

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juego en la primera infancia

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autor.

Reveca Vásquez Castañeda

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juego en la primera infancia

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su
contenido y forma.

Reveca Vásquez Castañeda. (Autor)

Dr. Segundo Alburquerque Silva. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, el Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Sunción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "Juego en la primera infancia", optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor Rebeca Vásquez Castañeda.

A las OCHO horas VEINTE minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Rebeca Vásquez Castañeda. Queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las OCHO horas con CUARENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo.
Presidente del Jurado


Dr. Raúl Sunción Ynfante.
Secretario del Jurado


Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima
Vocal del Jurado

ÍNDICE

| | |
|---|-------------------------------|
| RESUMEN | 5 |
| INTRODUCCIÓN | 6 |
| | |
| CAPÍTULO 01: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS E IMPORTANCIA DEL JUEGO | 7 |
| 3 Concepto de juego.- | 7 |
| 4 Características del juego | 9 |
| 5 La importancia del juego | 9 |
| CAPÍTULO 02: EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL | 10 |
| 1 . Rol pedagógico del juego.- | 10 |
| 2 . El juego respecto a la edad del niño.- | 13 |
| 3 . El juego como aprendizaje y enseñanza.- | 14 |
| CAPÍTULO 03: APORTES DEL JUEGO AL DESARROLLO DEL NIÑO | 18 |
| 1.Aportaciones al desarrollo cognitivo.- | 18 |
| 2.Aportaciones al desarrollo social | 19 |
| 2.1. Aportaciones al desarrollo emocional | 19 |
| 2.2. Aportaciones al desarrollo motor | 19 |
| 2.3. El juego y su valor didáctico en la primera infancia | 20 |
| 2.4. ¿Por qué utilizar el juego en el aula? | 20 |
| 2.5. Tipos de juego | 22 |
| CAPITULO 04: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA | 27 |
| | |
| CONCLUSIONES | 29 |
| REFERENCIAS | 30 |
| ANEXOS | ¡Error! Marcador no definido. |

RESUMEN

El juego en los primeros años de vida, es de suma importancia para que el niño se vaya apropiando de todo cuánto le rodea. Desde el momento que nace y tiene sus primeros meses de vida, va conociendo su cuerpo mediante el juego. Luego conforme crece, todo lo que está a su alcance se convierte en juego y le ayuda a comprender el mundo que lo rodea.

El juego es muy importante como medio de motivación y como herramienta indispensable y dinamizadora para el proceso de enseñanza aprendizaje. El juego aparece en distintas etapas de la vida del infante y cada vez se hacen más complejos y hay muchos autores que hablan de ello y lo defienden como medio de aprendizaje.

Palabras clave: juego, primera infancia, educación

INTRODUCCIÓN

Cuánta añoranza nos da a todos nosotros al recordar nuestros primeros años de vida, en la que todo nuestro accionar diario era “jugar”. Jugando aprendimos a relacionarnos con los demás, a conocer el funcionamiento de todo lo que nos rodea, en fin... mediante el juego fue el medio que nos permitió aprender y comprender el mundo que nos rodea.

A través de la realización del presente trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños y niñas en la etapa de la infancia, el juego.

Conoceremos sobre su conceptualización y características, la importancia del juego en sí y dentro de la educación inicial. También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje y enseñanza mediante el juego, y la motivación dentro del juego. Así también es muy importante conocer los tipos de juegos según las edades y el valor didáctico como herramienta dinamizadora para facilitar el proceso de enseñanza aprendizajes. Finalmente conoceremos algunos autores que defienden el juego como medio para lograr aprendizajes.

Al final del presente trabajo tengamos una idea clara de la importancia del juego como herramienta imprescindible y dinamizadora del proceso de aprendizaje de los niños y niñas en sus primeros años de vida.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del juego en la los niños en la etapa primera infancia; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Entender el papel de las estrategias docentes en el aprendizaje, también 2. Conocer el marco conceptual de primera infancia

CAPÍTULO I

CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS E IMPORTANCIA DEL JUEGO

1.1. Concepto de juego.-

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

“La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje” (Salcedo, M, 2016).

“El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "ocum y ludus-ludere ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica” (Salcedo, M, 2016).

Huizinga (1987): “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, la propia

polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes” (Salcedo, M, 2016):

- Gutton, P (1982): “Es una forma privilegiada de expresión infantil”.
- Cagigal, J.M (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

“En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son” (Salcedo, M, 2016):

- “El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar” (Salcedo, M, 2016).
- “Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- “Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego” (Salcedo, M, 2016).
- “Fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos” (Salcedo, M, 2016).
- “Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso” (Salcedo, M, 2016).
- “El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico” (Salcedo, M, 2016).
- “Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas” (Salcedo, M, 2016).

