumno y el juego desarrolladas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en clase. Para llevar a cabo el trabajo de campo se diseñaron instrumentos como, diario de campo y guía de entrevista, se apoyó en las técnicas de observación y entrevista. Los 72 sujetos informantes, 40 hombres y 32 mujeres, fueron docentes y alumnos de los tres grupos del Jardín de niños y niñas “Flavio Guillen” ubicado en la ciudad de Comitán Chiapas.





## CONTENIDO

El jardín de niños es la primera institución fuera de la familia que refleja características de nuestra estructura social: organización, reglas, relaciones interpersonales, roles, entre otras. Es entonces un escenario idóneo donde se debe promover una cultura democrática entre todos sus integrantes, desterrando las prácticas opuestas a sus principios. Es preciso insistir que los niños preescolares, aún con su corta edad, ya cuentan con saberes acumulados en tan sólo tres, cuatro o cinco años, por tanto están en condiciones de aprender las habilidades necesarias para convertirlos en integrantes participativos y cooperativos de una sociedad democrática. El plan de estudios establece que los niños pequeños desarrollan de manera progresiva, la elaboración de categorías y conceptos, esto, es una poderosa herramienta mental para la comprensión del mundo, porque mediante ellas llegan a descubrir regularidades y similitudes entre elementos que pertenecen a un mismo grupo, no sólo a partir de la percepción sino de la elaboración de inferencias utilizando la información que ya poseen. Todo ello es posible a través del juego.

Entre los juegos conocidos por los alumnos destacan policías y ladrones, el gato y el ratón, la rueda de san miguel, futbol, memoria, lotería, escondidillas, atrapadillas, el cartero. Los juegos que practican durante el recreo y dentro del aula se caracterizan por su facilidad en las reglas y en su realización: atrapadillas, policías y ladrones, lotería, memoria. Los niños consideran que todos los juegos son divertidos y les gusta que sus maestros los pongan a jugar en clase.

Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, entre otros. El niño no es capaz de separar el juego del trabajo pues a través del juego aprende sobre las características, utilidad y cualidades de los objetos. Los procesos educativos deben necesariamente aprovechar esta energía lúdica de los niños para favorecer el potencial de desarrollo que éstos poseen.

Piaget (1991) postula la existencia de tres tipos de juego: el reglado, el simbólico y el juego de ejercicio. En cuanto al primero, se observó la lectura de un cuento donde la docente daba pautas haciendo participar a los niños en la creación de tramos de la historia. La retroalimentación consistió en hacer un dibujo relacionado con el texto. Analizando la actividad, se observó que la intención fue ampliar el uso del lenguaje mediante la narración de un suceso, una historia, un hecho real o inventado, incluyendo descripciones de objetos, personas, lugares y expresiones de tiempo, dando una idea lo más fiel y detallada posible. La práctica de la narración oral se relaciona





con la observación la memoria, la atención, la imaginación, la creatividad, el uso de vocabulario preciso y el ordenamiento verbal de las secuencias.

Esta actividad queda comprendida en la categoría Piagetana de juego reglado porque da indicios al alumno de lo que debe hacer, cómo comportarse dentro del ejercicio, además de fomentar la competencia mediante la participación. Para Piaget el juego de reglas marca el deshabilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo esta socializado. Son entonces, los adultos quienes se encargan de transmitir esos códigos establecidos anteriormente. Una vez socializado no le queda más remedio que acatar las reglas de sobrevivencia grupal

Una evidencia del juego simbólico se concretó cuando la maestra A empezó a explicar las vocales, apoyándose en una lámina ilustrada. A manera de retroalimentación pidió a los niños que con plastilina formaran las vocales que conocieran favoreciendo así el desarrollo sensorial y mental por la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, entre otras que utilizaron al crear las figuras. En otra actividad la docente B proyectó paisajes para introducir la flora y fauna existente en ese lugar; una vez ubicados pidió a los alumnos que los reconociesen mediante la exhibición de una lámina de un libro de recortes semejante a la imagen proyectada.

En la vida cotidiana muchas veces no es fácil definir cuando realmente está jugando o trabajando, pues cuando empieza a construir objetos reales basados en representaciones simbólicas, se puede deducir que se está transfiriendo a otra etapa, sin embargo para el adulto el niño está jugando, cuando en realidad él está realizando un trabajo. En esta fase el niño prosigue con su aprendizaje, sobre todo de construcción y adaptación y para ello realiza juegos llamados simbólicos que se caracterizan por utilizar la ficción mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con gustos y necesidades.

