

## LO LÚDICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Crislaine Vieira de Lima Alencar<sup>1</sup>  
Raiany Amorim de Oliveira Pana<sup>2</sup>  
Rosa Maria Moreira Machado<sup>3</sup>

**RESUMEN:** La presente investigación tiene como tema: Las actividades lúdicas en Educación Infantil y tiene como objetivo cuestionar y pensar soluciones para un aprendizaje efectivo, ante el siguiente problema: ¿Cuál es la capacidad de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de los niños en Educación Infantil? El objetivo del presente trabajo es abordar la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando comprender la relevancia del juego, como subsidio, en la construcción del desarrollo, del aprendizaje, en el proceso educativo del niño. El trabajo se desarrolló a través de una investigación basada en los fundamentos de autores como Piaget 1981, Vygotsky 1996 y Emilia Ferreiro 2002 y siguiendo la realidad escolar. Por lo tanto, buscamos identificar que el uso de la lúdica combinada con actividades pedagógicas puede transformar el aprendizaje en una acción placentera que produce resultados positivos.

**Palabras-Clave:** Socialización. Desarrollo. Aprendizaje. Construcción.

1999

**ABSTRACT:** This investigation has as its theme: The ludic in the kindergarten and its objective is to question and think about solutions for effective learning, on the following questions: ¿What is the capacity that ludic needs to develop in children from the Kindergarten? The objective of this study is to discuss the importance of the game in the teaching-learning process, trying to understand the importance of the game as a subsidy in the construction of the development, the learning, the educational process of the child. The work was developed through an investigation based on the foundations of authors such as Piaget, 1981, Vygotsky 1996 and Emilia Ferreiro 2002 and following the school reality. Therefore, we seek to identify the use of play combined with educational activities that can make learning a pleasant action that produces positive results.

**Keywords:** Socialization. Development. Learning. Construction.

<sup>1</sup> Licenciatura plena em pedagogia. Promovida pela UNIC/ Universidade de Cuiabá. Ano 2019. Especialista em Educação Infantil, Promovida pela Faculdade Fetac/ Faculdade de Educação Tecnologia e Administração de Caarapó. Ano 2021.

<sup>2</sup> Licenciatura plena em pedagogia. Promovida pela UNIC Universidade de Cuiabá. Ano 2019. Especialista em educação infantil e alfabetização. Promovida pela Universidade faveni. Ano 2020

<sup>3</sup> Bacharel em Administração. Promovida pela Faculdade ICEC - Instituto Cuiabá de ensino e cultura / ano 2009. Licenciatura plena em pedagogia. Promovida pela faculdade FATEC/Faculdade de ciências administrativas e de Tecnologia de Rondônia/ ano 2017.

Especialista em Educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental de 09 anos. Promovida pela Faculdade Invest - Faculdade Invest de ciências e tecnologia/ ano 2018.

## 1. INTRODUCCIÓN

El mundo actual se caracteriza por varios cambios en la educación, lo que nos lleva a cuestionar las transformaciones ocurridas en un tema desafiante y controvertido, el uso de la lúdica como facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.

La infancia es un período fundamental para el desarrollo humano. Es en ella, a través de las relaciones con otras personas, donde tendrá su primer contacto social. Sin embargo, hasta aproximadamente los ocho años, algunos niños, la mayoría de las veces, todavía no saben cómo enfrentarse a lo abstracto. Necesita concreto para aprender a conocer, hacer, vivir y ser, siendo estos los cuatro pilares de la educación. De ahí la necesidad de una profundización teórica sobre cómo el juego puede ayudar en el desarrollo infantil.

Mucho se ha discutido sobre el éxito de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños. Aprende con placer. Esta es la clave de la presencia de la ludicidad en las aulas. Es por esto que muchos educadores se dedican a investigar técnicas que motiven y estimulen el aprendizaje, por lo que el estudio de la lúdica puede traer alternativas relevantes para mejorar la calidad de las actividades educativas, respetando el desarrollo natural del niño.

Teniendo en cuenta los constantes cambios, investigaciones y estudios que se han producido en la educación, especialmente en lo que se refiere al uso de la lúdica, esta investigación pretende comprobar la importancia de la utilización de la lúdica en la educación infantil como mediadora del desarrollo psíquico e intelectual del niño y como un fuerte instrumento didáctico. Para lograr los objetivos propuestos, el trabajo se dividió en tres capítulos, y en el capítulo I, se resaltarán los métodos de emplear la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El Capítulo II, por su parte, abordará la relación entre lo lúdico y el mundo infantil, destacando la forma de actuar y pensar de los niños, los beneficios de la lúdica en el aprendizaje y las habilidades que debe presentar el docente para desarrollar el proceso de manera lúdica. III, relacionará la lúdica con la motivación para aprender, destacándola como facilitadora del proceso de asimilación de los aprendizajes y del desarrollo cognitivo, afectivo y social del niño.

## 2. ANTECEDENTES TEÓRICOS

### 2.1. CAPÍTULO I – La lúdica como uno de los desafíos en el proceso de enseñanza

Las dificultades encontradas por los niños en el primer año escolar han sido el foco de muchas discusiones entre investigadores y profesores en la actualidad.

Es la psicología cognitiva la que explica el desarrollo cognitivo y los procesos de aprendizaje. , Lev Vygotsky y Henry Wallon. Entre las concepciones de estos teóricos, dos están muy presentes en la educación brasileña y, en consecuencia, en los cambios pedagógicos que se están produciendo en las escuelas y en las aulas, en el posicionamiento de los docentes frente a las nuevas demandas y demandas educativas y la nueva Ley de Lineamientos y Bases, vigente a partir de diciembre de 1996, cuyos lineamientos se basan en la teoría constructivista de Jean Piaget y la interaccionista social de Lev Vygotsky. Las ideas y descubrimientos de ambos nos animaron a buscar prácticas pedagógicas significativas y urgentes en las aulas de todas las modalidades y niveles educativos, y en especial en las clases de alfabetización.

Así como el proceso educativo no ocurre aislado y desplazado del contexto social y cultural, “toda teoría se construye en un marco cultural, nunca por un teórico individual. La teoría es producto de estudios de educadores comprometidos con su trabajo, sus reflexiones y experiencias”. (Piaget apud Ribeiro, 1999, p. 16), por lo tanto, es una relación dialéctica de construcción del conocimiento. Este científico descubrió que el aprendizaje es un proceso gradual en el que el niño es entrenado a niveles de conocimiento cada vez más complejos, siguiendo una secuencia lógica de pensamiento. En sus estudios, Piaget partía de una teoría biológica sobre la construcción del conocimiento humano, o sea, epistemología genética. Parte del supuesto de que la capacidad de aprender está ligada al desarrollo biológico del ser humano, que muchas veces es determinante. Explica que es en la etapa sensoriomotora que comienza el desarrollo del niño. En esta etapa, el conocimiento se produce a través del contacto físico entre el niño y el objeto. De ahí la importancia de que el docente ponga a disposición del alumno muchos y variados materiales didácticos concretos para su manejo, tanto orientado como espontáneo, por parte del alumno. En este manejo, la misma realizará conexiones importantes por sí misma y al observar las conexiones que establecen los compañeros que la rodean a través de actividades de representaciones como el juego simbólico, el dibujo y el lenguaje. Es en este momento que la propuesta de actividades diversificadas, creativas y desafiantes para los niños es de fundamental importancia porque: La lúdica (juego, jugar) es la característica fundamental del ser humano. El niño debe jugar. Su desarrollo depende en gran medida del juego. Necesita jugar para crecer, necesita los juegos como una forma de equilibrarse con el mundo... No hay nada que el niño necesite saber que no se pueda enseñar jugando... Si algo

no se puede convertir en un juego ( problema, desafío), seguramente no será útil para el niño en este momento. Piage entiende el interés como una extensión de las necesidades, la relación entre la meta y una necesidad. Por tanto, el interés dirige la acción adaptativa del sujeto encaminada a satisfacer una necesidad. Con el desarrollo del pensamiento intuitivo, los intereses se multiplican y diferencian. Es un regulador del dinamismo energético de la acción, ya que su intervención moviliza las reservas energéticas internas, tanto que basta un trabajo interesante para parecer fácil y que el cansancio disminuya.

Es por ello que el desempeño de los niños en el trabajo escolar es mucho mejor cuando se tienen en cuenta sus intereses y cuando éstos corresponden a sus necesidades. La coherencia de los niños con los que está desarrollando sus actividades pedagógicas ya la vez profesionales.

Vygotsky trae la idea del ser humano como inmerso en un contexto histórico y cita a la Pedagogía como la ciencia básica para el estudio del desarrollo humano, ya que es una síntesis de todas las diferentes disciplinas que estudian al niño, ya que esta ciencia integra los aspectos biológicos, psicológicos y antropológicos del desarrollo infantil, por lo tanto, para enseñar a leer y escribir, es fundamental ser consciente de todos estos aspectos, para que el maestro pueda coordinar este proceso de una manera segura, tranquila, afectiva, creativa y , sobre todo, de forma lógica y contextualizada con el desarrollo del estudiante y su contexto sociocultural. Para Vygotsky, el sentido de síntesis está ligado al surgimiento de algo nuevo para la psicología, algo que integraría, en una misma perspectiva, al hombre como cuerpo y mente; como ser biológico y social; como miembro de la especie humana y participe de un proceso histórico.

Para Vygotsky, el pensamiento generalizador es la función que hace del lenguaje un instrumento del pensamiento. Es el lenguaje que proporciona los conceptos y formas de organización de lo real que constituyen la mediación entre el sujeto y el objeto del conocimiento Vygotsky establece un paralelismo entre los juguetes y la instrucción escolar. Afirma que ambos crean una “zona de desarrollo próximo”, y que en ambos contextos, el niño desarrolla habilidades y conocimientos socialmente disponibles que comenzará a interiorizar.

Durante el juego, todos los aspectos de la vida del niño se convierten en temas de juego y, por lo tanto, en la escuela, tanto el contenido que se enseñará como el papel del adulto especialmente capacitado para enseñar deben planificarse cuidadosamente para satisfacer las necesidades reales del niño. Vygotsky considera que las generalizaciones y los

conceptos son actos de pensamiento y, por lo tanto, el significado puede verse como un fenómeno del pensamiento.

El hombre construye su sistema de significados a través de las relaciones con el mundo físico y social a lo largo de la historia de los grupos humanos, por lo que el proceso de alfabetización se inicia fuera de la escuela, en el grupo familiar. Sin embargo, corresponde a la escuela y al maestro sistematizar este proceso, Vygotsky no logró formular una concepción estructurada del desarrollo humano que permitiera interpretar la construcción psicológica del individuo desde el nacimiento hasta la edad adulta. Sin embargo, ofrece numerosos datos de investigación y reflexiones sobre diversos aspectos del desarrollo dentro de un enfoque genético. Sin embargo, respecto a la lúdica, Negrine comenta que para Vygotsky:(...) jugar sin separar la situación imaginaria de la real. Por el contrario, para un niño en edad escolar, el juego se convierte en una actividad mucho más atlética y, por tanto, juega un papel muy específico en su desarrollo. En esta visión, corresponde al educador intervenir, interpelar, mediar y provocar situaciones que lleven a los estudiantes a aprender a aprender. Para el docente, este es uno de los mayores desafíos, considerando que los cursos de educación superior aún se estructuran a partir de otros supuestos teóricos que no garantizan el desarrollo de competencias que aseguren la comprensión y el dominio de este proceso. El trabajo didáctico debe, por tanto, promover la construcción del conocimiento por parte del alumno. Aprender es, en cierto modo, descubrir conocimientos socialmente institucionalizados con los propios instrumentos de pensamiento. “El aprendizaje no solo se da en determinados momentos, hay que aprovechar cada oportunidad que se presenta.

2003

El juego es, por tanto, una parte constructiva del proceso de aprendizaje de los niños y ocupa buena parte del espacio y el tiempo de la institución, como afirma Vygotsky: A través del juego, los niños aprenden a actuar en una esfera cognitiva que depende de motivaciones internas. Es en esta fase preescolar que se produce una diferenciación entre los campos de sentido y de visión. El pensamiento que antes estaba determinado por los objetos externos, ahora está regido por las ideas. El niño utiliza materiales para representar una realidad ausente.

En estos casos, puede ser capaz de imaginar, abstraer las características de los objetos reales y concentrarse en el significado del juego. El niño comienza a crear una situación ilusoria e imaginaria como forma de satisfacer sus deseos realizables. Por lo tanto, el juego impulsa conceptos y procesos en desarrollo. Los estudios de Piaget y Vygotsky nos llevan a reflexionar sobre el significado de los juegos simbólicos (make-believe) y los juguetes en la

infancia. La lúdica proporciona al niño el desarrollo de las estructuras cognitivas, la construcción de la personalidad, el intercambio de conocimientos cognitivos y afectivos, el avance en las relaciones interpersonales, el conocimiento lógico-matemático, la representación del mundo y el desarrollo del lenguaje, la lectura y la escritura. Cuando juegan, los niños operan con significados y significantes como objetos sustitutos. En los juguetes o juegos, una acción reemplaza a otra acción y un objeto reemplaza a otro objeto, a otro ser. Jugar es también razonar, descubrir, persistir y perseverar, aprender a aprender, darse cuenta de que hay nuevas posibilidades de ganar, esforzarse, ser paciente y no rendirse fácilmente...

Vygotsky argumenta que, así como el niño representa un caballo con un mango de escoba, la escritura también se convierte en una especie de objeto sustituto del niño. Cada vez que el niño ingresa a este universo de representaciones, los juguetes, los juegos simbólicos y el dibujo se vuelven una necesidad. Dibujar y jugar deben ser etapas preparatorias para el desarrollo del lenguaje escrito de los niños.

Para él, es así como el niño penetra en los espacios de lectoescritura, desde el preoperatorio de dos a siete años, interactuando con la escritura como un juego que tiene reglas y, como reglas, también contiene el imaginario. “El juego en sus presentaciones (con y sin reglas, tradicional, folclórica, lógico-matemática, simbólica, colectiva, de superación, concentradora...), es un rico instrumento y debe ser provisto en la vida cotidiana del niño...”

2004

En las interacciones sociales, el niño necesita la escritura y el lenguaje necesarios en el juego de interlocuciones que se establecen en la vida y en el espacio escolar.

Por lo tanto, la importancia de brindar a los niños oportunidades para el juego guiado y espontáneo es inconmensurable debido a la riqueza de construcciones de aspectos cognitivos, afectivos y psicosociales que se desarrollan por sí mismos y en la interacción con sus compañeros, mediada o no por el docente.

Al relacionar los estudios de Vygotsky y Piaget, podemos considerar indiscutible el tema de la lúdica en la educación infantil o en las clases iniciales del primer ciclo de la Enseñanza Primaria, sin embargo, la lúdica no está ligada a una forma específica (juego), ni a un objeto específico (juguete). Es una interacción subjetiva con el mundo y con las personas, el intercambio de información y el juego mismo, por lo que es importante que las actividades lúdicas invadan las prácticas docentes en las aulas, aprovechando cada momento para brindar a los estudiantes acceso al desarrollo y conocimiento, porque leer y escribir son acciones mentales que resultan de la función simbólica.