1.2. Características del juego

- “Es libre; Organiza las acciones de un modo propio y específico; Ayuda a conocer la realidad; Permite al niño afirmarse; Favorece el proceso socializador; Cumple una función de desiguales, integradora y rehabilitadora; En el juego el material no es indispensable; Tiene unas reglas que los jugadores aceptan; Se realiza en cualquier ambiente; Ayuda a la educación en niños” (Salcedo, M, 2016)

1.3. La importancia del juego

¿Quién no ha visto a un niño en sus primeros meses de vida?, un bebé necesita jugar, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar .

CAPÍTULO II

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

2.1.. Rol pedagógico del juego.-

El juego, presenta diferentes alternativas de orden pedagógico que busca enriquecer y favorecer el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de los niños.

“Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres. Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades” (Salcedo, M, 2016).

“Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos” (Salcedo, M, 2016).

“ El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía les empuje a mil experimentos positivos.

Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad”(Salcedo, M, 2016).

“Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados” (Salcedo, M, 2016).

“El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués. Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando” (Salcedo, M, 2016).

“ La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño” (Salcedo, M, 2016).

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. “Él procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa”(Salcedo, M, 2016).

“Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus

experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro, la radio, la lectura”, etc (Salcedo, M, 2016).

“La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia. El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento” (Salcedo, M, 2016).

“ Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo” (Salcedo, M, 2016)

“Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario” (Salcedo, M, 2016)

“El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas” (Salcedo, M, 2016).

“Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión” (Salcedo, M, 2016)

“El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más

que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable” (Salcedo, M, 2016)

“Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc”(Salcedo, M, 2016).

“En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida” (Salcedo, M, 2016).

2.2.. El juego respecto a la edad del niño.-

“Los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Así tenemos” (Salcedo, M, 2016):

0 a 2 años: “En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego “solitario” es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos” (Salcedo, M, 2016).

2 a 3 años: Esta edad comprende el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar en compañía de otros, pero aún no interactúan completamente con ellos.

3 a 4 años:”En esta etapa el niño juega con otros compañeros, pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño” (juego asociativo) (Salcedo, M, 2016).

4 a 5 años: “Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo”. Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados” (Salcedo, M, 2016).

2.3.. El juego como aprendizaje y enseñanza.-

“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan”, (Jean Piaget) ¡Qué verdad más grande!, la naturaleza de un niño o niña desde el momento que nace se induce por el sendero del juego, jugando primeramente con sus manos, piecitos, saliva, es ahí que va aprendiendo el funcionamiento de las partes de su cuerpo. Luego aprende a sentarse, a gatear, y todo lo que encuentra en su camino, indefectiblemente se convierte en su nuevo juego. Jugando va explorando el mundo que lo rodea y lo empieza a entender.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos.” El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres” (Salcedo, M, 2016).

“ Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades” (Salcedo, M, 2016).

“ Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y

edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos” (Salcedo, M, 2016).

“El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía les empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad” (Salcedo, M, 2016).

“Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados” (Salcedo, M, 2016)

“El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués” (Salcedo, M, 2016)

“Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando” (Salcedo, M, 2016)

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

“Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus “inventos” les encantan” (Salcedo, M, 2016).

“Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. Él procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa” (Salcedo, M, 2016).

“ Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro, la radio, la lectura, la internet, etc “(Salcedo, M, 2016)

“La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia” (Salcedo, M, 2016)

“ El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento” (Salcedo, M, 2016)

“Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo” (Salcedo, M, 2016)

“Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario” (Salcedo, M, 2016).

“El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas” (Salcedo, M, 2016).

“ Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión” (Salcedo, M, 2016).

“El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable” (Salcedo, M, 2016).

“ Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc” (Salcedo, M, 2016).

CAPÍTULO III

APORTES DEL JUEGO AL DESARROLLO DEL NIÑO

El juego, además de brindar placer al niño, y momentos de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en diferentes momentos de su vida diaria.

3.1. Aportaciones al desarrollo cognitivo.-

El juego desarrolla las habilidades cognitivas del niño, permitiendo comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.

En el desarrollo cognitivo, el niño aprende a unir a un referente un significado. Por ejemplo: cogerse la cabeza con las manos y llorar, es un referente que representa el significado de un dolor de cabeza.

