

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

IED San Josémaría Escrivá de Balaguer

Jessika Chibuque<sup>1</sup>

Daniela Quintero<sup>2</sup>

Los niños tienen necesidad de hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Las reglas que se imponen en un juego hacen que se fortalezcan los valores, fomentan el trabajo colaborativo, amor al prójimo, facilitando así una sana convivencia.

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. El juego está lleno de vida y entusiasmo y es tonificante. Diversión: de eso se trata el juego. Cuando uno juega, se divierte; cuando uno se divierte, se ríe. En una investigación reciente, se determinó que la risa es un medio poderoso, accesible y gratuito de elevar el estado de ánimo y el bienestar psicológico. El cuerpo libera endorfinas y mitiga la tensión como una respuesta fisiológica natural a la acción física de reírnos. Jugar vale la pena porque eleva el estado de ánimo. El juego es el actor central que lo ayuda a mantener la estabilidad.

A través del juego, los niños aprenden sobre ellos mismos y sobre los demás, así como sobre cómo funcionan las cosas y sobre el mundo que los rodea. Cada experiencia de juego los prepara para la escuela, para tener un razonamiento, como en conceptos básicos, y poder desarrollar habilidades para socializar y capacidad de resolución de problemas de manera pacífica.

En un mundo mágico donde los niños de edad preescolar se sienten dueños de su propio mundo y cómo lo relacionan con su medio ambiente. El juego es el medio para aprender a la edad de 3 a 5 años y cómo estos lo disfrutan a su vez, los

---

<sup>1</sup> Estudiante 1102

<sup>2</sup> Estudiante 1102

desarrollos que provee el juego, son los tipos de juegos y algunos ejemplos de juegos para que puedan entender mejor.

El juego que se disfrutan esenciales de su por sí mismos, como: cuerpo y las cualidades correr, saltar y dar de las cosas de vueltas. El juego es llamado el motor del desarrollo, esto porque para los niños es su forma especial de entrar en contacto con el mundo, de practicar y de mejorar sus habilidades. El juego satisface muchas necesidades en la vida del niño, como: ser estimulado y divertirse, satisfacer la curiosidad y explorar, pues favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales perceptuales y habilidades físicas que a su vez ofrece oportunidades de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales. También promueve el desarrollo social y mejora la creatividad.

Comprender su oportunidad de hacer realidad, y para controlar ejercicios, de liberar las expresiones, energía, ayuda a los niños, a concentrarse manipulando según lo que aprenden a controlar por medio de los sentidos humanos. Permite ejercitarse en la gramática y palabras que aprenden.

Es establece normas y llamado: juego social que disfruta de situaciones de dramático porque exige ganar o perder. Este tipo de juegos, ayuda a desarrollar las fantasía y formas originales habilidades cognoscitivas de interacción. Aprenden como: aprender reglas, relaciones y reglas sociales y también a entender la casualidad, también comprende la interacción con los inicios de consecuencias de la alfabetización, y en cuanto a acciones

El juego estimula al estudiante y despierta el interés en aprender, para los que están más habituados a la experiencia de juego supone un entorno familiar de aprendizaje en el que se sienten cómodos y donde perciben más posibilidades de alcanzar el éxito. Se puede fomentar la participación del usuario a través de diferentes mecánicas de juego como pueden ser la recolección de objetos, puntos, clasificaciones y niveles. El juego, por su carácter abierto, proporciona al alumno metas claras y conectadas que le permiten ir avanzando de un nivel a otro al tiempo que van perfilando y afinando sus propias habilidades y conocimientos. El uso de avatares cercanos a la apariencia personal del alumno contribuye además a afianzar esta conexión con el propio juego.

Si los docentes utilizaran los juegos como método de aprendizaje, los estudiantes aprenderían y se interesarían más, ya que el profesor se esfuerza para que le pongan atención y lo escuchen, pero se cree que la mayor parte de los estudiantes no ponen una actitud adecuada frente a esto, aparte no se escuchan simplemente oyen demostrando esto al momento de : molestar al de al lado,

lanzando papelitos, u otra forma de fomentar el desorden en el aula, por lo general los niños aún no están preparados para poner atención a largas explicaciones.

Para Gross, el juego tiene un valor funcional, pues dice que de la misma manera como el gato juega con una pelota o con una hoja que arrastre el viento, esta PRE-ejercitándose para una actividad seria, posterior en su vida como lo será la caza. Según Gross hay tanto juegos como instintos.

Porque el concibe el juego como un ejercicio preparatorio que va encaminado a satisfacer las tendencias instintivas. Esto es lo hace pensar a Gross que el número de juego es igual al número de tendencia, y que hará por lo tanto juegos encaminados hacia las profesiones y oficios.

Si educarse es prepararse para la vida, el juego llena esta formalidad, porque ejercita las tendencias, sobre todos aquellas fuertemente heredadas. El juego como ejercicio preparatorio tiene un valor sensorial lo cual facilita las operaciones intelectuales, pero no puede dársele un valor técnico porque no en todos tiene que ver con realidad de los oficios o profesiones.

Lange afirma que el ser niño reclama un ejercicio integral, como no lo recibe por parte de sus ocupaciones, tiene que buscar un complemento en el juego. Car. Afirma que el juego sirve para gravar ciertos conocimientos con el fin de que no se olvide

En conclusión, los juegos pueden contribuir al desarrollo de ciertas habilidades en el estudiante y proporcionar una experiencia de aprendizaje único y divertido, que motive a seguir avanzando e involucrarse de forma activa en su aprendizaje. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia áreas que se involucren con una actividad lúdica.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Gros, teoría del ejercicio preparatorio. & Lange, teoría de la complementación. Extraído el 07 de mayo de 2014, desde <http://eljuegoppcbensneiva.blogspot.com>
- Stoy P. Definición juego <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>