

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de
5 a 7 años



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1471>

Ciencias de la educación

Artículo de investigación

*El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la
atención de niños de 5 a 7 años*

*Play as a pedagogical strategy in therapeutic sessions to improve the attention of
children from 5 to 7 years old*

*O brincar como estratégia pedagógica em sessões terapêuticas para melhorar a
atenção de crianças de 5 a 7 anos*

Karen Narcisa Sotomayor-León ^I
karensotomayorleon@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-5811-0016>

Nereyda Merizalde-Yperti ^{II}
nereydaypertime@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4023-7112>

José Luis Borja-Ochoa ^{III}
joseluisborja@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-8521-6083>

Pedro Pablo Jurado-Vasquez ^{IV}
pedropablojurado@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-1950-6178>

***Recibido:** 29 de agosto de 2020 ***Aceptado:** 25 de septiembre de 2020 * **Publicado:** 18 de Octubre de 2020

1. Licenciada en Terapia de Lenguaje.
2. Investigador Independiente, Ecuador.
3. Especialista en Cirugía General, Magíster en Gerencia de Salud para el Desarrollo Local, Médico
4. Especialista en Cirugía General, Médico

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Resumen

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables. Al emplearlo como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. La presente investigación tiene como objetivo capacitar al profesional terapéutico en la implementación del juego como estrategia pedagógica, en niños de 5 a 7 años en el centro de docencia asistencial. La metodología utilizada se basa en el diseño de un plan de actividades para motivar el interés en los procesos pedagógicos de niños.

Palabras claves: Juego; aprendizaje; plan de actividades.

Abstract

Play in the classroom serves to facilitate learning as long as enjoyable activities are planned. By using it as a learning strategy, it not only allows the student to resolve their internal conflicts and face subsequent situations, decisively, with a firm footing, as long as the facilitator has traveled that path together with him, since learning conducted by traditional means, with a great obsolescence and ignorance of the technological and didactic contributions, it tends to lose its validity. The present research aims to train the therapeutic professional in the implementation of the game as a pedagogical strategy, in children from 5 to 7 years old in the care teaching center. The methodology used is based on the design of an activity plan to motivate interest in children's pedagogical processes.

Keywords: Game; learning; activity plan.

Resumo

Brincar em sala de aula serve para facilitar o aprendizado, desde que atividades agradáveis sejam planejadas. Ao utilizá-lo como estratégia de aprendizagem, não só permite ao aluno resolver os seus conflitos internos e enfrentar as situações subsequentes, de forma decisiva, com um pé firme, desde que o facilitador tenha percorrido esse caminho com ele, desde a aprendizagem realizada pelos meios tradicionais, com grande obsolescência e desconhecimento das contribuições

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

tecnológicas e didáticas, tende a perder sua validade. A presente pesquisa tem como objetivo capacitar o profissional terapêutico na implementação do jogo como estratégia pedagógica, em crianças de 5 a 7 años de idade no centro de ensino assistencial. A metodologia utilizada baseia-se na concepção de um plano de atividades para motivar o interesse pelos processos pedagógicos das crianças.

Palavras-chave: Game; Aprendendo; plano de atividades.

Introducción

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. (Minerva Torres, 2002)

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier planeta jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o de fieltro. (González, 2017, Marchesi, A, 2017)

El desarrollo integral en los niños durante la primera infancia es de vital importancia ya que en esta etapa su cerebro actúa como una esponja y absorbe fácilmente toda la información de su entorno dentro de los diferentes contextos como son el familiar, social y educativo. (Martins De Souza, J., & Ramallo Veríssimo, M. 2015)

Para lograr un óptimo aprendizaje es necesario brindarle al menor estímulos e interacciones significativas que beneficien el desarrollo de sus habilidades mediante la exploración y el juego significativo para que se beneficie el aprendizaje basado en sus propias experiencias.

Existe una relación muy íntima entre el juego y los procesos de aprendizajes; en el juego se pueden potenciar varias áreas del desarrollo, las cuales comprenderían las áreas motoras, cognitivas, sociales, emocionales (UNICEF, 2018).

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

El valor del juego tiene una gran importancia en la infancia. Su atractivo para los niños convierte al juego en una herramienta terapéutica esencial para detectar algunas patologías que afectan al comportamiento infantil. (URGILEZ PROAÑO, 2015)

A través del juego, los terapeutas pueden trabajar distintas disfunciones en el ámbito físico, cognitivo, social y afectivo del niño. (Banús S, 2014) Pero, además, el juego es también un área de trabajo para que lograr que los niños mejoren en autonomía y consigan ganar en autoestima, calidad de vida y sentido de logro. (Borgues, C., & Berrios, C. 2008).

Al permitirle al niño que explore su entorno y de esta manera adquiera sus propias experiencias, le damos la oportunidad de que desarrolle a su propio ritmo. El juego es una actividad beneficiosa para su desarrollo integral convirtiéndose en un factor que proporciona alegría, permitiéndole exteriorizar lo aprendido de manera espontánea y comunicar sus necesidades. (Bravo R, 2014). Es necesario mencionar que “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (UNICEF, 2018, p.7). Por esto es importante propiciar a los niños actividades lúdicas para que exploren y logren exteriorizar todos los conocimientos.

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, sin embargo, algunos profesionales de la educación lo utilizan solo como una actividad de entretenimiento, sin considerar los beneficios que puede aportar en el proceso pedagógico. Enfocan el aprendizaje de los niños solo en los procesos pedagógicos tradicionales, dejando de lado los procesos lúdicos; los cuales mejoran resultados en el aprendizaje puesto que el niño no lo verá como imposición, sino como una actividad que despierta su interés y lo motiva a realizarla voluntaria y constantemente.

Objetivo General

- Capacitar al profesional terapéutico en la implementación del juego como estrategia pedagógica, en niños de 5 a 7 años en el centro de docencia asistencial.

Objetivos Específicos

- Diseñar un plan de actividades lúdicas para motivar el interés en los procesos pedagógicos de niños que acuden al centro de docencia asistencial.
- Implementar el juego como herramienta pedagógica al proceso de aprendizaje de niños de 5 a 7 años que acuden al Centro de Docencia Asistencial.

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Metodología

El presente trabajo se desarrollará en el Centro de Docencia Asistencial de la Facultad de CCMM de la Universidad de Guayaquil (UG), el cual consta de dos áreas: pedagogía terapéutica y terapia de lenguaje.

Al centro de docencia asistencial asisten usuarios entre niños, jóvenes y adultos, con y sin discapacidad, aproximadamente 200 de ellos son niños que asisten por ser derivados desde diferentes instituciones educativas, la mayoría de ellos tienen un desarrollo regular, pero presentan problemas de atención, lo que impide el cumplimiento de las actividades pedagógicas asignadas por sus docentes. La población a trabajar será de 30 niños regulares divididos en grupos de 15, los cuales asisten 2 veces por semana.

La aplicación de un modelo de intervención que incluya el uso del juego permitirá al profesional terapéutico, innovar las prácticas pedagógicas de los procesos de enseñanza – aprendizaje, donde muchas veces no se valora la experiencia del niño y no se toma en cuenta que el aprendizaje se realiza a través de actividades lúdicas como herramienta principal para este proceso. De esta manera se busca lograr una innovación del trabajo de los terapeutas del Centro de Docencia Asistencial para que implementen el juego en las sesiones terapéuticas de los niños de 5 a 7 años y de esta manera lograr establecer relaciones que permitan un aprendizaje significativo mediante la organización de diferentes actividades lúdicas.

Los recursos materiales implementados durante las sesiones terapéuticas son netamente lúdicos y educativos. Para la presente propuesta, se aplica una lista de cotejo realizando una evaluación inicial y final, lo que nos permite mediante la observación, valorar las actividades realizadas durante las sesiones terapéuticas para conocer el nivel de desempeño que tienen los niños; al mismo tiempo, nos deja saber cuáles son las áreas que se necesitan fortalecer para desarrollar sus habilidades.

Cronograma

Previo a la ejecución de las actividades dirigidas a los niños; en la primera semana, se capacitará a los terapeutas en la implementación del juego como estrategia pedagógica, dándoles a conocer los beneficios que estos ofrecen y que éstos a su vez, se lo impartan a los padres para complementar el trabajo en casa.

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Las actividades se realizarán en 4 semanas (a partir de la segunda semana) con una intervención de dos días por semana, y un tiempo de intervención entre 15 y 20 minutos. Cada una de las actividades planteadas están direccionadas a potenciar las habilidades en las áreas de desarrollo desde la perspectiva del juego, con lo que se busca mejorar la atención en los niños.

Análisis y Discusión de los resultados

Tabla 1 Cronograma

Semana	Día	Actividad
1	1	Capacitación a terapeutas
	1	Juego de discriminación visual
2	2	Juego de habilidad
	1	Coordinación Oculomanual
3	2	Juegos de concentración
	1	Habilidad mental
4	2	Juego de discriminación visual
	1	Habilidad mental
5	2	Juegos concentración

Nota. Cronograma de las actividades realizadas por día en cada semana.

Fuente: autoría propia

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Descripción de las estrategias y actividades

Tabla 2 Capacitación a terapeutas

Objetivo	Actividad	Recurso	Tiempo
Concienciar a los terapeutas sobre los beneficios de la implementación del juego como estrategia pedagógica.	Charla didáctica sobre el aprendizaje en los niños mediante el juego.	Terapeutas	
		Laptop Proyector Material didáctico Videos	45 minutos

Nota. Actividad para los terapeutas. Fuente: autoría propia.

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Tabla 3. Juego de discriminación visual.

Objetivo	Actividad	Recurso	Tiempo
Desarrollar movimientos de reacción, la atención y la motricidad gruesa	(Color – Color)	Niños – Terapeuta Prendas de vestir de varios colores Objetos de colores	20 minutos
	Encuentra las diferencias	Niños – Terapeuta Dibujos con características similares	15 minutos

Nota. Descripción del juego de discriminación visual para desarrollar la atención. Fuente: autoría propia. Proceso

1. El terapeuta da las indicaciones a los estudiantes. Colocará las prendas de vestir y objetos de diferentes colores por toda el aula. Los niños y niñas tienen que ir a buscar y tocar el color antes de que el tiempo determinado culmine.
2. El terapeuta brindará dos dibujos similares a cada uno de los niños, ellos deben encontrar las diferencias entre ambos.

Evaluación

Ejecuta movimientos de reacción para buscar objetos y desarrolla su atención, concentración y su motricidad gruesa.

Indicador

Adquirido

En proceso

Iniciado

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Tabla 4. Juego de habilidades

Objetivo	Actividad	Recurso	Tiempo
Desarrollar la atención, concentración y motricidad gruesa.	EL espejo	Niños – Terapeuta	20 minutos
	¿Cuál no pertenece? (ver anexo E)	Niños – Terapeuta Fichas con imágenes	

Nota. Descripción del juego “el espejo” como actividad para desarrollar la habilidad mental y concentración. Fuente: autoría propia.

Proceso

- El terapeuta da las indicaciones a los estudiantes y los agrupa en parejas. Se le indica al niño que hará de espejo, mientras el otro realiza movimiento, los cuales el espejo deberá imitar, al final se invierten roles.
- Entregar a los niños una ficha con cuatro imágenes, de las cuales tres son de la misma categoría y una es diferente; ellos deben describirlas definiendo cuál de ellas no pertenece a ese grupo y marcarla con una X que se les facilitará.

Evaluación

Imita movimientos corporales de su compañero en el juego mejorando la atención, concentración y su motricidad gruesa.

Logra describir objetos por sus características y usos lo que permite mejorar su atención y concentración.

Indicador

Adquirido

En proceso

Iniciado

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Tabla 5. Juegos de concentración

Objetivo	Actividad	Recurso	Tiempo
Desarrollar la atención, concentración y motricidad. Respeto de turnos.	Juego de las Secuencias	Niños – Terapeuta Cartillas de secuencias	20 minutos
	Juego de memorias	Fichas de imágenes	

Nota. Juego para mejorar la concentración y la motricidad gruesa, se evalúan los logros alcanzados. Fuente: autoría propia.

Proceso

Entregar a cada niño una imagen que corresponda a una misma secuencia, indicarles que deben estar atentos para que las ordene cuando corresponda según la imagen q se le asignó.

Agrupar a los niños y distribuir varias fichas, cada uno irá volteando 2 fichas en el turno que corresponda para que vayan encontrando los pares.

Evaluación

Identifica el orden de las secuencias, logra la atención, concentración y motricidad; respeta turnos.

Indicador

Adquirido

En proceso

Iniciado

1. Se le brinda al niño una ficha con equis situación y cuatro alternativas de las posibles emociones que tendría frente a ésta, él deberá elegir la más acorde.

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Evaluación

Observa y encuentra las características de los objetos mencionados para el desarrollo de su destreza visual, concentración, atención y motricidad.

Indicador

Adquirido

En proceso

Iniciado

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Estrategias de evaluación de la intervención

Cada juego tendrá sus respectivos indicadores de acuerdo con el proceso de evaluación; el proceso de las actividades será explicadas previamente por el terapeuta, los indicadores de evaluación tomados en consideración serán: adquirido, en proceso e iniciado, de acuerdo con el nivel de funciones ejecutivas y necesidades de cada niño.

Limitaciones para implementar la intervención

Las limitaciones presentes están dadas por la asistencia irregular de los niños debido a sus escasos recurso o por descuido de los padres, a pesar de tener una planificación, se dificulta realizar un seguimiento a la intervención.

Conclusiones

Durante el proceso de formación como maestrante se enfatizó en las bondades de las estrategias pedagógicas como el juego, que nos permiten potenciar habilidades necesarias para el desarrollo de los niños y son necesarias en el ámbito de la enseñanza, ya que aportan de una manera diferente de aprender, haciendo este proceso más atractivo y dinámico para los niños.

Al diseñar esta propuesta ha sido necesario revisar y profundizar en estos conceptos, reflexionar sobre cómo se están impartiendo las sesiones terapéuticas, planificar actividades lúdicas acorde a las necesidades de los niños que asisten al centro, para lograr estimular en ellos esas habilidades en las que están teniendo dificultades. Sólo tomando el reto es que se logrará una mejor atención a la primera infancia.

Capacitar a los terapeutas para que incluyan el juego como estrategia pedagógica en las sesiones, nos permite crear conciencia de que la mejor manera para que un niño aprenda es mediante actividades lúdicas, que el niño adquiera sus conocimientos de una manera libre acorde a las habilidades que él vaya alcanzando según su madurez. De esta manera vamos a obtener mejores resultados en las sesiones y la participación de los niños y de la familia en este proceso serán más favorables.

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

Referencias

1. ALONSO MAZA, M., GONZÁLEZ, L. J., & RIZO PARDO, A. (Mayo de 2015). LA IMAGINACIÓN Y EL JUEGO COMO HERRAMIENTA TERAPÉUTICA: TALLER DE RELAJACIÓN DE ENFERMERÍA PARA NIÑOS DE 5-12 AÑOS.
2. Borgues, C., & Berrios, C. (2008). Borgues C.; Berrios C. (2008). El Educador en la niñez temprano: promotor del aprendizaje activo, Rio Piedras. Optima tica. Rio Piedras: Optimatica.
3. Banús S. (2014) Técnicas de relajación en niños. [Internet] 2014. Disponible en: URL: <http://www.psicodiagnosis.es/areageneral/tecnicas-de-relajacion-para-nios/index.php>
4. Bravo R. (2014) Las emociones en los niños y cómo acompañarlas en su proceso de terapia. Nuevas Aportaciones 2014; 148.
5. Gonzalez.(2018). Intervención en un niño con autismo mediante el juego. Revista Fac. Med. 2018 vol. 66 No. 3: 365-74. Obtenido <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.62355>
6. Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. Educere, 6(19), 289-296. Obtenido de Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
7. Marchesi, A. (2017). desarrollo psicológico y la educación. Barcelona: Alinanza.
8. Martins De Souza, J., & Ramallo Veríssimo, M. (2015). Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto. Revista Latino-Americana Enfermagem, 1097 - 1104.
9. Mathiensen, M. E., Merino, J., Herrera, M. O., Castro, G., & Rodríguez, C. (2011). Validación del funcionamiento de la escala ecers-r en algunas regiones de Chile. Obtenido de Estudios pedagógicos: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052011000200009>
10. Mendoza, E. (2013). Trastorno Específico del Lenguaje. Madrid: pirámide.
11. Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013). Libro de Políticas Públicas. Ecuador: Dirección de Política Pública.
12. Santelices, M. P., Greve, C. G., & Pereira, X. (2011). Relación entre la interacción del preescolar con el personal educativo y su desarrollo psicomotor. unidad católica de chile, 12,13.
13. URGILEZ PROAÑO, M. J. (2015). LA TERAPIA DE JUEGO Y SUS CONSECUENCIAS EN EL TRASTORNO DE ANSIEDAD INFANTIL EN NIÑOS DE

El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años

6 A 8 AÑOS QUE RECIBEN ATENCIÓN PSICOLOGICA EN EL HOSPITAL MUNICIPAL DE “NUESTRA SEÑORA DE LA MERCED”. Ecuador.

14. Unicef. (2018). Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. New York: The lego Foundation.
15. Young, M. E., & Fujimoto Gómez, G. (2004). En EL desarrollo infantil temprano: lecciones de los programas no formales. Acción Pedagógica,

©2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).