El juego en la vida de los infantes, además de ser la principal actividad que realizan, les puede proporcionar aprendizajes y valores; ahí, radica la importancia de poder practicar los juegos adecuados para cada edad, además al orientarlos de manera correcta, pueden otorgarle al niño, nuevas experiencias que amplíen su desarrollo intelectual, aprendiendo nuevos conocimientos y saber cómo solucionar problemas y a desarrollar su creatividad.

Como ha demostrado Piaget, los niños poseen una comprensión real de aquello que inventan por sí mismos, y cada vez que tratamos de enseñarles algo con una rapidez excesiva, les pedimos que nuevamente lo inventen.

3.2. Aportaciones al desarrollo social

“A nivel social, es el primer momento en sus vidas en el que establecen contacto con otros pequeños, aprenden a dominar sus impulsos, a controlar sus reacciones y a convivir sanamente en su entorno, intercambiando sus pensamientos y manifestando sus emociones. Un punto determinante en la práctica del juego, es el aprendizaje de normas y acuerdos de comportamiento que los menores asimilan y al crecer proyectan a nivel social”. Wordpress (2011).

3.2.1. Aportaciones al desarrollo emocional

Según Mora (2012), “los mecanismos cerebrales de la curiosidad se ponen en funcionamiento a los pocos meses de nacer el niño. El juego en el niño se produce usando esos mecanismos de la curiosidad, que están conjugados con la emoción, la recompensa y el placer. Así, a través del juego, el niño realiza casi todos los aprendizajes posibles. En este momento, es cuando el niño puede experimentar abiertamente sus emociones y aprender a controlarlas, es por eso que el juego debe ser libre pero controlado y, cuando sea necesario, el adulto tiene que dar herramientas para que niño pueda conseguir estrategias para el control emocional”.

“Cuando se relacionan con su entorno, a menudo ocurre que el niño se expone a una tensión psíquica muy fuerte. Por eso crea un mundo a su medida que le ofrece garantías para vencer o calmar esas tensiones, es decir, se crea en el juego una realidad alternativa que sirve para encausar sus energías hacia soluciones mas satisfactorias para si mismo”. Mheducation (2015).

3.2.2. Aportaciones al desarrollo motor

“El juego, estimula el desarrollo motor del niño ya que constituye la fuerza impulsora para realizar acciones deseadas, como es alcanzar un objeto, lo cual le lleva a practicar los distintos modos de sujeción, a planificar y coordinar sus movimientos y a desarrollar sus reacciones de protección. Por tanto, el desarrollo psicomotor, es algo que el niño va a ir desarrollando a través de su deseo de actuar sobre el entorno, de poner en marcha sus actividades motoras finas y gruesas, y ser cada vez mas competente”. Mheducation (2015).

3.2.3. El juego y su valor didáctico en la primera infancia

“Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo” (Salcedo, M, 2016).

“ El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individual y grupal. Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia” (Salcedo, M, 2016)

“Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo “(Salcedo, M, 2016)

“Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa” (Salcedo, M, 2016).

3.3. ¿Por qué utilizar el juego en el aula?

Porque:

- “Genera placer. Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los

lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera” (Salcedo, M, 2016)

- “ Propicia la integración. El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayores aún será la interacción y por ende la alegría y el placer” (Salcedo, M, 2016)
- “Construye la capacidad lúdica. Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica” (Salcedo, M, 2016)
- “Acelera los aprendizajes. Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes” (Salcedo, M, 2016).

¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?

- A) Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales.
- B) Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica.
- C) Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos.
- D) Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar, sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural,

confundiéndose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo.

“Una planificación de juegos ajustada a los intereses, gustos y necesidades de los niños es sin duda el camino que brinda una manera diferente de aprender, con más interés y motivación. Incluso, una propuesta de tipo tradicional, remozada, con una actitud más libre, creativa, más participativa, en una palabra, más lúdica, suele salir ventajosamente cambiada” (Salcedo, M, 2016)

“El juego, como experiencia cultural, es determinante en la formación de un ser integral: cuando se liga al amor potencia la creatividad, si se vincula a lo cognitivo potencia la inteligencia” (Salcedo, M, 2016)

3.4. Tipos de juego

Según la Dirección General de Educación Básica Regular (2009) se considera 04 tipos de juego:

Juego motor: “El juego motor está asociado al movimiento y experimentación del propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009).

Juego social: “El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebe juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen frente al espejo; etc” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009).

Los juegos sociales “ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009)

Juego cognitivo: “El tipo de juego cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebe entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se toma en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo de la manipulación de objetos como fin” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009).

El juego simbólico: “Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo. El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009)

3-5.-Funciones del juego:

Según Bernabeu y Goldstein (2008), a pesar de que, “el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega.”