En otra actividad la profesora C enseñó las formas geométricas existentes de forma repetitiva señalando la figura, cuando la maestra aseguró el aprendizaje haciéndolos participar en el reconocimiento de las figuras. La forma de retroalimentación en esta actividad fue que la maestra les dio un rompecabezas para armar donde estaba basado en figuras geométricas.

Armado de rompecabezas que implican distinto grado de dificultad (por el número de piezas, por sus formas, colores y tonos o por el tamaño). Desde muy pequeños los niños pueden





establecer relaciones de equivalencia, igualdad y desigualdad. En sus juegos o en otras actividades separan objetos o juguetes entre sus amigos; cuando realizan estas acciones, y aunque no son conscientes de ello, empiezan a poner en práctica de manera implícita e incipiente, los principios del conteo y ubicación, La diversidad de situaciones que se proponga a los alumnos en el preescolar propiciará que sean cada vez más capaces, Así, la habilidad de abstracción les ayuda a establecer valores y el razonamiento numérico para saber cuántas piezas existentes y hay en cada rompecabezas les permite hacer inferencias acerca de los valores numéricos establecidos y a operar con ellos.

Otra de las cosas positivas en esta actividad es que enfrenta desafíos y busca estrategias para superarlos por ejemplo, qué y cómo hacer para construir un carro con un juego de construcción: seleccionar piezas, organizarlas y ensamblarlas. (monereo, 1994)

La importancia de armar rompecabezas en este nivel inicial es de ayudar al niño y niña en el estudio de las matemáticas más adelante, este ejercicio aparentemente manual, no es solo un simple juego o entretenimiento sino que va acompañado de un proceso de pensamiento, si se analiza detalladamente, solo se trata de ir colocando y encajando piezas sino que todo vaya teniendo una forma y un sentido al final. En este caso habría que asegurarse del nivel de complejidad sea el adecuado para las capacidades de los niños.

El Plan de Estudios 2011 de Preescolar establece que es importante que los niños se inicien en el reconocimiento de los usos de los números en la vida cotidiana; por ejemplo, que empiecen a reconocer que sirven para contar, que se utilizan como código (en las placas de los autos, en las playeras de los jugadores, en los números de las casas, en los precios de los productos, en los empaques) o como ordinal (para marcar la posición de un elemento en una serie ordenada).

El niño debe realizar su trabajo por sí mismo; la intervención de la educadora debe ser de orientación materna a través del convencimiento porque toda ayuda infantil que se da al niño solo sirve para detener su desarrollo. El niño hace uso del juego como un recurso para comprender y darle sentido a lo que hace el adulto, simula lúdicamente, estimula la imaginación e interpreta su contexto, el de la casa y el de la escuela.





En otra actividad, la maestra C enseñó el valor del dinero y abordó el costo de mercancías apoyándose en dibujos de productos con los que los niños están familiarizados tales como dulces, golosinas y jugos. Como resultado de esta actividad se observó que los niños fueron capaces de explicar la diferencia entre moneda y billetes, reconocer que sus padres ganan dinero trabajando y ese dinero es el que se usa para comprar cosas para la familia, entre otras.

En otra actividad la maestra abordó las partes que integran del cuerpo humano, indicando el nombre de cada una de ellas, después formó a los niños en círculos, donde a cada uno le asignó un número; procediendo a repartir entre ellos distintas piezas con la indicación que, de forma ordenada fueran pegando a la pared la pieza del cuerpo que les correspondió, formando un ser humano. La forma de retroalimentación en este caso fue ponerles la canción de chu chu wa que refiere a las partes del cuerpo, con la finalidad de cerrar la actividad.

Al finalizar la actividad la maestra explicó la función de cada parte del cuerpo y ayuda a las correcciones necesarias para que ellos entiendan el tema.

Este juego fue muy práctico y de mucho interés para los niños porque fue una forma un aprendizaje con dos de sus sentidos (vista y tacto), haciendo notar el interés por el juego y el aprendizaje.

Desde edades tempranas, las niñas y los niños forman ideas propias acerca del mundo inmediato, todo lo que ve en su entorno es cosa extraña, a veces se hacen ideas. Estas ideas les ayudan a explicarse aspectos particulares de la realidad y a darle sentido, así como a hacer distinciones fundamentales; el conjunto de representaciones mentales que los pequeños se han formado acerca de los eventos y acontecimientos cotidianos en que están involucrados como el agarrar objetos, patearlos, lo que les permite ir conociendo las extremidades y la función de cada una de las partes del cuerpo, de tal forma que, enfocarse a enseñar este conocimiento es necesario para que ellos estén conscientes y con esto, descubrir sus posibilidades y sus limitantes. A partir de estos supuestos, se describen los siguiente juegos: simbólicos, físico y de contacto con la naturaleza y el juego libre, mismos que fueron objeto de estudio.

El juego simbólico, Este tipo de juego no deja de ser atractivo y estimulante para los niños, aquí se dan situaciones diversas, hay quienes pasan las reglas por alto o bien proponen acuerdos que van con sus intereses. Durante la ejecución de este tipo de juegos es fácil percibir enojos y





descontentos de acatar algo establecido, dado el predominio del carácter egocéntrico propio de esta edad preescolar.

El juego físico y el contacto con la naturaleza, incide en la formación de la personalidad, no sólo por las reglas del juego (esperar su turno, cantidad de participantes, no golpearse, entre otros.) sino también el desarrollo de habilidades y destrezas tales como la resistencia, la flexibilidad, la iniciativa la agilidad, por mencionar algunos.

En relación al juego libre (recreo) los niños practican el juego en condiciones interiores y exteriores. Esto desde luego es saludables en todos los aspectos, aunque la experiencia obtenida de la convivencia, indica que la mayoría de los niños prefieren los juegos al aire libre, pues les permite gozar de su libertad, sin que nadie los corte sus inquietudes; mientras que la mayoría de las niñas se inclinan a juegos dentro de los salones o lugares donde puedan estar sin mucho movimiento mientras que los niños prefieren juegos al aire libre como el correr y jugar en las canchas.

Es importante resaltar que al introducir esas actividades recreadas con juegos se propicia la construcción del conocimiento y de aprendizaje adquirido así, de manera más significativo, dentro del aula todas estas actividades mencionadas se pueden realizar sin perturbar la tranquilidad de los demás grados. De ahí importante tomar en consideración que estos periodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente orientar el proceso de aprendizaje en forma individual o colectiva. **También permite conocer quien produce y como lo hace, bajo que procedimientos se orienta y que actitudes involucra. Estas manifestaciones espontaneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes.**

## CONCLUSIONES

- Productor de las observaciones, de manera general se pudo analizar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no solo en su desarrollo psicomotor, sino también para el desarrollo de la creatividad, en su aspecto cognitivo, en el desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, entre otros. De manera específica se trató el tema del juego como estrategia didáctica, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es muy fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándonos en la importancia de los aprendizajes





significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

- El educador debe tener presente que cada uno de los participantes tiene un campo de experiencias diferentes, tiene además intereses, expectativas, necesidades y gustos distintos y que si toma en cuenta estos elementos puede propiciar un aprendizaje significativo. Es decir, trabajar en la interculturalidad.
- El juego como estrategia didáctica ofrece al alumno la oportunidad de variar y enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades, facilitando así su integración al medio que lo rodea.
- El juego tiene su espacio y su tiempo en el aula; lo observamos en los rincones , ya que siempre tenemos presentes los rincones de construcción y del juego simbólico entre otros, donde los niños comienzan a hacer representaciones del mundo que les rodea, con el que los niños se identifican.
- Las estrategias deben ser innovadoras, motivantes y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que propicien estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan tanto los estudiantes como los docentes. Es una situación que permite correr riesgos.







## **BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS**

Piaget, J. (1991) Seis estudios de Psicología. Ed. Labor. S.A. Aragón. Barcelona.

Monereo, Carlos (1994) "estrategias de enseñanza y aprendizaje" Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Argentina: Cincel S.A.

Puyuelo, E. Omeñaca, R. Vicente, J. (2001) Explorar, jugar y cooperar. Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar, abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación. Ed. Paidotribo. Barcelona.

Lavanchy, S. (1993) La educación preescolar: desafío y aventura. Ed. Universitaria. Santiago de Chile.

