

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Importancia del juego en el nivel inicial

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autora.

Jessica Paola Quintana Olaya De Silupu

Sullana - Perú.

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Importancia del juego en el nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)


.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)


.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)


.....

Sullana - Perú.

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Importancia del juego en el nivel inicial

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Jessica Paola Quintana Olaya De Silupu. (Autora)

.....

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

.....

Sullana - Perú.

2018



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Sollana, a los tres días del mes de diciembre del año dos mil dieciocho, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calisto la Rosa Fejoo, Coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alba (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Importancia del juego en el nivel inicial" para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **QUINTANA OLAYA DE SILUPU, JESSICA PAOLA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 17.

Por tanto, **QUINTANA OLAYA DE SILUPU, JESSICA PAOLA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calisto La Rosa Fejoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Rod Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alba
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A toda mi familia por brindarme su apoyo, comprensión, consejos y ayudarme a cumplir un objetivo más en mi carrera profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	5
ÍNDICE.	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I:	11
ASPECTOS CONCEPTUALES DEL EL JUEGO	11
1.1. Definición de juego.	11
1.2. Funciones	11
1.3. El juego en el ser humano	13
1.4. Definición del juego.	13
1.5. El juego como estrategia de la enseñanza en el nivel inicial	15
1.6. La Evolución de los Juegos.	15
1.7. La importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas de educación infantil	17
1.8. El papel de los padres/madres y maestros ante el juego de los niños y niñas en la educación infantil.	17
CAPÍTULO II:	19
ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO	19
2.1. Historia del juego	19
2.2. Preguntas realizadas sobre el modo de jugar de los niños	20
CAPÍTULO III	22
CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS.	22
3.1.-Tipos de juego	22
3.2. Funciones del juego:	23
3.3.- Dimensión social del juego:	23
CONCLUSIONES	26
RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS CITADAS	28

RESUMEN

El presente trabajo académico se desarrolla en el campo de la educación y aborda un tema específico e importante para los maestros, el juego. Este trabajo es un esfuerzo de contribuir al docente con herramientas para el logro de sus objetivos educativos en los educandos es decir con los aprendizajes. Es sabido en la formación docente y en la amplia literatura científica pedagógica que el juego es por excelencia en principal medio de aprendizaje y de formación. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación. Para la elaboración del trabajo, se ha hecho revisión de diferentes fuentes de información sobre el tema tratado, con ello se busca tener un material de apoyo que sirva a los docentes en el desarrollo de su trabajo.

Palabras Clave: Lúdico, estrategias, didáctica

ABSTRACT

This academic work is developed in the field of education and addresses a specific and important topic for teachers, the game. This work is an effort to contribute to the teacher with tools for the achievement of their educational objectives in the students, that is, with the learning. It is known in teacher training and in the extensive educational scientific literature that the game is par excellence the main means of learning and training. In this work we are updating important information on this topic in the fundamental field of education. For the elaboration of the work, a review of different sources of information on the subject matter has been made, with this it is sought to have a support material that serves the teachers in the development of their work.

Keywords: Playful, strategies, didactics

INTRODUCCIÓN

El juego como comportamiento innato de los seres vivos, su función es la interacción e intercambio de conceptos, conocimientos, es paralelo a la socialización, por lo que la adaptación es efectiva, donde hay intercambio cultural, permite descubrir qué está bien para el individuo aceptado y qué provocaría desprecio o rechazo a cualquier situación

De esta manera, los seres humanos se conectan a través de la filiación y forman su personalidad y autoestima. Desarrolla aspectos emocionales, entre ellos el amor propio, la capacidad de reflexión sobre la exposición de conocimientos y nuevas experiencias que le muestra la guía educativa del niño de primaria.

Como aporte a la estrategia de juego, los juegos juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje utilizado en las instituciones educativas. El acto de jugar trae entretenimiento, diversión, relajación e interacción con compañeros y educadores. Esta situación proporciona un nivel de motivación para aprender durante la parte divertida, al mismo tiempo que proporciona una distracción.