## 2. 2. CAPÍTULO 2 – LA RELACIÓN DEL JUEGO Y EL MUNDO INFANTIL

Según Maluf: “El juego es una forma de diversión propia de los niños, es decir, una actividad mental natural del niño, que no implica compromiso, planificación o seriedad y envuelve.” El niño está directamente relacionado con lo lúdico. Él es parte de la vida de la infancia, nos guste o no. Entonces, ¿cómo defines juguete? Según el diccionario Aurélio, el término lúdico significa “adjetivo relacionado con juegos, juegos y diversión”. En el pasado, el juego se consideraba, casi siempre, como una distracción. El concepto dominante que quedó anclado en el siglo XIX no podía dar el menor valor a lo que tenía su origen en el niño. Fue solo después de Rousseau y el Romanticismo que la imagen de los niños comenzó a tener una visión positiva de sus actividades espontáneas, a la construcción de su proceso de aprendizaje de una manera más ligera y que va al encuentro de los intereses y el mundo de los estudiantes que asisten a la escuela en este grupo de edad o nivel de educación. Los profesionales de la educación, especialmente los alfabetizadores, debemos tener en cuenta que el juego, tanto espontáneo como didácticamente orientado hacia un determinado objetivo, forma parte del mundo infantil. Dejar que el niño juegue y brindarle momentos de juego es una de las formas más sanas de permitir que se manifieste la concepción del mundo, la sociedad, la familia, las relaciones de poder, las proyecciones profesionales y el perfil de personalidad del estudiante. Según Gilles Brougère, en su libro *Brinquedo e Cultura: Esta valoración de la espontaneidad natural sólo puede conducir a una revalorización total del juego, que aparece como comportamiento por excelencia de este niño rico en potencial interior. El surgimiento de la apreciación del juego se basa en el mito de un niño que es portador de la verdad. Las novelas y las (auto)biografías se han convertido en gran medida en portavoces de tales conceptos que han dado forma a la imagen dominante del niño.*

2005

Fröbel complementa diciendo que: “El juego es el grado más alto del desarrollo infantil en esta edad, porque es la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el propio interior (...)” negar la relación del niño con lo lúdico es algo imposible. El juguete es parte del mundo infantil y es con él que el niño comienza a tener contacto con el mundo concreto. Para Jaqueline da Silva Harres, apud Santos: ... bromeando que el ser humano se vuelve capaz de vivir en un orden social y en un mundo culturalmente simbólico. Jugar requiere concentración durante un largo período de tiempo. Desarrolla la iniciativa, la imaginación y el interés. Básicamente es el proceso educativo más completo, ya que influye en el intelecto, las emociones y el cuerpo del niño. Además de complementar

la necesidad e importancia de jugar y jugar, también enfatiza:... el juego infantil constituye una situación social donde, al mismo tiempo que hay representaciones y exploraciones de otras situaciones sociales, hay formas de relaciones interpersonales para niños o eventualmente entre ellos y un adulto en situación, formas que también están sujetas a modelos, normas, y donde también está presente la afectividad:

deseos, satisfacciones, frustraciones, alegrías, dolores...

El profesor Airton Negrine, en el artículo “Lo lúdico en el contexto de la vida humana” llegó a caracterizar al hombre contemporáneo como homo ludens – como evolución y oposición al homo sapiens y al homo faber. Así, el espacio lúdico puede ser llamado una premisa del comportamiento humano.

De esta forma, la ludicidad insertada en la Educación traería muchos beneficios para el desarrollo infantil, especialmente en las clases de alfabetización, donde el niño se enfrenta por primera vez a un salón de clases, teniendo en cuenta que la mayoría de ellos aún no frecuentan el Jardín de Infancia. Desarrollar este proceso de manera ligera y serena es uno de los requisitos para darle al niño que se alfabetiza la oportunidad de seguir siendo niño... el desarrollo del aspecto lúdico facilita el aprendizaje, el desarrollo personal, social y cultural, contribuye a la buena salud mental, prepara para un estado interior fértil, facilita los procesos de socialización, comunicación, razonamiento lógico, destreza, creatividad, expresión y construcción del conocimiento.

2006

También podemos decir que es a través del juego que el niño imagina, interactúa, supera conflictos, socializa y construye nuevos conocimientos, actividad de gran importancia para el ser humano. A través de ellos, los juegos, podemos, muchas veces, desarrollar mucho más rápidamente el razonamiento lógico, el vocabulario culto, los principios de defensa del medio ambiente, el respeto por uno mismo y por los demás, la autorregulación de sus actitudes y el autoconocimiento. Posturas, valores e instrumentos muy importantes para un ciudadano independiente y bien situado.

Como los niños son sujetos activos, también necesitan un proceso de enseñanza-aprendizaje activo. Para ello, es necesario que el maestro también rescate su sentimiento lúdico. Participe y aprenda más sobre el desarrollo infantil. Interioriza el espíritu del juego serio, tan serio como lo es el juego para el niño. Vivimos un momento histórico educativo donde ya no hay lugar para cursos de formación de docentes que no incluyan en su currículo disciplinas o ejes temáticos que aborden la lúdica como aspecto esencial para el desarrollo humano.

Entendiendo la actividad lúdica como una palanca para el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños, nos damos cuenta de que es necesario rescatar los conocimientos, la experiencia y el sentimiento lúdico de los docentes en formación para que estén disponibles y puedan hacer una correcta lectura del juego infantil. La formación debe pasar por aspectos teóricos, pedagógicos y, principalmente, personales que incluyen la discusión sobre lo lúdico. Una mayor disponibilidad del profesor con respecto a la enseñanza lúdica es el primer paso para obtener una enseñanza de calidad. Es necesaria una autorreflexión sobre la eficacia de los métodos de enseñanza aplicados, para que, a partir de esta conciencia, el educador inicie un estudio riguroso sobre el desarrollo y aprendizaje de los niños. Atos Falkenbach apud Santos también considera que: A partir de la conciencia del gesto motor mismo ligado a una afectividad fantástica y profunda, el adulto, y en especial el docente, es capaz de hacer una mejor lectura del niño, porque éste es entendido por los adultos como un ser que se estructura a partir de las relaciones con el entorno.

Así, el éxito escolar debe conciliar los objetivos del docente con los deseos del alumno, es decir, enseñar no sólo contenidos, sino destrezas. Tânia Ramos Fortuna apud Santos afirma que: Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. En esta aula se vive con el azar, con lo imponderable; el docente renuncia a la centralización, la omnisciencia y el control omnipotente y reconoce la importancia de que el alumno tenga una postura activa en las situaciones de enseñanza, siendo sujeto de su aprendizaje; se fomenta constantemente la espontaneidad y la creatividad. Está abierto a nuevas posibilidades, por eso su visión de la planificación pedagógica también sufre una revolución lúdica, su clase debe ser una acción pedagógica conscientemente creada, de ahí su carácter intencional (que vimos necesario para que el juego no se deslice hacia el promoción del individualismo), pero llena de espacios para lo inesperado, para la emergencia, para lo que no existe, para lo que no se sabe.

'La motivación por la actividad lúdica es, por tanto, parte fundamental de este proceso de enseñanza-aprendizaje. Tânia Ramos Fortuna apud Santos (2001) también expresa: ...jugando y aprendiendo enseñan al profesor, a través de su acción, observación y reflexión, incesantemente renovadas, cómo y qué sabe el alumno. Eso es lo que utiliza para planificar su clase... El juego permite desarrollar los significados del aprendizaje y cuando el docente instrumentaliza, interviene en el aprendizaje.

Finalmente, podemos decir que la relación del niño con lo lúdico es tan presente e importante como debe ser la relación entre el proceso y lo lúdico. Pues de esta interacción surgirán clases creativas, actividades lúdicas motivadoras y planificadas con objetivos claros y acordes al desarrollo del niño y no según un programa enyesado e impuesto por el mundo de los adultos sin considerar el mundo de los niños. que uno de los principales motores parece ser la innovación tanto social como económica, debe darse especial importancia a la imaginación y la creatividad; manifestaciones claras de la libertad humana, pueden verse amenazadas por una cierta estandarización del comportamiento individual. El siglo XXI necesita talentos y personalidades, personas aún más excepcionales, igualmente imprescindibles en cualquier civilización. Procede, por tanto, ofrecer a los niños y jóvenes todas las posibilidades posibles de descubrimiento y experimentación estética, artística, deportiva, científica, cultural y social, que completen la presentación atractiva de lo que en estos ámbitos han hecho las generaciones que les precedieron o sus contemporáneos. Entendemos que a partir de los principios aquí expuestos, el docente se caracterizará como eficiente si contempla el juego como principio rector de las actividades didáctico-pedagógicas, permitiendo que las manifestaciones corporales encuentren sentido a través de la lúdica presente en la relación que los niños mantienen con el mundo. , con la familia, con los amigos, con el mundo laboral y por qué no conmigo mismo. Sin embargo, esta forma de hacer educación no es tan fácil de adoptar en la práctica.

2008

Podemos preguntarnos: cómo llevar a la práctica una propuesta de educación infantil en la que los niños se desarrollen, construyan, adquieran conocimientos y se vuelvan autónomos y cooperativos y al mismo tiempo demuestren racionalidad, precisión y dinamismo si sus docentes no fueran desafiados a construir sus propios procesos de formación en esta perspectiva?

### **2. 3. CAPÍTULO 3 - LA RELACIÓN DEL JUEGO Y LA MOTIVACIÓN PARA APRENDER**

Emília Ferreiro apud Pinto (1999) explica que el niño avanza de un nivel a otro, no abandonando la hipótesis anterior, sino abarcando y realizando construcciones convergentes con el progreso de la asimilación del aprendizaje. Lo lúdico está presente en la vida del niño desde que nace. Coincido con Gilles Brougère cuando afirma que... el niño que juega, vive realmente su infancia, tiene muchas más posibilidades de convertirse en un adulto mucho más equilibrado física y emocionalmente, soportará mejor las presiones de las responsabilidades adultas y tendrá mayores creatividad y equilibrio para resolver los

problemas que se presenten. El adulto/docente necesita asimilar e incorporar la idea de que “... la alegría, la magia, el encanto siempre estarán guiando no solo a los niños, sino a todos aquellos que consideren y crean que lo lúdico señala un mundo mejor, más colorido. y más humano”. Le Boulch en su libro “Educación a través del movimiento” considera que:... la preparación para un ocio más rico es una cuestión pedagógica o, en un sentido más amplio, de formación, y no menor. Nuestra civilización tecnológica exige que, al asumir la noble función de educar ciudadanos en la plenitud del término, la escuela se preocupe a todos los niveles de prepararlos no sólo para el trabajo, sino también y cada vez más para el ocio. juego". afirma santo

Tanto Piaget como Wallon, Vygotsky y otros atribuyeron un papel decisivo al juego infantil en la evolución de los procesos de desarrollo humano, como la maduración y el aprendizaje, aunque con enfoques diferentes. “Jugar es una actividad lúdica creativa. En los juguetes entra en juego la fantasía”. En ese sentido, uno de los artículos de la Revista de Centro de Educação (UFSM) destaca que “sólo será posible enseñar y aprender placenteramente cuando entendamos mejor a los niños”. Este es un llamado muy fuerte que debe ser absorbido no solo por los docentes, sino principalmente por las agencias formadoras de Carreras de Grado, ya que en la mayoría de las matrices curriculares de estos cursos, la lúdica aún ocupa un segundo plano y no es totalmente olvidada. aspecto en la vida escolar cotidiana y en el trabajo pedagógico es ser conscientes de que el mundo de los adultos es diferente del mundo de los niños. Tenemos la responsabilidad de coordinar el proceso de adquisición de conocimientos de manera sistemática, pero debemos tener cuidado de no privilegiar nuestro mundo en detrimento del desconocimiento del mundo de los niños. Encontramos un artículo en la Revista do Centro de Educação da UFSM que dice: En la mayoría de las escuelas, el cuerpo del niño es un objetivo que debe ser transformado en un producto útil para nuestro mercado de trabajo. El uso utilitario de la enseñanza priva al niño de su mundo. Al ingresar a la escuela, deja de ser lo que es y comienza a convivir con un mundo totalmente diferente al suyo (...). La rutina escolar es repetitiva, a menudo estresante. Como resultado, se puede decir que la motivación que trae la lúdica al aula facilita el aprendizaje y reduce la barrera existente entre el niño y la escuela, estará transformando el ambiente escolar en una fuente de alegría y conocimiento.

Destacamos también que cuanto más rico sea el ambiente escolar que se le ofrezca al niño, más creativo, independiente y altruista será, ya que el proceso de adquisición y/o

apropiación de los aprendizajes de forma segura puede transformarlo en un adulto participativo y comprometido. .con una sociedad donde todos estén incluidos.

De esta forma, es conveniente resaltar que: El niño que pasa por este proceso relatando lo que vivió y lo que sintió, hablando y escribiendo experiencias que forman parte de su vida cotidiana, probablemente percibirá con mayor facilidad la función social de escribir y jugará con esta combinación de una manera natural y no traumática como la caracterizan muchos adultos que no vivieron el proceso de alfabetización de esta manera. Psicopedagogía en línea, artículo: Material escolar: Personas). Ante esto, una buena relación con el profesor es de fundamental importancia en esta fase. La maestra es una referencia para el niño y ella se da cuenta cuando él la quiere bien o no. Y es necesario que el educador comprenda que su papel es ser un puente entre el niño y el conocimiento y para eso es fundamental una relación de confianza, afecto y respeto. Aprovechando algo natural en los niños, como es el juego, podemos facilitar el desarrollo de aspectos sociales, afectivos y cognitivos, colaborando así para un aprendizaje completo y efectivo: libertad para jugar, para ser lo que eres; esto implica mirarlo de otra manera, apegarse a él de otra manera, es decir, escapar de los impuestos del aprendizaje formal y correr el riesgo de elegir otros caminos, en los que el miedo a equivocarse sea reemplazado por el placer y la alegría. de crear Enseñar con placer transformando la educación en un verdadero proceso de aprendizaje puede ser más fácil de lo que imaginamos. La presencia comprobada de las actividades lúdicas en la vida de los niños nos permite acercarnos al deseo real del niño y así hacer del espacio escolar una extensión de su mundo, porque: Jugando y jugando, los niños reproducen sus experiencias, transformando la realidad de sus deseos e intereses. En el juguete, el niño asimila y construye su realidad. Si los adultos están en sintonía, sensibilizados, mirando al niño como una persona en desarrollo, prevalecerá su cariño y respeto, prevalecerá también este clima sentido por ellos... Pensando así, podemos decir que la lúdica debe impregnar la escuela. espacio y transformarlo en un espacio de descubrimientos, imaginación, creatividad, en definitiva, un lugar donde los niños sientan placer en el acto de conocer.

Muchas ideas son similares sobre la importancia del juego para los niños y su relación con el aula. Jugar desarrolla las capacidades del niño de forma natural, porque jugando aprende a relacionarse con otros niños, desarrolla la motricidad, la mente, la creatividad, el razonamiento lógico, la afectividad, el espíritu de liderazgo sin presiones ni miedos, sino con placer. Por supuesto, podemos pensar que en un mundo competitivo como el que vivimos, es “inútil” dar tanta importancia a la lúdica y que, de hecho, los niños deben

estar “informados” y preparados para enfrentarse a este mundo desde pequeños. Sin embargo, véase lo que opina Claudia Maria Souza en su artículo: La cultura del niño: por un uso lúdico de la pedagogía, publicado en la Revista Psicopedagogia online;... para ellos es prioritario jugar, y no informarse. Porque en un mundo competitivo como el nuestro, las personas necesitan mucho más que información, incluso para afrontar esta competitividad de forma sana... es ejercitando la ludicidad que el niño forma un ser humano completo. El educador debe estar adecuadamente preparado para trabajar con todos los aspectos del niño que se hacen explícitos durante las actividades lúdicas, la lúdica es importante ya que ayuda al niño a interactuar, compartir y compartir juguetes y situaciones, resolver conflictos que surgen durante el juego es su mundo real , permite crear límites espaciales, desarrolla la psicomotricidad y hace que el niño sea más libre para expresar sus sentimientos. Jugando, el niño compone una infinita apertura de posibilidades, pudiendo hacer posible lo imposible. Utilizando un lenguaje mágico y único, la acción lúdica en la escuela asume una perspectiva transformadora, en la que la creatividad, la imaginación y la alegría por aprender son requisitos básicos para que se lleve a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Incorporar la dimensión lúdica de la cultura infantil, en una perspectiva antropológica y social, que entiende el juego y el juego como una actividad social aprendida en los intercambios humanos, desde la más temprana edad, es rescatar el carácter lúdico del movimiento humano (la construcción del conocimiento) en favor de un saber hacer significativo, tan deseado por los educadores.

2011

Por tanto, se entiende que el juego puede ser un elemento mediador entre el niño y la escuela, desarrollando en definitiva las diversas áreas del conocimiento y facilitando su crecimiento físico, emocional, cognitivo, social y lingüístico de forma armónica, sencilla y segura.

El niño vive, en su entorno, rodeado de personas y objetos que puede tocar, mover, organizar, y él mismo puede orientarse en relación con ellos. De repente, ese mismo niño que interactúa con su mundo es colocado en un salón de clases, donde, sentado, ingresa a un espacio donde se olvidan sus experiencias anteriores. ¿Qué tipo de aprendizaje tendrá este niño? Se puede decir que la respuesta a estas preguntas está en la relación entre juego y enseñanza. Un ambiente escolar que apuesta por el juego hace que el niño crezca y se desarrolle más rápidamente. La importancia del ambiente y de la educación necesita, sin embargo, ser percibida en una dimensión expresiva, pero no infinita. Ningún niño es una esponja pasiva que absorbe lo que se le presenta. Más bien, moldean activamente su propio

entorno y se convierten en agentes de su propio proceso de crecimiento y de las fuerzas ambientales que ellos mismos ayudan a moldear. En resumen, el entorno y la educación fluyen del mundo exterior al niño y del niño a su mundo, el mundo de los niños en el aula. “La diversión y el aprendizaje no pueden ser considerados como acciones con objetivos diferentes. El juego y el juego son, en sí mismos, una situación de aprendizaje”. Para el desarrollo del niño son muy importantes el tiempo, el espacio, la comunicación, las prácticas culturales, la imaginación y la fantasía, la curiosidad y la experimentación. También destaca el juego que es una forma de experimentación. y apropiación de la cultura, es la posibilidad de que el niño amplíe su experiencia presentada por los docentes tiene el mismo efecto en todos los niños. De ahí la necesidad e importancia de monitorear constantemente el ritmo de aprendizaje de cada niño, demostrando nuestro respeto y guía incansable.

## DIECISÉIS

De hecho, el uso del juego como herramienta pedagógica puede verse como un gran avance en la educación. Aunque estemos en una era tecnológica, un niño es un niño y, como tal, necesita alegría, necesita jugar con las posibilidades de experiencias que le rodean para que, después, además de tener los conocimientos necesarios para su supervivencia, él es realmente lo que ellos quieren ser. Para concluir, nos quedamos con las palabras de Carlos Drummond de Andrade apud. “Jugar con los niños no es perder el tiempo, es ganarlo. Aulas sin aire, con ejercicios estériles, sin valor para la formación del hombre.

2012

## 3. RESULTADOS ALCANZADOS

Al llegar a esta etapa de la investigación, es posible percibir que el tema elegido fue excelente e incluso sirvió para incentivar el trabajo con lo lúdico, ya que nos hace reflexionar más sobre las prácticas, lo cual es muy gratificante. La metodología aplicada fue adecuada en vista de los objetivos para los cuales se planteó la investigación, emocional y cognitiva más completa y armoniosa. De esta forma, se confirmó la hipótesis planteada durante la investigación, y el marco teórico elegido fue bastante esclarecedor y adecuado, ya que proporcionó subsidios para el trabajo en su conjunto.

De todos es sabido que el aprendizaje depende en gran medida de la motivación, las necesidades e intereses del niño son más importantes que cualquier otro motivo para que realice una determinada actividad. Así, podemos concluir que el juego también puede ayudar a los profesores a trabajar mejor con las dificultades de aprendizaje de sus alumnos. Está

claro que las actividades lúdicas no serían una solución mágica a los problemas educativos, pero sí podrían ser un camino a seguir en la búsqueda de una escuela más atractiva e interesante. Hoy en día percibimos las dificultades de los docentes para trabajar con actividades lúdicas en los aula. Siendo la ludicidad algo de tanta importancia en el campo educativo, sería necesario realizar una investigación más completa en relación a este tema, las escuelas podrían revisar su proyecto político pedagógico, dando mayor espacio y énfasis a la lúdica. También es necesario sensibilizar a los padres, a través de conversatorios y encuentros sobre el tema, para que se conviertan en socios en este camino hacia cambios en la forma de enseñar y aprender y en la construcción de una escuela más feliz y atractiva, donde nuestros hijos puede crecer y desarrollarse de una manera más armoniosa y feliz.

## CONSIDERACIONES FINALES

El objetivo principal de esta investigación fue analizar la ludicidad inserta en la metodología del docente, como instrumento que puede enriquecer y fortalecer la práctica pedagógica, se puede apreciar que su presencia en las aulas es fundamental. No nos cabe duda de que, aunque algunos educadores no valoren una educación que destaque en lo lúdico, aprender con placer es hoy uno de los elementos clave para mejorar la calidad de la enseñanza. Entender al niño como un ser en desarrollo es brindarle oportunidades reales de aprender sin huir de su mundo. Los procesos de enseñanza y aprendizaje están entrelazados con el proceso de desarrollo humano, considerando que el aprendizaje ocurre continuamente, se puede decir que el juego, el juego, también contribuye al desarrollo cognitivo del niño, porque es imposible separar la ludicidad del vida infantil El juego, cuando se usa correctamente, sirve como medio de crecimiento individual y colectivo, ayudando al educador. También se destaca que, para que la lúdica realmente suceda en las aulas, es necesario contar con docentes preparados y conscientes de su rol como educadores. Para ello, los profesionales de la educación deben tener acceso a cursos de formación con bases curriculares instrumentalizados por la lúdica, para que, bien preparados, puedan desempeñar su papel con seguridad y, así, obtener mejores resultados. reflexión continua sobre su práctica y sobre cómo se da el desarrollo infantil, pues ya sabemos que el juego es parte de la vida del niño.

Lo importante es saber utilizar esta sabiduría infantil a favor de un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad y eficaz. Ya no se valora a los docentes que desconocen las necesidades y expectativas de los niños en cuanto a su forma particular de apropiarse del

proceso de conocimiento. En base a los objetivos de la investigación, los resultados obtenidos y el marco teórico, se pudo concluir que la lúdica es de suma importancia para el niño, favoreciendolo en los aspectos físicos, emocionales y cognitivos más completos y armoniosos. Sabiendo que el aprendizaje depende en gran medida de la motivación, las necesidades e intereses del niño son más importantes que cualquier otro motivo para que realice una determinada actividad atractiva, donde nuestros hijos puedan crecer y desarrollarse armónica y satisfactoriamente, por lo que se puede decir que la el uso de actividades lúdicas en las aulas es, en efecto, uno de los caminos para el éxito escolar y para la reducción de traumas al inicio de la vida escolar.

## REFERENCIAS

ALVES, Alina. Recuperando los juegos de la época de las abuelas. Revista do Professor, Porto Alegre, 12 (46): 36-40, abr./jun. 1996.

ALMEIDA, Paulo Nunes. Educación lúdica: técnicas pedagógicas y juegos. 9ª edición. San Pablo: Loyola, 1998.

ANDRADE. Cyrce MRJ de. Vamos a dar la vuelta, de vez en cuando haremos: Jugar en la guardería. En: OLIVEIRA, Zilma de MR DE (org.) Educación Infantil: muchas perspectivas. São Paulo: Cortez, 1994..

2014

LAPIERRE, Andrés. La simbología del movimiento: psicomotricidad y educación. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986, p. 85.

MACHADO, Marina Marcondes. El juguete de chatarra y el niño: Importancia de las actividades y materiales lúdicos. São Paulo: Edições Loyola, 1989, p. 27

EGRINE, Airton. Aprendizaje y desarrollo infantil. VOLUMEN 2, Perspectivas psicopedagógicas. Porto Alegre: Prodil, 1994

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: una perspectiva histórico-cultural de la educación. Petrópolis: Voces, 1995, p. 83.

SANTOS, Marli Pires dos. (Org.). El juego como ciencia. Petrópolis, RJ: Voces, 2001. \_\_\_\_\_ Ludoteca: el niño, el adulto y lo lúdico. Petrópolis: Voces, 200, pág. 20.  
VYGOTSKY, Lev. La formación social de la mente. São Paulo: Martins Fontes, 1988, p. III.

MULTIEDUCAÇÃO, 1994, [www.uol.com.br/psicopedagogia/jogos](http://www.uol.com.br/psicopedagogia/jogos).