View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk
brought to you by CORE
provided by Portal de Revistas Científicas de la Universidad Técnica de Babahoyo

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL

PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF CHILDREN IN EARLY EDUCATION

https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949

AUTORA: Ana Andrade Carrión[1]*

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: alac1969@yahoo.es

Fecha de recepción: 30 / 09 / 2019

Fecha de aceptación: 25 / 01 / 2020

RESUMEN.

Los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente es distinto del adulto. La mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término "juego" designa una categoría genérica de conductas diversas. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica. El docente con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje. Los juegos complicados le restan intereses a su realización, en la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad este por delante, los juegos por imitación, cacería, y persecución deben predominar en esta etapa y en la segunda deben incluirse las competencias, los deportes. El juego es una necesidad, vital contribuye al equilibrio humano, es a la vez actividad, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de

[1]* Magister en Educación Infantil, Universidad Nacional de Loja, Ecuador

educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño. El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas y satisface las necesidades de los estudiantes.

Palabras clave: Juego, niño, aprendizaje.

ABSTRACT.

Currently the games are useful in the educational and work as teaching strategies, so that the main objective is to increase and encourage students towards teaching creative learning. The game is a peculiar way of child's interaction with their environment, which is qualitatively different from adult. Today, most specialists in the field recognize that the term "game" designates a generic category of very different behaviors. Games should be seen as a major in the classroom activity, as it provides a different way to acquire learning brings rest and recreation student, gaming orient the interest of the participant to the area to get involved in play activities. The skillful teacher initiative and invents games that fit the interests needs to expectations, the age and the rhythm of learning the complicated interests detract games to one, in the first stage is recommended simple games, where the This motor ahead, imitation games, hunting and persecution should predominate in this stage and second contests, sports should be included. The game is a must, vital contributes to human balance is simultaneously activity, adventure and experience: media and released on a permitted way, the game is a process of comprehensive education, essential for physical intellectual and social development boy. The game brings the joy of movement and symbolic to the realization of their desires to meet their needs satisfaction.

Keywords: Game, boy, learning.

INTRODUCCIÓN.

A nivel mundial, la Educación Inicial o Preescolar es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros. Se marca como fin garantizar y respetar los derechos de los niños y niñas, así como la diversidad cultural y lingüística, el

ritmo propio de crecimiento y de aprendizaje, y potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

El espacio educativo para las diversas actividades debe estar dividido en áreas de trabajo o rincones, con materiales para cada una de ellas y claramente etiquetadas, para permitir a los niños jugar independientemente de acuerdo con sus intereses y con el mayor control posible.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia Gómez & Titania, 2015).

La inadecuada utilización de los juegos que son muy necesarios en las edades de 3 a 4 años en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede derivarse de la problemática a nivel nacional, sobre aspectos económicos, sociales, políticos, educativos y culturales; y particularmente, en la formación de valores en los niños, generándose carencias que entorpecen la calidad de vida de los infantes (Pinto-Archundia, 2016).

El juego es recreación, ya que toda actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento de la vida y de las relaciones involucradas en él, es el centro de la vida del niño, es la única actividad que tiene a su alcance, como diversión básica, se constituye en una necesidad vital tanto para su desarrollo físico y psicológico como para el proceso de aprendizaje.

Rosas (2005) manifiesta que el juego ha sido considerado un componente esencial del aprendizaje, ya que sea como causa, como fenómeno que lo facilita como parte del acto creativo. Todas las teorías modernas del aprendizaje y la enseñanza sin excepción, le

asignan a las variables motivacionales internas y a las características atractivas de las tareas una relevancia esencial.

Los niños necesitan estar en constante movimiento desde que nacen, ahí descubren que la fuente de placer es el juego, siendo una actividad muy satisfactoria, y una de las estrategias más importantes para aprender y adquirir autonomía e independencia. Las niñas y los niños ejecutan juegos ya sea en forma individual o grupalmente, y esto les permite tener la posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar, interactuar y todo será factible a través de los juegos didácticos que pueden ser simbólicos o socializados.

Sin embargo, si asistimos a cualquier sala de clases de cualquier escuela del mundo, veremos que el juego es una actividad reservada para el recreo, una razón probable para que esto suceda puede ser la falta de evidencia que muestre lo importante que es considerar el juego en serio. O tal vez, la falta de seriedad que tiene esta actividad, es lo que la hace opuesta a la categoría de "trabajo" que es la que se supone debe socializar en la escuela. En otras palabras, el juego promueve el desarrollo y aprendizaje de estructuras implícitas.

Además, el juego es la actividad, por excelencia que hace posible el aprendizaje del formato del trabajo escolar, al posibilitar el aprendizaje de estructuras de conocimientos más apegados a la realidad que la fantasía del niño.

Jiménez (2006) expresa que el juego constituye la ocupación principal del niño, pues a través de éste, puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son la psicomotriz cognitiva y la afectiva social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos porque también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

El juego representa para la niña y el niño el ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando de éstas sus estados emocionales, carencias y frustraciones. Es el lenguaje propio de la niña y el niño con quienes se relaciona, con su medio y le facilita la formación en colectivo infantil, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

El juego es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella. Es expresar y compartir en acciones y luego verbalizando lo interno.

A través del juego los alumnos se preparan para la vida futura, para alcanzar metas, sentir satisfacción, descargar energías, conseguir alivio a sus frustraciones, y, generar un

El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potenciar actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber, esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin números de actividades y momentos de juego.

Las capacidades cognitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que la niña y el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

Las capacidades de aprendizaje se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir desenvolverse autónomamente (Lagunas & Ruiz, 2005).

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños y niñas a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requiera un mayor nivel de atención y focalización.

"PIAGET expresa que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontaneo opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndose"

"FREUD dice que el juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos**".**

"VIGOTSKI afirma que el juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los adultos**".**

ELKÓNIN manifiesta que los juegos de los niños están relacionados con su respectiva clase social y que por lo tanto las temáticas de juego son distintas según sus experiencias de vida, según la edad, sus valores culturales, y su condición social.

De acuerdo a Bruner & Garvey (1977), "retomando de alguna forma la teoría del instinto de Grase expresan que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales a través del juego, mediante el "como si", que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura).

Desde el paso por las aulas de educación infantil creo pertinente dar a conocer que los juegos son altamente motivantes para expresar sus estados de ánimo, en sus nuevas experiencias, proporcionan diversión en las actividades del aula es decir se rompe el hielo y la clase sea hace más armoniosa y llevadera.

Fundamentos teóricos que sustentan el juego y su importancia cultural a través de las actividades en el proceso de desarrollo del aprendizaje de los niños en educación inicial.

Conceptos de Juego:

El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Considerada como una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Torres (2007) dice**:** El juego como elemento primordial necesita de las estrategias para facilitar el aprendizaje, que se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permite el fortalecimiento de los valores: respeto,

tolerancia, grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir conocimientos e inquietudes."

Es importante señalar que el juego es uno de los métodos más beneficiosos para la persona, el saber estimular al niño por medio del juego desde que el niño nace, le ayudará a desarrollar de mejor manera su imaginación, la creatividad, el lenguaje y a fomentar valores, entre otros beneficios, aprendiendo el niño o niña a desenvolverse con facilidad ante la sociedad.

Hernández (2002), señala: El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar, proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional; presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables.

Cabe recalcar que el juego es algo innato de cada persona, es libre y voluntario, ayudando en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, y la integración con otras personas.

Origen del juego.

Prieto (2010) Manifiesta: La mayoría de los autores sitúan el origen del juego a partir del juego animal que evolucionó en el hombre hacia una estructura superior integrada, por medio de componentes utilitarios y por creencias que se mostraban de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y que finalmente evoluciona y forma parte de la cultura (juegos tradicionales).

Considero que el juego existe desde tiempos muy remotos, y que poco a poco ha ido evolucionando, aunque algunos juegos conocidos como tradicionales se han ido perdiendo con el pasar de los años; siendo conveniente en estos momentos rescatar algunos de ellos, que son útiles para la formación integral de las y los niños.

González (2007) expresa: el juego es el lenguaje principal de los niños. a través del juego el niño expresa todo su mundo externo: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa. Desarrolla sus sistemas cognitivo, emocional y psicológico."

El juego es el lenguaje principal de los niños, ayuda a expresar su mundo interior, sus deseos, fantasías, temores y conflictos; refleja la percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que los rodea, estimula todos los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación, facilita el desarrollo de las habilidades físicas, facilita las destrezas sociales, facilita la inteligencia racional y la emocional.

Los docentes debemos conocer y tener claro que el juego es indispensable para el aprendizaje de los educandos, por lo tanto es necesario recrearlo diariamente con la finalidad inicial de que el niño empiece a relacionarse con otras personas y empiece a tener contacto con el mundo que le rodea, con el objetivo de incrementar logros importantes en el desarrollo de su creatividad y en el proceso de aprendizaje.

Características del juego infantil

Benítez (2009) El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquiere roles que el niño asume de forma particular. A través del juego el niño y la niña se comunican con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje. Muestra la ruta a la vida interior de los niños /as, ya que se expresan sus deseos, sus fantasías temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.

De acuerdo a lo dicho por Benítez Murillo todas estas características expuestas son el resultado que puede ofrecernos el juego, los niños son los principales autores para demostrar lo importante que es el juego y los beneficios que podemos obtener del mismo. Al ser planificados los juegos según las necesidades que se presenten en el aula estamos logrando que los niños aprendan a desenvolverse sin dificultad en el medio que los rodea, consiguiendo de esta manera que los niños sean más activos y creativos.

Beneficios del juego

Alonso (1985), se refiere "La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones,

sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende"

Según mi criterio y rescatando lo esencial del autor Alonso el juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar, ayudando a un mejor desenvolvimiento y desarrollo integral.

Además, el juego en la vida del niño preescolar considero como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

Fernández (2010) manifiesta: A través del juego se puede obtener grandes beneficios tanto en los niños como en los adultos al contribuir a un estado físico y emocional saludable, cuando jugamos nos olvidamos de preocupaciones, y luego, aunque cansados, nos sentiremos renovados.

El juego en el niño, es un medio a través del cual representa varios roles que luego podrá interpretar en la vida real, se relaciona con los demás, ejercita la habilidad viso espacial, al mismo tiempo, pone y recibe limites, todo esto contribuye a su adaptación al medio social. Dentro de los beneficios del juego, está el desarrollo del aprendizaje, y además de esto, como se mencionó antes, contribuye a aliviar el estrés del día a día, por el exceso de trabajo y las necesidades diarias; ayuda a activar nuestro cuerpo y nuestra mente, sobre todo ayuda a la comunicación comunicar por medio del lenguaje**"**.

Desde mi punto de vista y en concordancia con autor Fernández nos damos cuenta que el saber jugar nos ayuda a olvidarnos de muchas cosas e incluso hay adultos que recuerdan su infancia y juegan con sus hijos volviéndose un niño pequeño; en fin todos sabemos que el juego nos hace sentir aliviados, tranquilos y libre de preocupaciones.

De acuerdo a mi criterio es evidente que la utilización de los juegos es indispensable en el aprendizaje de los niños y niñas ya que permiten describir las vivencias de los alumnos, sus opiniones, sentimientos y nivel de comprensión, pues el juego ayuda a los niños a adquirir roles de forma particular.

Razones por las que los niños y niñas juegan

Realizando una interrelación con lo teórico y la práctica y de acuerdo a mi experiencia he llegado a concluir las razones por las que los niños juegan, porque es su manera de existir en el mundo, los niños juegan por naturaleza, disfrutan jugando y con esto siempre aprenden algo nuevo lo cual los estimula y los empuja a un desafío.

A los niños les encanta jugar porque nadie le dice qué hacer ni cómo hacer; con los juegos, los niños maduran, aprenden y conocen el mundo. Mediante el juego los niños exteriorizan sus sentimientos, ya sean de alegría, tristeza, sus miedos y angustias, esto ayuda a expresarse en el medio que lo rodea y poder sentir que es importante y necesario para su grupo, el juego lo hace activo y el niño que no juegue está demostrando que algo le sucede y si no lo hace constantemente, es necesario un análisis más profundo para ver qué sucede con el niño.

Los niños juegan por curiosidad Los niños, mediante los juegos, aprenden y descubren, se sorprenden de la realidad y asombran a los adultos. A los niños les encanta explorar cosas nuevas, les fascina la sorpresa y elaboran actividades a su voluntad. Y logramos aprender de ellos interactuamos mutuamente maestra y niño.

Los niños juegan para tener control de su mundo, al mismo tiempo que adquieren autocontrol y autoestima. Con el juego, lo niños adquieren nuevos conocimientos a su manera y a su ritmo; esto reduce la tensión y la ansiedad que generalmente limita y dificulta el aprendizaje.

Clases de juego

Juegos sensoriales. - Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Juegos Motores. - Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destrezas, juegos de mano, remo, juego de pelota: futbol, tenis, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Juegos Sociales. - Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kawin dice “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Juegos de construcción. - En este grupo cabe los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, caminar da siempre a múltiples juegos funcionales como por ejemplo jugar a las escondidas

Juegos de reglas. - Este juego es más propio de los niños mayores. Sin embargo, en el niño y niña de 0 a 5 años les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas para su ejecución

Juegos tradicionales.

Guevara (2009) “Al hablar de juego muchos recuerdan su infancia y esas remembranzas son todas diferentes, algunas parecidas, pero no iguales, el juego tradicional se remonta a la infancia, al ayer lo que jugaron los padres y lo que jugaron los abuelos son los juegos que pasan de una manera u otra de generación en generación”

Personalmente creo que el juego tradicional tiene su gran actuación en barrios, calles y escuelas es en estos lugares donde se mantienen y se cultiva el juego tradicional. Las escuelas llenas de recuerdos cumplen con un papel importante en el aprendizaje no solo en las ciencias básicas, también de cultura y tradición, podemos nombrar algunos de ellos como, por ejemplo:

El trompo es un juguete muy antiguo. Se ha descubierto que tanto en la antigua Roma como en Tebas ya se usaba. También se conoce diversos ejemplares de trompos americanos (mexicanos y argentinos), que dan testimonios de su permanencia a lo largo del tiempo.

Para jugar se requiere un trompo, es decir, un juguete realizado con una pieza de madera En forma cónica, semejante a una pera, con una punta de metal sobre la que se lo hace Girar. En su parte superior tiene una especie de cilindro chato o “sombrerito”, llamado espiga, que sirve de apoyo para enrollar un hilo. También existen trompos plásticos con cintas rígidas que se tiran para hacerlos girar.

MATERIALES Y MÉTODOS.

El estudio se centró en la ciudad de Loja, particularmente en los centros infantiles de educación uno y dos. La población utilizada fue a 10 maestras de escuelas y la observación directa a los niños de estos centros de la ciudad de Loja.

El método científico y sus procedimientos guiaron las diferentes fases del proceso investigativo de la temática. Dentro de la metodología y para obtener la información requerida se utilizaron técnicas como la de la encuesta a las maestras para obtener un primer nivel de acercamiento respecto del papel del juego en el área de desarrollo infantil y una observación directa a los niños que permitió datos referentes al juego y su utilización como metodología en el aprendizaje.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

Las diez maestras que representan el 100% consideran que la utilización de juegos como estrategia metodológica permite un satisfactorio aprendizaje en los niños. Este resultado nos indica que las maestras confirman que el aprendizaje se lo realiza de mejor manera en ambientes lúdicos desde edades muy tempranas.

Siguiendo con la segunda pregunta de las 10 maestras encuestadas, 8 de ellas que corresponde al 80% manifiestan que durante el desarrollo de clases y fuera de ella utilizan el juego, y, las dos maestras restantes que equivalen al 20 % afirman que a veces utilizan el juego durante el desarrollo de las clases y fuera de ella. Esto demuestra que la mayoría de maestras conocen que el juego se lo debe utilizar como técnica pedagógica para el aprendizaje, sin embargo, existe un porcentaje mínimo que evidencia que a veces utilizan el juego para un mejor desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 1: Resultados de El juego en el aprendizaje

El juego en el aprendizaje	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Sí	10	100%
No	0	0
Total	10	100%

Tabla 2: Resultados de Utilización de los Juegos

Utilización de los Juegos	Frecuencia	Porcentaje
Sí	8	80%
No	0	0
A veces	2	20%
Total	10	100%

De la información proporcionada sobre la tercera pregunta de las 10 maestras encuestadas, 9 de ellas que equivale al 90% manifiestan que utilizan juegos didácticos dentro del aprendizaje escolar mientras que en un porcentaje bajo de 1 maestra que representa el 10% considera que para ella no es necesario utilizar juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje en los niños.

Cabe recalcar al respecto que el juego es una actividad esencial para ampliar la inclusión psico-social del niño, aunque por desconocimiento son deficientes, sin embargo se exige formación continua y permanente. Para que las maestras que representan el 10 % apliquen los juegos didácticos que motive la participación dentro de su entorno social.

De acuerdo a los resultados obtenidos acerca de la cuarta pregunta de la encuesta aplicada a las maestras, podemos deducir que, de las 10 maestras encuestadas, 8 de ellas que equivalen al 80% afirman que planifican y ejecutan diferentes clases de juegos en el aprendizaje escolar, mientras tanto de las 10 maestras encuestadas 2 de ellas que equivalen al 20% manifiestan que a veces planifican y ejecutan diferentes clases de juego en el aprendizaje escolar.

Evidentemente tenemos que conversar con las 2 maestras que equivalen al 20% para tratar que se integren al grupo de las 8 maestras que equivalen al 80% y planifiquen las diferentes clases de juegos y los ejecuten en el aprendizaje escolar con la finalidad, de que los niños resuelvan problemas emocionales de las experiencias cotidianas a través del conocimiento y la planificación de las diferentes clases de juego para un buen proceso metodológico de enseñanza aprendizaje.

De las 10 maestras encuestadas con referencia a la quinta pregunta 8 de ellas que representan el 80% consideran que si utilizan los juegos en los periodos de recreo; mientras tanto 2 maestras que equivalen al 20% manifiestan que no utilizan los juegos durante los periodos de recreo.

Cabe destacar que el juego refleja las manifestaciones amenas e interesante que presenta la actividad lúdica , las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicie su participación socialmente activa , por lo tanto las 2 maestras que equivalen al 20% tienen que utilizar necesariamente los juegos durante los periodos del recreo porque ahí también es donde el niño se estimula para des estresarse y alivianar un poco la tensión de toda la jornada.

Tabla 3: Resultados de Juegos Didácticos

Juegos Didácticos	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Sí	9	90%
No	0	0
A veces	1	10%
Total	10	100%

Tabla 4: Resultados de Planificación y Ejecución de los Juegos

Planificación y Ejecución de los Juegos	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Sí	8	80%
No	0	0
A veces	2	20%
Total	10	100%

Siguiendo con la secuencia de la entrevista a las maestras podemos definir que en la sexta pregunta de las 10 maestras encuestadas 6 de las 10 maestras que equivalen al 60% consideran que en la jornada diaria utilizan 1 hora para el juego, mientras que 2 maestras de

las 10 encuestadas que representan el 20%, dan a conocer que utilizan 2horas en la jornada diaria en el juego; y finalmente las 2 maestras más que representan también el 20%, ocupan 3 horas en la jornada diaria en los juegos. Debemos tomar cuenta que es importante no alargarnos mucho tiempo en las horas de juego porque podría ser contraproducente por el motivo que los niños podrían llegar a cansarse y a coger resistencia a los diversos juegos que la maestra le sugiere en el momento de su aprendizaje. Razón por la cual las 6 maestras que equivalen al 60% están actuando en lo correcto debido a que existe una planificación de tiempos para ejecutar los juegos, y así mismo deberán acoplarse de mejor manera las 2 maestras que utilizan 2 horas promedio y las 2 maestras restantes que ocupan 3 horas durante el desarrollo de los juegos.

Siguiendo con el análisis de la encuesta a las maestras en referencia a la pregunta 7 podemos deducir que de las 10 maestras encuestadas , 8 de ellas manifiestan que de la clasificación de los juegos correspondiente a la pregunta 7, aplican con mayor frecuencia en sus clases los juegos motores ; 7 de las 10 maestras indican que utilizan con mayor frecuencia en sus clases los juegos sensoriales; 6 de las 10 maestras consideran que de la clasificación de juegos que aplican con mayor frecuencia en sus clases son los juegos sociales; 5 de las 10 maestras indican que aplican con mayor frecuencia en sus clases los juegos de reglas; 8 de las 10 maestras restantes aplican con mayor frecuencia los juegos de construcción, que la suma de todas las maestras en los porcentajes de la clasificación de los juegos representan el 34% que equivale al 100%

Tabla 5: Resultados de Utilización de juegos durante el receso

Utilización de juegos durante el receso	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Sí	8	80%
No	2	20%
Total	10	100%

Tabla 6: Resultados de Utilización de juegos durante el receso

Tiempo utilizado para los juegos en la jornada diaria	**Frecuencia**	**Porcentaje**
1h	6	60%
2h	2	20%
3h	2	20%
Total	10	100%

Como conclusión al respecto a esta pregunta sobre la clasificación de los juegos cuál de ellos se los utiliza con mayor frecuencia podemos darnos cuenta que de acuerdo a los porcentajes y al número de maestras encuestadas, al respecto de esta pregunta, podemos deducir que existe un desbalance entre las diversas clases de juegos al momento de ser aplicados a la enseñanza de los niños , lo que provocaría trastornos en el desarrollo del niño es así que deben definirse y ponerse de acuerdo con una planificación adecuada de los juegos, en el momento de ejecutarlos, así mismo con objetivos claros y para que utilizamos cada uno de los ellos.

Tabla 7: Resultados de Planificación y Ejecución de los Juegos

Planificación y Ejecución de los Juegos	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Juegos motores	8	8%
Juegos sensoriales	7	7%
Juegos sociales	6	6%
Juegos de reglas	5	5%
Juegos de Construcción	8	8%
Total	34	34%

CONCLUSIONES

- Se concluye que en edades infantiles lo primordial es el juego, pues en estas etapas los niños experimentan investigan conocen socializan.
- El juego de lateralidad es importante para el desarrollo motriz que consiste en utilizar las dos partes de un modo poco diferenciado los niños de tres a cinco años; en este sentido, los planteamientos lúdicos tendrán un carácter global y enriquecedor a nivel segmentario.
- Entre los 5 y 7 años, que es cuando se produce una afirmación definitiva de la lateralidad, seguiremos potenciando el descubrimiento segmentario y, por último, a partir de los 7 años, cuando se produce una independencia de la derecha respecto de la izquierda, será cuando el trabajo analítico y de disociación segmentaria cobrará más relevancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Bruner Jerome, (2008). El aprendizaje y procesos complejos, Recopilado de http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2012/Teo-Apra/6.pdf

Benitez Murillo (2009). El juego como herramienta del aprendizaje. Recopilado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENIZ_1.pdf

Jiménez., C. (2018). La lúdica como experiencia cultural. Magisterio.com.co. disponible en: https://www.magisterio.com.co/libro/la-ludica-como-experiencia-cultural-etnografia-y-hermeneutica-del-juego

Escuela para Educadores/ Mariana Bruzzo y Martha Jacubovich, Circulo Latino Austral S.A. 2007 Edición 2008

Feldman, (2009). El aprendizaje. http://www.falacia.es/temas_psicologia/Aprendizaje.pdf

Gómez, M., & Titania, L. (2015). La planificación curricular aplicada adecuadamente a la diversidad de edades como una estrategia de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo infantil. Trabajo de titulación de Licenciada en Ciencias de la Educación especialización Educación Parvulario. Universidad Técnica de Machala. Ecuador.

Guevara Ramírez (2009). Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo Indígena Cañamono y Llomaprieta.

JIMENEZ V. Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. El currículo en la Educación Inicial.

Lagunas, J. M., & Ruiz, C. B. R. (2005). El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo. Isla de Arriarán: revista cultural y científica, (26), 287-302.

MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL. (ANTONIO VARGAS) Arte y juegos Propuesta Metodológica para la educación inicial.

Pinto-Archundia, R. (2016). La importancia de promover los valores del hogar hacia las escuelas primarias. Ra Ximhai, 12(3), 271-283.

Prieto Bascón (2010) El juego en educación primaria.

Restrepo, O., Guizao., A. & Berrío (2008). Las estrategias lúdico- didácticas como fuente para el mejoramiento de la lecto-escritura en los alumnos del grado tercero de la institución educativa Luis María Preciado de Santa Rita. Tesis de Licenciatura en Básica Primaria con énfasis en Lengua Castellana e Inglés. Fundación Universitaria Católica del Norte, Antioquia – Colombia.

Torres, C. (2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Universidad de Los Andes. Trujillo – México.