La estrategia elegida por el campo de la educación para impartir instrucción no es una elección absoluta, ya que los educadores o especialistas en la disciplina investigan y comprenden continuamente futuras estrategias metodológicas relacionadas con la instrucción para mejorar las intervenciones. Los educadores en el aula o en el entorno son adecuados para los estudiantes.

Los niños en etapa de aprendizaje necesitan una motivación permanente para que permanezcan atentos a nuevos conceptos y conocimientos, combinando su formación personal con la reflexión adecuada, ya que los métodos utilizados permitirán que los futuros hijos adultos se desarrollen de manera integral.

El juego divertido es crucial en la educación del desarrollo de niños y niñas, y el cuidador es la guía del aprendiz para el aprendizaje continuo. Tiene el deber de motivarla, de satisfacer las necesidades y apetitos de la sociedad, de formar mejores personas, de estar sanas física y mentalmente, de formar personas tolerantes al cambio, socialmente adaptables, consideradas y cuidadosas con su entorno.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos:

Objetivo general:

Comprender la importancia del juego para fortalecer los aprendizajes de los niños de educación inicial; asimismo, tenemos

Objetivos específicos:

- Describir el marco teórico del juego.
- Analizar los aspectos históricos del juego.
- Conocer las características del juego.

El contenido del trabajo, está dividido en tres capítulos, en cada uno de ellos se describe el contenido de los objetivos, así también al final se presentan las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPÍTULO I

ASPECTOS CONCEPTUALES DEL EL JUEGO

1.1. Definición de juego.

La palabra juego proviene de "iocus" que significa broma y es una palabra polisémica ya que tiene diferentes significados y énfasis, incorpora al juego diversas acciones enfocadas en el entretenimiento y es parte de una actividad donde hay ganadores, perdedores, se refiere a la práctica estocástica de entretenimiento, una forma de entretenimiento en la que el jugador establece las reglas, pero los participantes las cumplen e integran fácilmente (Real Academia de España y Posada, 2014).

El juego tiene diferentes aportes conceptuales, se define como actividad autónoma o de libre elección, requiere que los participantes del juego cumplan con las reglas de tiempo, área específica, correspondencia establecida y libre. En la distribución de juegos se encuentran actividades de orientación lúdica con aporte cognitivo, libertad de expresión, conexión con el entorno, actividades presenciales. (Calderón & Vargas, 2014).

1.2. Funciones

El juego como parte de la criatura o en relación a ella es la actividad de tener o exposición funcional a nuevas experiencias, que es parte de su conocimiento y parte de su existencia, porque los bebés o las personas no están preparadas para el nacimiento, el juego es la forma expresiva parte de la criatura, pues para el hombre no es sólo la expresión del cuerpo, sino también la expresión de la evolución y el desarrollo (Meneses & Monge, 2001).

El desarrollo del juego, o conducta lúdica, se caracteriza por el uso de actividades simbólicas para establecer entornos nuevos o novedosos que fomentan

situaciones ficcionales de colaboración en el progreso de los niños y la evolución de los futuros ciudadanos. Proceso de formación a través del juego simbólico.

Un juego o entretenimiento que transforma una escena real en algo abstracto, y le da un valor representativo a un objeto o entorno dominado por la fantasía. Esta característica única en las actividades lúdicas toma el nombre de un juego simbólico. Este tipo de juego se introduce a través de la representación. Las características son A partir de los dos años.

La recreación y las actividades recreativas realizadas por los niños son actividades innatas y, si bien los momentos predominantes son comportamientos espontáneos, agradables y divertidos, son incomparables con otros juegos que se practican más adelante en la vida. En un juego que tiene lugar en la infancia, emerge en la forma de expresión más libre que puede jugar un ser humano.

En la práctica del juego, es importante destacar que estas actividades generalmente desarrollan relaciones sociales, ejercitan la interacción humana, socializan y se involucran en distracciones aparentemente colectivas, pero en las que hay intenciones positivas a lo largo del juego. Enfatizar la motivación es parte intencionada de todas estas acciones de formación, entretenimiento y aprendizaje, asegurando la formación de futuros adultos y ciudadanos seguros.

La función destacada del juego y el término juego en su sentido más amplio se refiere a las relaciones que se dan de manera colectiva donde socializan, intercambian costumbres, ideas y experiencias. Los niños que integran grupos de formación en el campo de la enseñanza, desarrollan integralmente habilidades, adquieren destrezas, desarrollan la expresión física en el proceso de enseñanza, las instituciones educativas tienen y completan para formar una persona integrada que pueda intervenir en los primeros años de acuerdo a la etapa de vida del aprendiz les gustan más las actividades, conocidas como juegos, que les permiten comprender su entorno, socializar y participar en situaciones de aprendizaje (Sandoval & Ospina, 2017).

1.3. El juego en el ser humano

Los juegos están relacionados con la cultura de las actividades más importantes en un ambiente general, y los juegos representan tanto la parte seria como la broma. El juego lo conecta con las partes activas y abstractas de la vida que, en su mayoría, tienen lugar en las primeras etapas de la vida y del ser humano.

Visualice el juego como una acción característica específica o un conjunto de actividades que existe a lo largo de una civilización, en humanos, manifestado en varias culturas y expresado en todos los fenómenos lingüísticos, caracterizado por:

Recreación y acción espontánea, aspectos flexibles y adaptables de la socialización infantil en cualquier entorno, placentero y tranquilo, cómodo para interactuar, realizado en el tiempo libre, sujeto a reglas que orientan sobre las actividades, actitud innata de la especie para participar en la recreación con los demás. , la interacción se refiere a la formación y desarrollo de la misma, el desarrollo de actividades es impreciso, el entretenimiento se da en un ambiente específico, un tiempo definido e irreal, una práctica o cultura de acuerdo al ámbito que representa, la dinámica en su expresión actividades y foco en el desarrollo humano (Ríos, 2008).

1.4. Definición del juego.

Existe una variedad de ideas que hacen referencia a lo que significa el juego tanto de manera general como específica. Veamos algunas de ellas.

El juego es una actividad tolerada sólo como medio para atraer a los niños a ocupaciones serias o como requisito para un descanso después del trabajo (Sarlé, 2006; p. 35).

Según el MINEDU (s. f) el juego es una actividad voluntaria en un tiempo y espacio determinados, con reglas establecidas libremente por niñas y niños, pero con un propósito (p. 63).

Para Solís (2008; p. 11), el juego es una actividad libre, es decir, es un ejercicio en sí mismo.

Es una intervención para promover el desarrollo infantil, así como una forma de diagnóstico y evaluación; de ahí su importancia en la infancia (García y Llul, 2009).

Groos (1999) Defínalo como un ejercicio preparatorio que, en las primeras etapas de humanos y animales, constituye un programa instintivo para adquirir comportamientos adaptados a las situaciones que los adultos deben afrontar posteriormente. (p. 21).

Butler (1978: 17) Es un patrón de conducta que los niños muestran desde muy pequeños.

El juego se define como una actividad...:(UNESCO, 1980: 06)

Libre: no se puede obligar a los jugadores a hacerlo si el juego no pierde inmediatamente su atractivo y diversión alegre; Dividido: confinado a un espacio y tiempo precisos preestablecidos; Incertidumbre: cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado tampoco predeterminado y debe dejar algo de espacio para la innovación de la iniciativa del jugador; no productivo: no crea activos, riqueza ni elementos nuevos; y, aparte de la transferencia de propiedad dentro del círculo del jugador, produce los mismos resultados que al comienzo de la situación del juego; Regulado: Sujeto a reglas regulares, suspendiendo el derecho consuetudinario y haciendo nueva legislación ad hoc, lo único que importa; Ficticio: Acompañado por una conciencia específica de realidades secundarias o francas irrealidades pertenecientes a la vida cotidiana.

Escenarios como alimentar a los bebés, cocinar y comer comidas deliciosas, cultivar, comprar e incluso robar si es necesario, son parte de la trama del juego protagonizado por niños y niñas. Los entornos más diversos: hogar, escuela, ludoteca o incluso la calle (Sánchez, 2013: 262).

1.5. El juego como estrategia de la enseñanza en el nivel inicial

Los niños aprenden mejor a través del juego, el comportamiento o actividades placenteras caracterizadas por la espontaneidad, y los educadores o docentes intervienen facilitando esta actividad asociándola adecuadamente, según la etapa de la vida al inicio del campo de enseñanza. Estrategias educativas para promover el aprendizaje (Castellar & Santana, 2015).

Los niños aprenden en una zona o ambiente confortable, con el uso adecuado de herramientas lúdicas con estrategias didácticas, que les permitan desarrollar destrezas y habilidades, así como áreas afectivas para la expresión de emociones y la convivencia con grupos de aceptación, respeto y tolerancia. Los cuidadores o padres de familia demuestran el desarrollo de aprendizajes y lo incorporan al aprendizaje con su participación, el juego divertido se hace divertido por su importancia y lo que puede lograr en la familia. (Gómez & Molano 2015).

El educador ha diseñado y demostrado, a su alcance, intervenciones de aprendizaje efectivas que no son comparables ni trascendentales con los métodos tradicionales para todo docente comprometido con el aprendizaje cotidiano. Los juegos divertidos brindan un aprendizaje evolutivo y auténtico de conceptos de interés, confianza e información, estrategias educativas que benefician cada sesión en el aula. (Sandoval et al., 2017).

1.6. La Evolución de los Juegos.

Los juegos cambian con el desarrollo de las personas, a través de diversas etapas de la vida y diversas situaciones que involucran el conocimiento, el razonamiento y las acciones del juego. Estos juegos tienen diferentes tipos, como juegos funcionales, juegos simbólicos y juegos de construcción. y conjunto de reglas.

Juegos funcionales

Iniciados y desarrollados en el primer año de la vida humana, estos deliciosos juegos utilizan áreas sensoriales y motoras a través de las cuales el niño expresa su cuerpo a través de lo que percibe y sus acciones son influenciadas por estas áreas dominantes.

Juego de ficción o simbólico

El juego simbólico comienza alrededor de los 3 años y progresa hasta los 5 años, liberando una parte de la imaginación que contribuye a la satisfacción personal, transformando la vida en tiempo real en situaciones ficticias y placenteras, poniendo la imaginación que gobierna el comportamiento a la cabeza.

Juego de reglas

El juego se rige por el estímulo del niño que interviene y las cosas que giran a su alrededor como modelo a seguir las expectativas, a partir de los cuatro a cinco años, en esta recreación se deben seguir las reglas del área infantil, se desencadena el razonamiento durante este proceso y edad.

Es vital para los niños que la expresión física y cognitiva proporcionada a través de actividades recreativas genere relajación y comodidad en la libertad de relacionarse con los demás e intercambiar cultura, y toda actividad de esta naturaleza requiere el cumplimiento de instrucciones o seguir las reglas establecidas por los grupos involucrados en el juego como un acuerdo entre ellos y las reglas habituales en estas actividades.

Juegos de construcciones

Se presenta desde el primer año de vida, Este tipo de juego se relaciona con los juegos de regla, juego simbólico y juego funcional. Este juego refiere al uso de objetos con la finalidad de cumplir un objetivo todo esto le genera placer al niño y la satisfacción de hacer

Tiene lugar en el primer año de vida y tales juegos están relacionados con juegos de reglas, juegos de símbolos y juegos de funciones. Este juego se trata de usar

objetos para lograr un objetivo, todo lo cual traerá alegría y satisfacción al niño. (Castellar et al., 2015).

1.7. La importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas de educación infantil

El juego es uno de los comportamientos humanos que ha sido crucial para su desarrollo desde el mismo comienzo de la existencia, a través del cual intercambia información, se conecta con el entorno y se adapta. A través de esta acción se logra el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. La autoestima se forma a través del aumento de habilidades y destrezas, así como a través de conductas y hábitos formados por el juego (Pérez, 2010).

Los humanos se han involucrado en actividades relacionadas con el juego desde la formación del útero hasta los cinco años de edad, y la motivación para que los humanos se adapten al juego es socializar e intercambiar ideas. Si el contexto de compromiso es importante en la educación, ya sea a través de diversas formas de comunicación, el papel del educador de adultos como guía también es importante (Herradora & Cruz, 2013).

1.8. El papel de los padres/madres y maestros ante el juego de los niños y niñas en la educación infantil.

El papel de los educadores y cuidadores (padres) en el desarrollo infantil tiene una influencia considerable. Al realizar esta actividad, el niño muestra seguridad en sus interacciones con su entorno, confianza en su desarrollo, el bebé se siente amado, se considera importante en sus interacciones con los adultos que lo cuidan, porque el juego dirigido por el niño brinda reglas para la recreación.

La relación que establecen los padres con sus hijos es crucial en el ámbito familiar (relación materno-paternal) porque es el ámbito donde se origina el juego, se inicia la relación con el entorno, el ámbito familiar es el primer factor motivador para

incorporar objetos o juguetes en sus Actividades, contribuyendo a su evolución, el progenitor más cercano es quien otorga e ingresa al elemento de juego del niño, lo que requiere necesariamente una adecuada selección de materiales.

La relación que establecen los padres con sus hijos es crucial en el ámbito familiar (relación materno-paternal) porque es el ámbito donde se origina el juego, se inicia la relación con el entorno, el ámbito familiar es el primer factor motivador para incorporar objetos o juguetes en sus Actividades, contribuyendo a su evolución, el progenitor más cercano es quien otorga e ingresa al elemento de juego del niño, lo que requiere necesariamente una adecuada selección de materiales.

CAPÍTULO II

ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO

2.1. Historia del juego

El juego es esencial para la humanidad (Moreno, 2002; p. 11), es tan antiguo como la humanidad misma. ¿Porque? Porque el hombre está jugando todo el tiempo, es su actividad de vida, rara vez se considera el tipo de contexto, es parte de su vida diaria.

Torres y Torres (2007), citado por Leyva (2011), detalla la historia de los juegos desde los griegos, afirmando que el juego tenía una extensión y significado diferente entre los griegos que entre otros. En esta zona los niños jugaban con trompos, cuerdas, y pelotas, usaban columpios y zancos, y el juego significaba los propios movimientos de los niños, mostrando mayoritariamente lo que hoy comúnmente se llama picardía (p. 04). Ha ganado más vida con el tiempo hasta llegar a la escuela. Los hebreos usaban la palabra juego para referirse a las bromas y las risas. Para los romanos, juegos significaba alegría, jolgorio. (Campos, Chacc y Gálvez, 2006; p. 33).

Durante el predominio del cristianismo, *siguiendo al autor citado*, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia 77(p. 34).

A partir del siglo XVI, los humanistas, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica” (p.34).

Podemos enfocar su desarrollo, incluso, desde diversos puntos de vista o perspectivas: según el psicoanálisis el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica (p. 35).

Jean Piaget, desde la óptica cognitiva, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño (p. 35)

Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra (p. 35)

Desde el ámbito sociológico, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. Para Orlick, citado por Moreno (2002) jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños (p. 36). Para las niñas y los niños el juego es una forma de conocer, aprender, comunicarse y relacionarse con las demás personas. Los niños y niñas empiezan a jugar desde muy temprana edad, siendo esta su ocupación preferida hasta la adolescencia. El juego debe ser espontáneo creado por ellos y ellas.

2.2. Preguntas realizadas sobre el modo de jugar de los niños

Sarlé, P, (2011) expresa: Se pueden hacer diversas preguntas sobre el juego, en algunos casos referidas a la posibilidad de juego real en la escuela o relacionadas con la relación entre juego y enseñanza. Pero en mi opinión, la pregunta más notoria es sobre la forma en que juegan los niños. Estas son:

¿Se puede evitar que los niños hagan lo que quiera cuando se les propone un juego? (Sarlé, P, 2011)

¿Por qué los niños quieren jugar siempre a lo mismo?

¿Qué se hace cuando los niños no quieren participar frente a la propuesta de jugar? (Sarlé, P, 2011)

¿Hasta qué punto los niños pequeños pueden respetar reglas en el juego? la forma en que cambian las reglas o comprenden la competencia como finalidad del juego

¿habilita proponer juegos con reglas convencionales en niños menores de 5 años? (Sarlé, P, 2011)

¿Cómo evitar la influencia de los medios de comunicación en el juego? ¿Se pueden permitir los juegos violentos? (p. 12).

En el ámbito peruano, Cueto, S, et al, (2011) señalan algunos igualmente dignos de consideración, tales como: ¿Qué hacen los niños urbanos de diferentes niveles socioeconómicos en Lima? ¿Con quién juega? ¿Dónde y qué materiales se utilizan? ¿Qué actitudes muestran los padres y profesores sobre sus juegos? ¿Cuándo y en qué espacio debe jugar el niño? ¿Existen diferencias entre los entornos de juego, las oportunidades y los tipos de juego para los niños en el preescolar tradicional frente a los niños en los programas basados en el juego?

CAPITULO III

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS.

3.1.-Tipos de juego

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

Juego motor: El juego de movimiento se trata de movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que puede producir en un niño. Saltar, tirar de cuerdas, lanzar pelotas, columpiarse, correr, empujar, etc. son todos juegos móviles. (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009).

Juego social: El juego social se caracteriza por el predominio de la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que ocurren en diferentes edades en la vida de un niño: cuando los bebés juegan con los dedos o las trenzas de mamá, hablan cambiando de entonación, juegan al escondite; etc (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009).

El juego social ayuda a los niños a aprender a interactuar con los demás. Le ayudan a saber cómo relacionarse con el amor y la calidez, la relevancia, la tranquilidad. Además, acerca a los que juegan porque los conecta de una manera especial. (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009)

Juego cognitivo: Los juegos de tipo cognitivo estimulan la curiosidad intelectual de los niños. El juego cognitivo comienza cuando un bebé está expuesto a objetos en el entorno que quiere explorar y manipular. Más tarde, el interés del niño se utiliza para resolver un desafío que requiere su participación intelectual, no solo la manipulación del objeto al que se dirige. (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009).

El juego simbólico: Pensamiento, conexión humana y creación van de la

mano. El juego simbólico es un juego que tiene la virtud de incluir en su esencia el ejercicio de la experiencia, la imaginación y todos los aspectos de nuestra historia de vida. (Dirección General de Educación Básica Regular, 2009)

3.2. Funciones del juego:

Según Bernabeu y Goldstein (2008), Aunque el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas cosas muy importantes porque promueve un conjunto de actitudes importantes que cambian esas.

Como señala Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein (2008), El juego inspira una acción muy alta de religare (religare) en la vida del individuo, es decir, ayuda al jugador a conectar nuevas situaciones importantes que se le presentan con otros escenarios de vida, ya sea de su propia experiencia o de la Historia de su comunidad.

Con este juego, los jugadores pueden revivir escenas interesantes del pasado que también traen la atmósfera de libertad en la que se desarrollan estas experiencias. Estas libertades experienciales restauradas en el campo eventualmente infectan a los jugadores con los más diversos comportamientos en su vida diaria. El juego también tiene funciones para comportamientos para los que no estás preparado en la vida real y para predecir situaciones futuras. Asimismo, los adultos utilizan los juegos para imaginar, predecir y resolver posibles situaciones futuras de conflicto.

3.3.- Dimensión social del juego:

Mildren Parten (1932, citado por Puigmire-Stoy, 1996:24) Se desarrollan ciertas categorías que se basan en la capacidad de socializar con los compañeros y resistir el paso del tiempo. Estas categorías conforman la dimensión social del juego: El juego es una herramienta para ayudar a los niños a aprender a vivir:

Desocupado: el niño no participa en el juego.

El juego facilita y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, de coordinación y psicomotor) como mental: en este sentido, como señalan Piaget y Bruner et al., el juego constituye la construcción del

lenguaje y de las ideas.

Como señala Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein (2008), El juego inspira una acción muy alta de religare (religare) en la vida del individuo, es decir, ayuda al jugador a conectar nuevas situaciones importantes que se le presentan con otros escenarios de vida, ya sea de su propia experiencia o de la historia de su comunidad.

A través del juego, los jugadores pueden revivir escenas interesantes del pasado que también traen la atmósfera de libertad en la que se desarrollan estas experiencias. Estas libertades experienciales revividas en el campo de juego eventualmente infectan a los jugadores con los más diversos comportamientos en su vida diaria. El juego también tiene funciones para comportamientos para los que no estás preparado en la vida real y para predecir situaciones futuras. Asimismo, los adultos utilizan los juegos para imaginar, predecir y resolver posibles situaciones futuras de conflicto.

Los juegos son catárticos y hacen que el aprendizaje sea muy significativo. Es un recurso creativo que le permite al jugador un sano escape de la realidad cotidiana, permitiéndole dar paso a su mundo imaginario. De esta manera, a lo largo del proceso, el individuo remodela felizmente sus conflictos internos y los expulsa de la psique. El ambiente de distracción creado por el juego relaja las defensas psicológicas, lo que permite a los jugadores permitir comportamientos en el casino que están prohibidos en sus vidas, ya sea para los demás o para ellos mismos.

Espectador: Los niños ven juegos pero no participan activamente. Los niños pueden estar preparándose mentalmente para juegos o actividades de juego similares.

Solitario: el niño juega solo.

Paralelo: El niño juega al lado del otro, pero no interactúa entre sí.

Asociativo: Dos o más niños juegan e interactúan juntos, pero el juego no depende de la participación continua de nadie.

Cooperación: Los niños aceptan o asignan roles e interactúan con personas reales.

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:

Sensoriomotor es la forma original de juego, que no involucra ningún simbolismo, sino que consiste en actividades adquiridas repetitivamente puramente por placer. Simbólicamente, entre los dos y los seis años, son los que marcan a los adultos adaptándose al mundo social pero sin poder satisfacer sus propias necesidades emocionales e intelectuales. Los siguientes son juegos reglados que se difunden entre los niños y adquieren mayor importancia a medida que se desarrolla la vida social. En cuanto a la construcción, fue lúdica al principio, y luego constituyó adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes. Estos juegos hacen la transición al comportamiento adaptativo.

CONCLUSIONES

PRIMERA.- Partiendo de los intereses y necesidades que presentan en el aula, como a través de talleres de arte, cuentos, obras de teatro, canciones, poemas, títeres, juegos, ciencias, ambientes y actividades de cocina; permitiendo a los estudiantes disfrutar de experiencias de vida y luego expresar ideas, compartir con sus compañeros, mostrar una actitud de agrado e interés por adquirir nuevos conocimientos; así, las lecciones ya no son rutinarias, sino que se vuelven más prácticas e interesantes.

SEGUNDA.- Vale la pena resaltar la importancia y el compromiso de los padres en el proceso de aprendizaje, enriqueciéndolo, orientando a los padres sobre formas de fomentar el interés por nuevos conocimientos, integrando las tareas con la educación y utilizando el juego como una herramienta de aprendizaje, en lugar de una herramienta de aprendizaje. pasatiempo de los niños.

TERCERA.- El uso del juego en el desarrollo curricular facilita la motivación para aprender, de esta manera los niños aprenden mejor, sobre todo cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutarlas, haciendo de la construcción del conocimiento un momento ameno y duradero.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños en edad preescolar es necesario utilizar actividades lúdicas que promuevan y fomenten el disfrute de aprender de forma autónoma.
- Se recomienda los padres ser una base indispensable en la vida de un niño y la mejor persona para contribuir eficazmente a su educación.

REFERENCIAS CITADAS.

- Arias, A. (23 de setiembre de 2011). El Juego Lúdico en Educación Inicial [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com.co>
- Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta (tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Colombia.
- Castellar, L. (2016). Estrategias lúdicas -pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los niños y niñas de primer grado de la institución educativa Camilo Torres en el barrio el pozón de Cartagena (tesis de pregrado). Universidad de Cartagena, Colombia.
- Calderón, L., Marín, S. y Vargas, N. (2014). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa nusefa de Ibagué (tesis de pregrado). Universidad Del Tolima, Colombia.
- Coronel, D. (2015). El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado (tesis de pregrado). Universidad de Carabobo, Venezuela.
- Díaz, F. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. D.F. México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.
- Florencia, M. (2012). Definición de estrategia. Recuperado de: <http://www.definicionabc.com/general/estrategia.php>

- Gómez, C. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición jornada mañana, de la institución educativa santa rosa. sede 2 “José Cardona Hoyos” (tesis de pregrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia.
- Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga (tesis de pregrado). Universidad Del Tolima, Colombia.
- Herradora, F., Olivas Y. y Cruz, I. (2013). Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí (tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Nicaragua.
- Jiménez, C. (2005). Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones. Armenia: Kinesis.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25 (2), 113 – 124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Málaga, España: Aljibe.
- Pérez, C. (2010). La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. Revista Autodidacta. Issn, 90(41),1-11.
- Piaget, J. (1961). La función del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (tesis de maestría) Universidad Nacional de Colombia, Colombia.

- Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española [versión electrónica]. Madrid: Diccionario de la lengua española, <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Ríos, M. (2008). Johan Huizinga (1872 - 1945): ideal caballeresco, juego y cultura. Recuperado de http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf
- Sandoval, M., Ramírez, E. y Ospina, A. (2017). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez (sede victoria Pautt) (tesis de pregrado) Universidad De Cartagena, Colombia.
- Sánchez, C. (2013). Pobreza, alimentación y juego en la educación infantil. Revista Iberoamericana de Educación. N° 62 (2013), pp. 261-277.
- Sarlé, P. (2011). Juego y Educación Inicial. Slideshare. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/kattyCachayAmasifuen/2-juego-y-educacion-inicial-64105258>
- Sarlé, P. Rodríguez, I. & Rodríguez, E. (2010). Juego con objetos y juego de construcción. Casas, cuevas y nidos. Buenos Aires, Argentina: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Saco de Juegos. (2017). Ventajas del juego cooperativo en la educación. Saco de Juegos. Recuperado de: <https://sacodejuegos.com/educacion-ventajas-juego-cooperativo>. El juego en el nivel inicial: juegos de construcción. Caminos, puentes y túneles. Buenos Aires, Argentina: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Simancas, G. (2014). Los juegos cooperativos en la formación de valores morales en niños escolares menores de la escuela simón bolívar en el periodo octubre 2012-abril 2013. Universidad de Cuenca, Cuenca.

Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia.

Recuperado de:

<http://bibliotecavirtual.clacso.org/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>.

Importancia del juego en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	15%	1%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet	3%
2	www.slideshare.net Fuente de Internet	2%
3	www.scribd.com Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
5	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	2%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	Submitted to UNILIBRE Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%



9	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	1 %
10	Submitted to Universidad Nacional de Piura Trabajo del estudiante	1 %
11	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1 %
12	books.google.com.pe Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.unab.cl Fuente de Internet	1 %
14	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	1 %
15	archive.org Fuente de Internet	<1 %
16	exploredoc.com Fuente de Internet	<1 %
17	www.grade.org.pe Fuente de Internet	<1 %
18	pt.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %

20 Submitted to Corporación Universitaria del Caribe <1 %
Trabajo del estudiante

21 buscadorinfo.unan.edu.ni <1 %
Fuente de Internet

22 www.cuidodeninos.com <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.