Como señala Hilda Cañequé citado por Bernabeu y Goldstein (2008), “el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relíngate (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le

presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad”.

Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futuras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas.

3.6.- Dimensión social del juego

Mildren Parten (1932, citado por Puigmire-Stoy, 1996:24) “elaboró ciertas categorías, que se basan en la capacidad para la socialización con sus iguales y superan la prueba del tiempo. Dichas categorías constituyen las dimensiones sociales del juego: El juego es un vehículo que ayuda a que el niño aprenda a vivir”:

Desocupado: el niño no participa en el juego.

El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración el lenguaje y el pensamiento.

Como señala Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein (2008), “el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relíngate (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad”.

Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futuras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas.

El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así

Espectador: el niño mira el juego, pero no participa en él de forma activa. Es posible que el niño esté preparándose mentalmente para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juego semejantes solo.

Solitario: el niño juega solo.

Paralelo: el niño juega al lado de otro, pero sin que interactúen el uno con el otro.

Asociativo: dos o más niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno.

Cooperativo: los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica.

A estas categorías, añade Puigmire-Stoy (1992: 26) “la del el juego socializado con adultos: el niño juega con otra persona significativa que trata de dejar en sus manos el control del juego”.

Piaget (1961) distingue existen tres categorías principales de juegos:

“Sensorio motrices son la forma primitiva del juego, siendo aquellos que no comportan ningún simbolismo, sino que consisten en repetir, por puro placer, actividades adquiridas. Simbólicos, que se encuentran entre los dos y seis años, y son los que marcan la adaptación al mundo social de adultos pero sin satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo. A continuación de estos, aparecen los juegos reglados que se transmiten de niño a niño y que crecen en importancia según evoluciona la vida social. De construcción, siendo al principio lúdicos para constituir posteriormente adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes. Estos juegos son de transición hacia las conductas adaptadas”.

CAPITULO IV:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo" (Salcedo, M, 2016).

“Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela". (Salcedo, M, 2016)

Vygotsky (1991) “destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria” (Salcedo, M, 2016).

“La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo” (Salcedo, M, 2016).

“ Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación” (Salcedo, M, 2016).

“ Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral” (Salcedo, M, 2016).

“Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio” (Salcedo, M, 2016).

CONCLUSIONES

PRIMERA.- De manera general se pudo analizar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

SEGUNDA.- Cómo último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

TERCERA.- Como complemento de esta investigación he realizado una entrevista al docente responsable del aula de la institución del nivel inicial del caserío Tres de Octubre, comprensión del distrito de Chumuch, distrito de Celendín para lo cual se aplicó una ficha que se adjunta en anexos de la presente monografía.

REFERENCIAS

- DELGADO, I (2011). Juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo
- ORTEGA RUIZ, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento.
- Piaget, J. (1961). La función del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
-
- Juego: Un tema típico que se desarrolla en nuestros cursos, basado en trabajos de gran consideración en temáticas de ocio infantil y juvenil. Visitado en febr de 2019. Disponible en www.amigosenmarcha.tripod.com.
- Jorge Moreno Crecis, 2002. La motivación. . Importancia de la Educación Mental. Visitado en febr de 2019. Disponible en jaimecervantes.netfirms.com.
- SERVANTES, JaimeROMANCE SOLÁ, M° Teresa: Juegos de Patio. 2da. Edición. Editorial Vilamalia. Barcelona, España.
- SANTAMARÍA, Sandra. Tipos de juego. Caracas. Disponible en <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Salcedo, M, (2016) El Juego En La Educación Inicial, Slideshare, recuperado de:<https://www.slideshare.net/MariaCamilaSalcedoAm/eljuegoenlaeducacioninicialuc-blogspotcomco-66884890>

JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.es Fuente de Internet | 9% |
| 2 | repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet | 5% |
| 3 | www.slideshare.net Fuente de Internet | 2% |
| 4 | eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.pe Fuente de Internet | 1% |
| 5 | jeguirriz.blogspot.com Fuente de Internet | 1% |
| 6 | crsmy.blogspot.com Fuente de Internet | 1% |
| 7 | Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante | 1% |
| 8 | dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 9 | www.buenastareas.com Fuente de Internet | 1% |

| | | |
|----|--|-----|
| 10 | Submitted to Universidad Catolica San Antonio de Murcia Trabajo del estudiante | <1% |
| 11 | Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante | <1% |
| 12 | juegolibrepreescolar.blogspot.com Fuente de Internet | <1% |
| 13 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante | <1% |
| 14 | uvadoc.uva.es Fuente de Internet | <1% |

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo