

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



## **El juego didáctico aplicado a la educación inicial**

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

Autora:

Luz Esmeria Vargas Pérez

PIURA – PERÚ

2019

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



## **El juego didáctico aplicado a la educación inicial**

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

Luz Esmeria Vargas Pérez (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

PIURAE – PERÚ

2019



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.**

En Piura, a los veintitrés días del mes de agosto del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E.P Pontificia, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego didáctico aplicado a la educación inicial", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora LUZ ESMERIA VARGAS PEREZ .

A las NOGUE horas CURENTO 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 de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, LUZ ESMERIA VARGAS PEREZ, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las DIEZ horas con CERO 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. Segundo Albuquerque Silva  
 Presidente del Jurado

  
 Dr. Andy Figueroa Cárdenas  
 Secretario del Jurado

  
 Mg. Ana María Javier Alva  
 Vocal del Jurado

## ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b>	<b>4</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>9</b>
<b>EL JUEGO Y SUS DIMENSIONES.</b>	<b>9</b>
<b>1.1. Definición genérica y pedagógica del juego. -</b>	<b>9</b>
<b>1.2. Definiciones del juego en el campo educativo y psicológico. -</b>	<b>10</b>
1.2.1. Groos: el juego como escuela de la vida. -	11
1.2.2: Federico Froebel: El juego como actividad propia de la infancia.	11
1.2.3. María Montessori: el juego como medio de aprendizaje por el niño. -	13
1.2.4. Piaget: juego como forma de asimilación de aprendizajes. -	13
1.2.5. Vygotsky: el juego como actividad humana socializadora.	14
1.2.6. Jerome Bruner: el juego como preparación para la vida adulta.	15
1.2.7. Definición pedagógica del juego como recurso didáctico. -	16
<b>1.3. Dimensiones del juego como actividad humana. -</b>	<b>17</b>
1.3.1. Dimensión estructural. -	17
1.3.2. Dimensión personal. -	18
1.3.3. Dimensión cultural. -	18
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>23</b>
<b>EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA</b>	
<b>APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR.</b>	<b>23</b>
<b>2.1. El juego didáctico como metodología para la educación. -</b>	<b>23</b>
<b>2.2. El rol del educador en el juego. -</b>	<b>26</b>
<b>2.3. Principios pedagógicos para el desarrollo del juego en el campo</b>	
<b>educativo. -</b>	<b>27</b>
<b>2.4. Lista de juegos didácticos recomendado el nivel inicial. -</b>	<b>28</b>
<b>CAPITULO III</b>	<b>31</b>
<b>APLICACIÓN DEL JUEGO AL DESARROLLO DE LAS</b>	
<b>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.</b>	<b>31</b>
<b>3.1. Relación entre juego y desarrollo de las inteligencias múltiples. -</b>	<b>31</b>
<b>3.2. Juego e inteligencias múltiples en el nivel inicial. -</b>	<b>32</b>

3.2.1. El juego aplicado al desarrollo de la inteligencia intrapersonal. -	33
3.2.2. El juego didáctico aplicado al desarrollo de la inteligencia espacial. -	34
3.2.3. El juego aplicado al desarrollo de la inteligencia interpersonal. -	34
3.2.4. El juego aplicado al desarrollo de la inteligencia lógico matemática. -	35
3.3. El juego aplicado al desarrollo de la inteligencia lingüística.	36
3.4. Juego aplicado al desarrollo de la inteligencia corporal. -	37
3.4. Juego aplicado al desarrollo de la inteligencia musical. -	38
3.5. Juego aplicado al desarrollo de la inteligencia naturalista. -	39

## **CONCLUSIONES**

## **REFERENCIA CITADA**

## **RESUMEN**

El tema se desarrolla en tres capítulos. El primero, se analiza desarrolla el concepto de juego didáctico con el objeto de dejar claro a qué nos referimos cuando hablamos de juegos en el ámbito pedagógico. Se recurre a teorías como de Piaget, Vygotsky y Brunner. Este capítulo se profundiza con la mirada del juego desde la perspectiva del desarrollo humano. En el segundo se desarrolla la dimensión educativa del juego. Se expone las implicancias del juego en el campo educativo, sus modalidades de darse, el rol del educador y se expone un listado correspondiente para la educación preescolar. Finalmente, en tercer capítulo se presente experiencias e investigaciones cómo se han aplicado.

**Palabras clave:** Juego, didáctica, preescolar.

## INTRODUCCIÓN

La educación de los niños y niñas en edad preescolar se ha convertido en uno de los desafíos más importantes para la sociedad peruana desde hace 6 años. Hasta hace pocos no se le tenía en cuenta en los procesos de formación en las familias, y por parte del Estado, no había preocupación por invertir muchos recursos en su desarrollo. Desde el gobierno de Ollanta Humala se ha empezado a prestarle mayor atención, hasta el punto de considerarlo como la fase más importante en el desarrollo formativo de la persona. Como impacto, actualmente, a nivel de cobertura, la educación inicial progresivamente se va ampliando a todo el país. Sin embargo, esto no ocurre a nivel de calidad. La actual educación inicial sigue planteando desafíos y retos en lo relacionado a metodologías, recursos didácticos y docentes con suficiente vocación y carisma para trabajar con niños pequeños. El país no cuenta aún con suficientes docentes preparados para conducir eficazmente un aula con niños y niñas en edad preescolar.

En este breve marco contextual se plantea el tema de la presente monografía. El tema de trabajo seleccionado es el juego didáctico aplicado al campo educativo, focalizado en el nivel inicial o con niños en edad preescolar. El objetivo del trabajo es clarificar cómo es que el juego didáctico influye en el desarrollo de los aprendizajes en niños y niñas en edad preescolar. La pregunta planteada es ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de los aprendizajes en niños en edad preescolar? Como preguntas secundarias nos hemos planteado las siguientes: ¿Qué concepto de juego didáctico debemos manejar en el campo educativo? ¿Qué principios pedagógicos ayudan mejor en el ejercicio de los juegos como recurso didáctico en el campo educativo? ¿Qué experiencias podemos mencionar respecto a su aplicación al campo educativo, sobre todo con niños en edad preescolar? La hipótesis de trabajo es la siguiente: el juego, siendo la actividad innata en niños y

niñas en edad preescolar, influye significativamente en los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños de esa edad en la medida en que la planificación educativa la encuadra en un marco de intencionalidad pedagógica que permite aprovechar su dimensión formativa.

La metodología del trabajo ha sido predominantemente bibliográfica. Se ha consultado libros, artículos y tesis, cuya información ha permitido argumentar la hipótesis planteada. Este proceso de consulta bibliográfica ha tenido sus dificultades, puesto que, en la ciudad de Jaén no se cuenta con bibliotecas con libros suficientes para el desarrollo de una investigación como ésta. Por esta razón, se ha recurrido a información existente en internet, utilizando buscadores de repositorios de universidades a nivel nacional e internacional. En este sentido, la monografía queda suficientemente sustentada con trabajos de investigación que confirman la tesis trabajada.

Quiero agradecer a la Universidad Nacional de Tumbes, a los docentes de la especialidad que han potenciado no solamente mi trabajo con herramientas pedagógicas, sino que han alimentado este interés por temas como el juego didáctico, el desarrollo de las inteligencias múltiples en el trabajo con los niños y niñas del nivel inicial. Han generado un espacio académico importante para reflexionar la educación inicial en Jaén. Agradezco también a mi esposo Wilmer Fernández Ramírez, quien me ha acompañado en todo el proceso de desarrollo del trabajo, con sus conversaciones, animándome a realizar un trabajo que realmente sea resultado de un esfuerzo de autenticidad y crecimiento profesional.



## **CAPÍTULO I**

### **EL JUEGO Y SUS DIMENSIONES.**

El niño o la niña aprenden jugando, asimila la realidad, su entorno, a través de los juegos. Forma parte del diario vivir del ser humano. Es más, los juegos no solamente corresponden a la edad de la niñez, sino a toda la vida del ser humano, en todas las dimensiones y espacios de su realidad. El juego es un hecho universal en la vida humana que, como tal, no ha quedado ajeno a los teóricos de la educación, quienes lo han incorporado en sus conceptualizaciones pedagógicas. Actualmente, es un elemento constitutivo de la planificación pedagógica en las escuelas. Para ello se cuenta con muchos trabajos de investigación sobre el juego como estrategia para el desarrollo integral de la persona en todas sus edades y dimensiones. En efecto, este capítulo tiene el propósito de desarrollar el concepto de juego en su dimensión psico-pedagógica, enfocada al trabajo educativo con niño y niñas en edad preescolar; es decir, como categoría pedagógica pilar de la educación en la edad temprana.

#### **1.1. Definición genérica y pedagógica del juego. -**

Según Mora, Plazas, Ortiz, & Camargo, (2016) existen diversas definiciones del juego: “alegría, diversión, recreación, relajación, entre otras. Etimológicamente proviene de las palabras latinas iocum y ludus-ludere, que significa diversión, chiste” (140). Según la RAE (1992), el juego es “la acción y efecto de Jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana y se pierde”. Dos elementos se pueden resaltar en esta definición: primero que el juego es una acción, es dinamismo lúdico que, como tal, pone en acción toda la psicomotricidad de la persona humana. En segundo lugar, el juego no es algo indeterminado, sin forma, pues implica reglas que se tienen que seguir. El juego es un procedimiento ordenado

con la finalidad de divertir. Podemos deducir, por tanto, que el juego forma parte natural de la vida humana en el desarrollo de todas sus etapas vitales. Incluso, en los animales se da el juego como aprendizaje para la vida, dimensión en la cual se le define como conducta común a todos los mamíferos (Paredes & Pérez, 2016).

Según Castro S. (2008) “el juego es una actividad agradable que produce placer, bienestar y por ende, alimenta la autoestima; contribuye al equilibrio emocional del ser humano y a través de él se refuerza la personalidad y las relaciones interpersonales (p. 226). En efecto, la definición de la RAE, si bien es cierto nos da elementos importantes sobre el concepto de juego, aún es una definición bastante genérica para la tesis que se pretende desarrollar en el presente trabajo. Es necesario pues situarse en la dimensión pedagógica del juego para encontrar una definición más aterrizada al desarrollo educativo. Hortensia Flores (2009) establece una definición más integral de juego que se nos acerca al campo educativo. Dice que el “juego didáctico” es “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos y alumnas métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p.38). Ya estamos pues en la dimensión pedagógica del juego, horizonte que determina al juego didáctico como aquel elemento que propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, de manera motivada. En adelante, en el presente trabajo se usará la palabra “juego” con el sentido de “juego didáctico”

### **1.2. Definiciones del juego en el campo educativo y psicológico. -**

Habiéndose establecido una definición de “juego didáctico” y ubicado el tema en el campo pedagógico, con el propósito de ahondar un poco más en los enfoques teóricos del concepto, se invita al lector a recorrer en las siguientes paginas algunas de las teorías sobre el juego didáctico más significativas para la comprensión de su función en el desarrollo de la actividad pedagógica. Vale mencionar aquí que, debido a que la psicología es una de las ciencias que más ha contribuido a la pedagógica, apoyaremos el trabajo en definiciones como de Piaget, Vygotsky y otros pedagogos.

### **1.2.1. Groos: el juego como escuela de la vida. -**

Groos definió el juego como el pre ejercicio que prepara a la persona para la vida adulta. El fin del juego es el libre desarrollo de los instintos humanos heredados que aún no se han formado (Montero, Alvarado, & De los Angeles, 2001). Según señala Martínez (2008), en la teoría de Groos se identifica el juego con lo instintivo. En este sentido, no es solamente una facultad humana, sino de muchos de los animales, en los que el juego cumple una clara función preparatoria para la sobrevivencia en el habita. El juego, según la teoría de Groos, se centra derredor de la pre práctica, puesto que contribuye al desarrollo de funciones y capacidades que disponen al niño y niña para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Asimismo, Martínez enfatiza la triple funcionalidad del juego planteado por Groos. En primer lugar, el juego es un elemento vital que reduce los excedentes de energía que tienen los seres humanos. Se trata de una función de mediación o canalización de energías que cumple el juego en la regulación de las relaciones interhumanas. En segundo lugar, el juego se ofrece como elemento mediante el cual el individuo puede relajarse de las energías agotadas; es decir, el juego como función des estresante que tiene en la vida de las personas. Finalmente, el juego, según la teoría de Groos cumple una preparatoria para la vida. Se trata de una pre imitación: "...no jugamos porque somos niños, sino que se no ha dado la niñez justamente para que podamos jugar" (pág. 10). Finalmente, Groos clasificó los juegos en seis categorías: Juegos de experimentación, de locomoción, cinegéticos, de combate, arquitectónicos, tróficos e imitativos.

### **1.2.2: Federico Froebel: El juego como actividad propia de la infancia.**

Respecto de la formación inicial, el juego es la actividad propia de la infancia, a través del cual los niños y las niñas aprenden lo necesario para incorporarse a la escuela. En este sentido, Froebel, pedagogo de la educación preescolar sistemática, centra su reflexión pedagógica en la etapa inicial de la persona, puesto que considera que la educación ideal del hombre es la que comienza desde la niñez (Rodríguez, s/f). Define al juego como la actividad propia de la edad infantil que se

desarrolla de manera espontánea y natural. Es la expresión más profunda de la existencia humana. Söetar (2013) señala que la teoría Froebeliana, define al juego como el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño o niña. Mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma. A través del juego los niños y niñas aprenden lo necesario para incorporarse a la escuela.

El jugar, el juego, constituye el más alto grado de desenvolvimiento del niño durante esta época; porque el juego es manifestación espontánea de lo interno, inmediatamente provocada por una necesidad del interior mismo. El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase de crecimiento humano. Es a un mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la Naturaleza en el hombre y en todas las cosas. Por eso engendra alegría, libertad, contento y paz, armonía con el mundo. Del juego manan las fuentes de todo lo bueno. El niño que juega tranquilamente, con espontánea actividad, resistiendo a la fatiga, llegará a ser de seguro un hombre también activo, resistente, capaz de sacrificarse por su propio bien y por el de los demás. ¿No es, pues, la más hermosa manifestación de la vida infantil en este período la del niño que juega, la del niño entregado enteramente a su juego?”. (Como se cita en Söetar, 2013, p. 48).

Como se puede anotar en el texto citado por Söeter, Froebel señala que el juego es el elemento clave para el proceso formativo de los niños en la primera edad escolar: “el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad [edad preescolar], por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz juego” (Froebel, 2003, pág. 18). Por eso propuso una metodología en el aula centrada al 100% en el juego como elemento impulsor de las actividades de los niños y niñas (Gonzales, Castro, Curay, Mendoza, & Rimiche, s/f).

### **1.2.3. María Montessori: el juego como medio de aprendizaje por el niño. -**

En primer lugar, Britton (2000) señala que para Montessori el aprendizaje del niño y niña en edad temprana no es sustancialmente igual a la de los adultos, puesto que tiene la capacidad de absorber permanentemente información de manera inconsciente. Dicha capacidad sería innata y única para esta etapa del ser humano, entre 0 y 6 años: "...todos los niños tienen motivación innata para aprender" (p. 26). En este proceso de aprendizaje permanente que se inicia desde el nacimiento, el juego como mediación para aprender el mundo que rodea al niño corresponde especialmente a los primeros años de vida.

El juego es muy importante para el niño pequeño, puesto que le ayuda a aprender nuevas ideas y a ponerlas en práctica, a adaptarse socialmente y a superar problemas emocionales, especialmente en juegos imaginativos, tales como jugar a papás y mamás con las muñecas. (Britton, pág. 29)

Según lo señalado por Britton, en el marco de la teoría de Montessori, "jugar" es una actividad agradable, voluntaria, con una finalidad y espontáneamente elegida; creativa, que implica la solución de problemas, aprendizaje de habilidades sociales, nuevos lenguajes y nuevas habilidades físicas. La escuela debe, por tanto, brindar al niño y la niña un ambiente apropiado en el que pueda actuar con libertad. El o la docente debe facilitar material y juguetes didácticos a los niños que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios en el aula.

### **1.2.4. Piaget: juego como forma de asimilación de aprendizajes. -**

Para Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, es una forma de asimilación de los aprendizajes. El juego representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo niño (Tortolero, 2008). Desde la infancia el niño usa el juego para adoptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene (Montero, et al, 2001). Por eso, según Arévalo y Carreazo (2016), el juego, es un componente importante en el desarrollo del niño puesto que potencia su lógica y su racionalidad desde los primeros años de su

desarrollo. Se trata de una forma poderosa e imprescindible que motiva la actividad constructiva del niño y la niña, como sujetos individuales y articulado a la vida social. Arévalo resalta, además, que Piaget concibe el juego como un componente necesario integrador en el proceso de preparación de la persona, tanto como individuo o como ser social. A través de los juegos la persona desarrolla sus capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo. Finalmente, según Piaget, el juego refleja las estructuras cognitivas del niño y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras en su desarrollo.

#### **1.2.5. Vygotsky: el juego como actividad humana socializadora.**

Vygotsky define el juego como una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación de otros niños, se logra adquirir roles complementarios del propio (Flores H. , 2009). El juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales.

Vygotsky menciona 04 características elementales del juego (Creisem Jugant, s/f):

- a. Es una actividad humana basada en las relaciones interactivas entre el sujeto y su entorno social donde se desarrolla.
- b. Implica el desarrollo de relaciones interactivas. Por eso el juego es un gran constructor de habilidades sociales.
- c. El juego tiene una dimensión simbólica, es decir, a través del él se accede a diversos mundos en los que se puede satisfacer necesidades.
- d. El juego está asociado a reglas que viene impuestas por la acción dotada de sentido. Según Vygotsky, en el juego se aprende e interiorizan normas y valores sociales de las acciones que se presentan.

Según palabras de Vygotsky citadas por Andrés Tripero (2011): "el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (parr 2). Con el juego, de manera consiente y divertida, el niño puede centrar su atención,

concentrarse, expresarse, regular sus emociones, memorizar, etc. sin dificultad. Los niños construyen sus aprendizajes y su realidad social y cultural a través de juegos con otros niños. Esto les permitiría ampliar su capacidad de comprender la realidad de su entorno social, aumentando continuamente, lo que Vygotsky, ha llamado "Zona de Desarrollo Próximo". A través del juego el niño o la niña representa o crea imitativamente el mundo de los adultos, va creando vivencias de su entorno, superando así el pensamiento egocéntrico para dar paso a la alteridad, base del comportamiento social.

#### **1.2.6. Jerome Bruner: el juego como preparación para la vida adulta.**

Es indudable que los juegos de los niños reflejan algunos de los ideales que prevalecen en la sociedad adulta; y el juego es una forma de socialización que prepara para ocupar un lugar en la sociedad adulta. (Bruner, 2003, pág. 3)

En el artículo titulado "Juego, pensamiento y lenguaje" Bruner (2003) define al juego como el medio para desarrollar la inteligencia en los seres humanos con la finalidad de preparar para vida adulta. No es una actividad que solamente se atribuya a los niños y niñas, sino que se trata de una de las formas como, niños y adultos, usan la inteligencia. y quizás incluso de ser él mismo. El juego, según Bruner, vendría a ser ese espacio en que se combinan pensamiento, lenguaje y fantasía. Por eso, al niño se le debe dejar jugar en libertad, generando espacios con diversidad de materiales (juegos) de tal manera que pueda realizar actividades que le permitan mejorar su inteligencia: "el juego libre ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar (Bruner, pág. 9)

Algunas funciones elementales del juego que menciona Bruner en el artículo citado:

- 1) El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño o la niña. Realizarlo reduce las frustraciones de los errores que se pueden cometer. El juego es más bien un medio de exploración que de por sí infunde estímulo al niño o niña.

- 2) El juego es un medio de exploración y de creación. Las metas del juego no son rígidas, de modo que el niño o la niña pueden cambiarlas en la marcha.
- 3) El juego se desarrolla en función de a un plan. No es una actividad azarosa, puesto que en ellas pueden reproducirse las estructuras de la vida humana, con sus reglas de juego.
- 4) El juego es una proyección de la vida interior humana hacia el mundo, en él transformamos el sentido del mundo, el ser humano se transforma en un acto de trascendencia lúdica socializadora.
- 5) El juego divierte mucho a las personas de todas las edades. Tiene una función predominantemente lúdica.

En síntesis, para Bruner el juego es una proyección creativa del mundo interior hacia el exterior, proyectivo y preparatorio para la vida de una sociedad. Este enfoque del juego, en la planificación pedagógica implica desarrollar espacios de juegos libre con materiales y juegos diversos, de manera que el niño y niña puedan dar rienda suelta a su creatividad.

### **1.2.7. Definición pedagógica del juego como recurso didáctico. -**

Las definiciones desarrolladas hasta aquí sobre el juego constituyen un marco conceptual o teórico importante para la implementación de este recurso en las sesiones de aprendizaje con niños y niñas en edad preescolar. El juego constituye pues una dimensión fundamental de la inteligencia humana desde los primeros años, y como tal, como actividad contribuye al desarrollo del pensamiento, partiendo desde el nivel de lo concreto hasta llegar al nivel simbólico (Piaget) y actualiza la inteligencia social (Vygotsky) desarrollando las capacidades sociales que el niño o niña necesitará para vivir en comunidad.

En este marco conceptual, es necesario establecer una definición sintética que pueda ser aplicado de práctica al campo de la pedagogía. En este sentido, Sacada (1978), quien ha revisado muchas definiciones sobre juego, lo conceptualiza como una actividad espontánea y libre de interferencias que afianza algo recién aprendido mediante la repetición placentera, hasta la adquisición de destrezas y hábitos tanto



en el orden físico como del conocimiento y de la adaptación social. De la misma manera lo hacen Mora et al (2016) cuando recoge la siguiente afirmación sobre el juego como una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Se trata pues de una actividad necesaria para el desarrollo de los seres humanos en la esfera social puesto que los prepara para insertarse socialmente. Mora et al resaltan que el juego es importante porque todos esos procesos de desarrollo humano deben realizarse de “forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios” (140).

### **1.3. Dimensiones del juego como actividad humana. -**

En primer lugar, para fines del presente trabajo, se asume la siguiente definición: el juego es la actividad fundamental del niño que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales. El juego didáctico implica el uso de esa actividad innata en el desarrollo de los procesos de aprendizaje con los niños y niñas. En este sentido, Juego didáctico, como toda categoría, remite a dimensiones, las mismas que deben ser explicitadas para un mejor uso en la educación de los niños y niñas. García y Rodríguez (2007) plantean tres dimensiones:

#### **1.3.1. Dimensión estructural. -**

Esta dimensión del juego, si bien es cierto se ha estudiado con bastante énfasis como característica de los juegos psicomotores, su definición es extensible a otros tipos de juegos, puesto que todos los juegos comportan una estructura lógica, la cual hace interactiva por antonomasia. García y Rodríguez señalan que esta dimensión se refiere al conjunto de normas y rituales que enmarcan la situación de juego. La estructura es una de las características básicas del juego puesto que mantiene y permite su desarrollo, reproducción y transmisión a través de generaciones. Cada juego tiene una lógica que mantiene en el tiempo y establece las pautas para que los niños y niñas puedan desarrollar sus actividades lúdicas de

manera interactiva, ya sea en los juegos psicomotrices como en los juegos para el desarrollo de la mente (por ejemplo, el ajedrez, damas, monopolio, etc.). La estructura como dimensión del juego, como lo señalan Pradas y Escosa (2003), tiene los siguientes elementos:

**El espacio.** Puede ser limitado o ilimitado.

- a. **Las formas de participación.** Puede ser en equipo, grupal o individual.
- b. **Roles y tareas.** Los jugadores y jugadoras pueden realizar uno o más roles durante el juego.
- c. **Objetivos.** El juego tiene objetivos que deben alcanzar los participantes.
- d. **Final.** Los juegos pueden terminar una vez alcanzado la meta o por agotamientos de tiempo.

### **1.3.2. Dimensión personal. -**

García y Rodríguez indican que esta dimensión hace referencia a las personas que protagonizan cada escena de juego. Es la dimensión que remite a la actitud interna del sujeto que juega ante la realidad, es el “yo del juego” (95). Es decir, los participantes del juego son personas con motivaciones, estado de ánimo, con problemas, etc. En el juego se manifiesta la particularidad de cada niño, según García y Rodríguez: “En el juego real cada niño o niña manifiestan sus peculiaridades y, aunque aparecen rasgos de comportamiento comunes...” (96). Con la visibilización de esta dimensión, se nos permite incluir en la valoración del juego la originalidad que cada niño o niña pone cuando intervienen.

### **1.3.3. Dimensión cultural. -**

Según García y Rodríguez (2007), las actividades lúdicas se dan en un contexto que les da sentido y “ayuda a normalizar los esquemas simbólicos del mismo” (84). El juego es un agente de aculturación para el niño o niña. A través de él se va asimilando usos, prácticas y vivencias corporales, aprendiendo valores y actitudes propia de la cultura en que se desarrolla su vida: “al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que

pertenece” (90). García y Rodríguez, señalan tres características básicas de esta dimensión del juego:

- a. El juego, estructuralmente, es producto de una cultura en la cual tiene sentido.
- b. El juego como estructura suponen unos textos que implican una simbología.
- c. El juego es una forma de introducirse en la cultura.

#### **1.4. El juego en el Desarrollo Humano de la niñez en edad preescolar. -**

No se puede seguir adelante sin mencionar la función que cumple el juego en el ciclo del desarrollo humano. En la teoría del desarrollo humano se analiza el crecimiento del niño o niña en cuatro dimensiones o ámbitos: psicomotor, cognitivo, afectivo – emocional y social. Asimismo, en el desarrollo de estos cuatro ámbitos el juego cumple un rol fundamental natural. Como ya se ha mencionado en el capítulo anterior, el juego se realiza en el niño o niña de manera instintiva, ya sea para asimilar la cultura o el entorno que rodea, o para prepararse para vida adulta. Incluso, esta función del juego se puede observar en muchas de las especies animales. El desarrollo integral de la persona humana, desde que nace hasta que muere, está vinculado al juego como actividad preparativa y proyectiva. Existe un trabajo titulado “Desarrollo Humano” publicado por un grupo de profesionales (Papalia, Wendkos, & Dustkin, 2004)

En primer lugar, Papalia et al señalan que la edad entre 3 y 06 años de la niñez, en el desarrollo psicomotriz, es cuando los niños y niñas mejoran habilidades físicas como correr, brincar, saltar y lanzar una pelota. A esta edad los niños “son mejores para atar las agujetas de los zapatos, dibujar con crayolas y servir cereal” (p.251). ¿En efecto, cuál es la función del juego en ámbito? Potenciar el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, puesto que las actividades lúdicas son medios para desarrollar divertidamente la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo (Rodríguez, 2013). Entre los 3 y 6 años el movimiento es usado como una herramienta de aprendizaje con la especialización de los movimientos finos. El desarrollo motor involucra el dominio y la

especialización de los movimientos voluntarios (Roxanna, Nashiki, & Pérez, 2010). Rodríguez (2013) ha señalado que desde los primeros meses de vida el bebe realiza juegos corporales los mismo que reproducidos repetitivamente tienen efecto en su desarrollo psicomotor.

Por otro lado, cognitivamente, esta edad corresponde a la etapa pre-operacional, denominada así porque los niños no están listos para realizar operaciones o manipulaciones mentales que requieren pensamiento lógico. Se trata más bien del desarrollo del pensamiento simbólico, es decir, de la habilidad de representación (Papalia et al 2004). Se trata de habilidad para usar representaciones mentales, palabras, números o imágenes a las cuales la persona ha asignado un significado. En el desarrollo del pensamiento simbólico las cosas dejan de estar presentes para ser recordadas por el niño en la memoria.

Según las autoras del Desarrollo Humano, la función simbólica se va a mostrar en los niños y niñas mediante la *imitación diferida*, el *juego simulado* y el *lenguaje*. En primer lugar, la *imitación diferida* corresponde a la representación mental que se hacen los niños y niñas de una acción observada en los adultos y en su entorno. *El lenguaje* por su parte es el uso de un sistema de símbolos para comunicarse. Es esta edad, los niños y niñas hacen “rápidos avances en vocabulario, gramática y sintaxis” (Papalia et al, p.274). A esta edad, aprendizaje acelerado del lenguaje va influir determinantemente en el desarrollo de la memoria (genérica, episódica y autobiográfica) y la interacción social.

El tercer mecanismo es el *juego simulado* que hace referencia a la manera en que los niños y niñas recreen el significado de las cosas. A través del juego simulado hacen que un objeto, como una muñeca, represente o simbolice algo más, como por ejemplo una persona. En efecto, según Papalia et al (2004) el juego es el trabajo de los niños que contribuye a todas las áreas de sus desarrollo. A través del juego los niños y niñas estimulan sus sentidos, aprenden a usar sus músculos, coordinan su visión, dominan su cuerpo y adquieren nuevas habilidades. Los juegos de los niños

en la edad preescolar se pueden clasificar por su contenido (lo que hacen) y por su dimensión social (si juegan solos o con otros niños).

*. Tipos de juego en edad preescolar.*

TIPOS DE JUEGOS EN EDAD PREESCOLAR			
Juego funcional	Juego constructivo	Juego de simulación	Juegos formales con reglas
La forma más simple de juego.	Segundo nivel de complejidad cognostiva.	Tercer nivel de complejidad.	Cuarto nivel de complejidad.
Implica actividad, movimientos musculares repetitivos.	Usan objetos o materiales para hacer algo (cubos, crayolas)	Se llaman juegos de fantasía, juegos dramáticos o juegos imaginativos.	Juego orgnaizados con procedimientos y castigos.
Mejoran las habilidades morotas gruesas: corren, saltan, brincan, lanzan, apuntan.	Los niños de 4 años pasan jugando mas de la mitad del tiempo estos juegos.	Se basa en la función simbólica.  Se incrementa en la edad preescolar. Disminuye en la edad escolar.	

Fuente: Elaboración propia en base a información extraída del libro Desarrollo Humano p. 309.

El juego cumple un ron fundamental en el desarrollo de las habilidades sociales de la persona y en el desarrollo la formación de la identidad de género. Según Papalia et al “los niños que juegan imaginativamente con frecuencia tienden a cooperar más con otros niños y a ser más populares y más alegres” (p.309). Por ejemplo, el juego dramático es oportuno para practicas habilidades interpersonales y lingüísticas, y permite explorar roles y convensiones sociales por parte del niño niña. Por lo tanto, se puede afirmar que el juego tiene una función social. Esto no significa que el juego solitario no cumpla una función en el desarrollo de la persona, puesto que este tipo de juegos muchas veces denotan independencia y madurez, y no un desajuste social. Respecto a la influencia de juego en el género, Papalia et al nos dicen los niños y niñas de 03 y 6 años jeugan de manera diferente, con lo cual se hacen practicas para las conductas adultas importantes en la reproducción y la

supervivencia (p.311). Finalmente, los autores de libro Desarrollo Humano, afirman que los juegos difieren de una cultura a otra.

## **CAPÍTULO II**

### **EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR.**

El juego es un principio fundamental de la educación preescolar, puesto que es la vida de los niños y niñas en los primeros años, es una actividad innata a la vida humana, sobre todo en la fase de la niñez. Sintetizando lo dicho arriba, el juego es una actividad fundamental para la educación puesto que genera condiciones propicias para que se produzca el desarrollo o el aprendizaje en los niños y niñas. Por eso, se le considera una estrategia capital para la mejora de la clase. El educador juega con sus alumnos y desde su participación, como copartícipe del juego, mediante sugerencias, proposiciones y demostraciones, va conduciendo la actividad hacia el logro de competencias. En este capítulo, por tanto, se desarrolla esa dimensión pedagógica del juego como actividad propia de la vida humana.

#### **2.1. El juego didáctico como metodología para la educación. -**

Según los autores revisados en el capítulo anterior, el juego tiene una dimensión formadora (pedagógica) que se manifiesta con mayor énfasis en los primeros años de vida de la persona humana, y como tal, es una forma de preparación para la vida adulta que no puede ser ignorada en los procesos de educación. Esta dimensión formadora se sustenta en el hecho antropológico de que el juego es una de las actividades fundamentales, por no decir única, del niño o niña en su desarrollo inicial. En efecto, la educación, que debe tomar en cuenta la estructura operacional esencial de la persona en su desarrollo, asume el juego como una categoría estratégica de realización y para la consecución de sus fines propios. El juego, además, de ser una actividad que el niño disfruta mucho realizarlo, estimula los

sentidos de los niños, estimula y consolida los aprendizajes autónomos, la imaginación y la creatividad.

En resumen, el juego, en el campo educativo, es un recurso que potencia significativamente todos los aprendizajes. Se utiliza en la educación inicial, primaria, secundaria, en procesos educativos no formales como talleres, retiros, reuniones, etc. Con él se desarrollan aprendizajes actitudinales, procedimentales, contenidos temáticos, valores sociales, espirituales, psicológicos, etc. El juego, en el campo educativos de las personas, es un recurso dinámico, divertido, que hace que los procesos de enseñanza sean atractivos y placenteros.

(...) el juego se puede utilizar como método de enseñanza-aprendizaje, pues puede lograr que las prácticas pedagógicas se enriquezcan, varíen y, lo que es fundamental, que a través de esta metodología los niños estén motivados, expectantes, y que los aprendizajes sean verdaderamente significativos. (Mora, Plazas, Ortiz, & Camargo, 2016, pág. 140)

Desde la perspectiva pedagógica, el juego deja de ser solamente una actividad libre, sin metas ni objetivos, para convertirse en acción de aprendizaje en el marco de una intencionalidad pedagógica en sus diferentes modalidades.

(...) el juego es formador, siempre y cuando se afiance en el seguimiento de instrucciones y en el desarrollo de habilidades y capacidades, sustentadas tanto en el desarrollo como en el fortalecimiento de valores y normas. Es libre cuando los niños y niñas juegan con su cuerpo, con sus juguetes, manipulan objetos, y se mueven guiado por su propio sentido de curiosidad. Allí no hay reglas ni límites, no es rígido, ellos crean con sus juguetes, inventan a través de las imágenes, expresan sentimientos hacen preguntas y representaciones a través del él. Si todas estas experiencias libres o guiadas se transforman en presentaciones significativas y conscientes para su vida, entonces, en ese momento, se darán aprendizajes sobre la realidad que viven, lo cual significa, en pocas palabras, que al jugar crean y aprenden. (Mora, et al, 2016, 139)



Según el texto citado, desde el marco educativo, se reconocen, dos modalidades de realizarse el juego: juego libre y el juego formador o dirigido. El juego libre no posee reglar, no tiene límites, es flexible. Esta modalidad no debe ser ignorada en los procesos educativos, puesto que permite que el niño o niña recree significados de los utensilios que usa como juguetes: un palo de escoba se convierte en caballo, una coronta de maíz en una muñeca, un trozo de madera en un carro, etc. Esta modalidad del juego es el argumento de universalidad para decir que jugar es propio del niño o niña. No es necesario contar con juguetes para recrear el mundo circundante. Por ejemplo, los niños y niñas de las zonas rurales con escaso acceso a juguetes recrean, no solamente su entono social vivido, sino su mundo ideal a través de objetos que adquieren valores propios que ellos les dan en ese contexto. El juego libre desarrolla el pensamiento simbólico y la capacidad de resignificar el mundo real. El niño que juega con una madera “como si” fuera un carro, en realidad no cree que esa madera sea un carro, sino que representa un carro para él en ese momento. Y así se puede ir describiendo la riqueza del juego en el desarrollo del niño o niña. En fin, con lo dicho hasta aquí sobre el juego libre, se ha argumentado suficientemente para que en los espacios formales de la educación sea incorporado como recurso educativo.

Por otro lado, está la modalidad del juego dirigido o supervisado por un adulto. Esta modalidad está relacionada directamente con el campo educativo, pues quien dirige el juego en un marco intencional pedagógico es el educador. En perspectiva del campo educativo se explicita el adjetivo “didáctico” del juego: el “juego didáctico” es un recurso usado en los distintos campos de la educación. Se planifica y realiza en el marco de un propósito pedagógico orientado a desarrollar determinadas competencias o habilidades en los educandos, todo de acuerdo a la planificación del docente o educador. En esta modalidad, según Montero (2017) “los juegos didácticos involucran a todos los entes del proceso de enseñanza-aprendizaje, de una manera positiva y con perspectiva futura de continuidad de la educación forman” (85). En el espacio de interactividad que general el juego dirigido, los niños y niñas aprenden interactuando directamente con su maestra,

quien debe desarrollar sus actividades dentro de una propuesta de formación. El juego dirigido ocupa un gran porcentaje del tiempo en la formación infantil, puesto que el niño entre 3 y 6 años, si no juega, duerme.

En resumen, podemos decir con Mora et al que el juego es un recurso formador en la medida en que los educandos siguen instrucciones y desarrollan habilidades y capacidades. No se trata de jugar por jugar, puro activismo y desgaste de energías, el juego como método de enseñanza y aprendizaje corresponde a una intención, a una planificación, con unos objetivos específicos. Incluso, los juegos libres en el aula deben estar en el marco de un propósito: “desde esta mirada, se hace entonces necesario conocer los propósitos de los juegos libres, los dirigidos, y sus respectivas funciones e implicaciones” (Mora et al, 140).

## **2.2. El rol del educador en el juego. -**

En el desarrollo cognitivo, psicomotriz, afectivo y social del niño o niña, sobre todo en etapa inicial, es importante el acompañamiento de los adultos. Si bien es cierto el niño juega todo el tiempo en que se mantiene despierto, los padres en casa acompañan ese proceso diario y en la escuela corresponde a los educadores. En la etapa inicial, la presencia del o la docente es clave para el desarrollo del niño puesto que la escuela es el primer espacio de socialización más allá de la familia. En el desarrollo del juego didáctico el docente va cumplir una función no solamente de planificador de sesiones, sino de acompañante de los niños:

El acompañamiento del adulto desde su ser corporal es fundamental para potenciar y enriquecer los momentos de juego de las niñas y los niños; se necesita de otro que propone, que espera su turno, que desea que el otro continúe las acciones, que encuentra en el cuerpo del otro un potencial afectivo que da rienda suelta a la generación de vínculos, de risas y de complicidad en el juego. (Cárdenas & Gómez, 2014, pág. 32)

Autores como Montero B. (2017) han resaltado el rol de guía del docente en el desarrollo de los juegos en clase, puesto que su orientación, en dicha actividad, se da de forma indirecta. Es decir, el docente genera oportunidades, tiempo y espacio necesario con los materiales pertinentes para la edad de los educandos: “el papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos” (116). En el desarrollo del juego, como recurso didáctico, el docente debe saber equilibrar los tiempos: tiempos de juego libres y tiempos de juegos dirigidos. Siempre en el marco de una intencionalidad pedagógica.

### **2.3. Principios pedagógicos para el desarrollo del juego en el campo educativo. -**

Montero B (2017) señala una lista de principios pedagógicas que el docente debe tomar en cuenta para el desarrollo de los juegos en el aula. Recogemos algunos que, desde nuestra experiencia pedagógica, consideramos son los más importante para la práctica en la enseñanza con niños en edad preescolar:

- a. El docente debe conocer el juego antes de ser presentado, de tal manera que pueda preparar adecuadamente el material y delimitar el terreno de juego.
- b. El educador debe involucrarse en el juego mostrando interés en él.
- c. El docente debe motivar a los niños y niñas antes y después del juego.
- d. El docente debe explicar sencilla y claramente el juego teniendo la atención de los niños y niñas. Si el juego no fue explicado suficientemente, debe detenerse y corregirse el error.
- e. Cuando el grupo está listo, el docente puede implementar variaciones del juego.
- f. Si el juego se está volviendo monótono, el docente debe cambiar o terminar el juego para evitar el aburrimiento o cansancio de los niños y niñas.
- g. Se debe promover la participación de todos los niños y niñas. Si alguno de los niños no está participando, el docente debe averiguar por qué no lo hace.

#### **2.4. Lista de juegos didácticos recomendado el nivel inicial. -**

Cárdenas y Gómez (2014) presentan una lista de juegos adecuados para niños y niñas desde el nacimiento hasta los 06 años, es decir, juegos sensorio motores hasta los juegos de reglas. En lo que sigue se recogen aquellos que corresponden para la edad entre 03 y seis años, edad preescolar:

##### **a. Juegos sensorio motor a imitación:**

- Juegos de introducir y sacar objetos de una canasta y de trasvasar de un recipiente a otro.
- Juego con pelotas de tamaños medianos, con el fin de lanzarlas y rodarlas.
- Juegos en el piso, tanto en superficies estables como inestables: colchonetas, rampas o túneles para que la niña o el niño las recorra de manera libre y espontánea, decida cómo desplazarse y resuelva el problema de superar cada obstáculo. También podrá decidir cuándo entrar y salir de los túneles.
- Juegos con telas grandes en el piso o suspendidas del techo.
- Juegan con pelotas de diferentes tamaños, a lanzarlas y a encestarlas en aros, cajas, canastos y diversos recipientes.
- Juegos de armar y desarmar, entrar y salir, meter y sacar, reunir y separar y acumular objetos.
- Juegos con carros, trenes y objetos con ruedas para desplazarlos.
- Juegos de persecución, que disfrutan las niñas y los niños. Generalmente el adulto hace como si persiguiera a la niña o al niño mientras tratan de escapar de él.
- Inicio de juegos de escondite que ya son propuestos por el adulto. Para estos juegos son oportunos los espacios diseñados, donde la niña o el niño logran esconderse por momentos de la mirada del adulto.
- Juegos de rondas: es en esta edad en la que las niñas y los niños comienzan a imitar las acciones referenciadas en las canciones

infantiles o rondas que se le proponen, a mover su cuerpo, hacer palmas y otros movimientos al ritmo de la melodía.

**b. Imitación a la simbolización:**

- Imitar animales.
- Juegos turbulentos de girar y correr: son aquellos de contacto, en los que se juega a la lucha cuerpo a cuerpo; son rudos y aparentemente desordenados.
- Juegos de empuje en los que disfrutan impulsando a otros.
- Juegos de construcción: hacen torres o filas para luego derrumbarlas, y esto se relaciona las nociones de orden y desorden.

**c. De la simbolización a los roles más estructurados.**

- Juegan a ser como superhéroes o personajes de mitos y leyendas, con disfraces o sin ellos.
- Juegan a lo que hacen los adultos: profesiones u oficios, ser personajes de la comunidad estar en situaciones particulares, como rituales, fiestas, celebraciones.
- Juegan a construir cuevas con telas, bohíos con palitos, ciudades con cajas pistas con arena por su propia iniciativa, ya que en este tipo de juegos se resignifican los espacios y objetos.
- Juegos de construcción más elaborados que incorporan diferentes materiales y formas.
- Juegos al aire libre con redes, columpios, rodaderos o troncos, entre otros.
- Juegos con triciclos, carritos o carretillas en los que las niñas y los niños
- disfrutan de las distintas velocidades, hacen acrobacias, aceleran, frenan y se proponen diferentes retos para afianzar sus habilidades.
- Juegos de manos que siguen los ritmos y las canciones propias de las regiones.

- Rondas y juegos tradicionales de movimiento y persecución.

**d. De los roles a las reglas**

- Juegos con pelota.
- Juegos de lanzamiento, como el cucunubá y la rana.
- Juegos con objetos como el trompo, la coca, la pirinola, canicas y maras.
- Juegos de atrapar, como “la gallina ciega”.
- Juegos de competencia motriz en los que las niñas y los niños se retan y comparan buscando cada vez mayores logros, como la yuca, saltar lazo y la lleva.

### **CAPITULO III**

#### **APLICACIÓN DEL JUEGO AL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES.**

En el capítulo primero se ha desarrollado el concepto de juego como una importante estrategia pedagógica efectiva en el desarrollo de aprendizajes en el nivel inicial. Dicha tesis se fundamenta con autores de autoridad reconocida como Piaget, Vigotski y Brunner, quienes resaltan que el juego es un elemento fundamental para el desarrollo integral de la inteligencia en los niños y niñas de su temprana edad. En el segundo capítulo, se ha desarrollado el concepto de inteligencias múltiples que, similarmente a lo planteado en las teorías del juego como recursos didácticos, brinda herramientas importantes para desarrollar estrategias para el aprendizaje efectivo e integral en los niños y niñas del nivel inicial. Por lo tanto, en este trabajo se maneja el presupuesto de que ambas teorías se corresponden o se complementan, de tal manera que los y las docentes pueden construir propuestas de estrategias integrales. Mediante los juegos los niños y niñas desarrollan sus inteligencias múltiples de manera integral.

#### **3.1. Relación entre juego y desarrollo de las inteligencias múltiples. -**

Entre juego didáctico e inteligencias múltiples existe una relación directa. El primero, brinda elementos procedimentales, herramientas, estrategias, para el desarrollo de las inteligencias múltiples. Éstas a su vez, constituyen un marco (antropológico, cognitivo, psicológico, afectivo-social), no solamente para la planifica pedagógicas, sino para la evaluación de eficacia y eficiencia de la planificación pedagógica. El juego didáctico implementada con una clara

intencionalidad, se convierte en un factor determinante en el desarrollo cognitivo, psicomotor, social y afectivo de los educandos. Por consiguiente, dado que este trabajo monográfico no es una investigación aplicada, sino bibliográfica, con el propósito de fundamentar mejor la correlación entre “juego didáctico” y “desarrollo de las inteligencias múltiples”, se ha procedido a la revisión de investigaciones aplicadas, con lo cual queda sustentado razonablemente la hipótesis de trabajo de esta monografía. En efecto, presentamos algunas tesis, cuyos objetivos han sido demostrar la correlación entre juegos didácticos y el desarrollo de las inteligencias múltiples.

### **3.2. Juego e inteligencias múltiples en el nivel inicial. -**

Mondragón (2007), presentó la tesis titulada “El juego como estrategia para favorecer la inteligencias múltiples en alumnos de primer grado de educación preescolar” en la Universidad Pedagógica Nacional, en Mexico. Diseñó y aplicó actividades lúdicas con el objeto de favorecer el desarrollo de las inteligencias múltiples en una población primer grado de preescolar. El autor del trabajo realizó una evaluación positiva del trabajo. Planteó que los juegos estimulan el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Valverde (2015) presentó la tesis titulada “El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote – 2014”. Se propuso describir la relación existente entre el Juego y trabajo en sectores con el desarrollo de las Inteligencias Múltiples (p.18). Para el desarrollo del estudio se incorporó las áreas de Matemática, Comunicación y Personal Social y, de manera muy específica, Razonamiento Verbal. Valverde aplica la propuesta de trabajo pedagógico denominada “Me divierto en mi Sector” con niños y niñas de segundo nivel de inicial para, finalmente, concluir que los niños que tuvieron, durante la jornada pedagógica, una hora de juego libre en los sectores, mejoraron significativamente sus habilidades para hacer analogía, resolver problemas, explicar lógicamente y



pensar con más creatividad que aquellos niños y niñas que no tuvieron esa hora del juego libre en los sectores.

Guarniz y Obeso (2013) presentaron la tesis titulada “Taller de implementación y utilización de los sectores de juego- trabajo para estimular las inteligencias múltiples en los niños de cuatro años de la institución educativa N° 1660, Nicolás Garatea, Nuevo Chimbote – 2011”, en la Universidad Nacional del Santa. El trabajo experimental que se realizó con una muestra total de 29 niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa No 1660 concluyó que la utilización de los sectores de juego-trabajo, son significativos porque permiten de manera efectiva estimular las Inteligencias Múltiples de los niños de 4 años; luego de comparar el resultado de la prueba con el valor de significancia.

### **3.2.1. El juego aplicado al desarrollo de la inteligencia intrapersonal. -**

Karina Tello (2016) presentó la tesis titulada “Programa “La hora del juego libre” en la inteligencia emocional en niños de cinco años de una I.E del distrito de Los Olivos, 2015, en la Universidad Cesar Vallejo. Se propuso determinar el efecto del programa “la hora del juego libre” en la inteligencia emocional de los niños del nivel inicial de cinco años de la I.E. Russelito – Los olivos 2 015. La investigación se realizó con una muestra de 50 estudiantes de cinco años del nivel inicial en grupos de 25 (experimental) y 25 (control) concluyendo que los niños a los cuales se aplicó “la hora del juego libre” mejoraron su inteligencia emocional.

En la Universidad Católica de Chimbote, Hinostorza (2018) presentó la tesis “El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa n° 332 del distrito de santa Elena región Ayacucho 2018”, en la cual constató la importancia del juego en el desarrollo de la inteligencia emocional. Por medio del juego los estudiantes experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad.

### **3.2.2. El juego didáctico aplicado al desarrollo de la inteligencia espacial. -**

En la Universidad de Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Pedraza y Bustinza (2016) presentaron la tesis "Actividades lúdicas en el desarrollo de la Inteligencia espacial de los niños(as) de 5 años ae la Institución Educativa Inicial No 125 Divino Maestro de Abancay-2011" en la cual concluyeron que los niños y niñas de nivel inicial pueden mejorar significativamente todos los aspectos que presenta la inteligencia espacial a través de uso de juegos colectivos en el desarrollo de las clases. La tesis enfatiza que la falta de una buena estimulación en la inteligencia espacial influye negativamente en los niños, manifestando alguna carencia en su aprendizaje.

### **3.2.3. El juego aplicado al desarrollo de la inteligencia interpersonal. -**

Camacho (2012) presentó la tesis titulada "El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años" en la cual se propone explicar la relación directa que hay entre juegos cooperativos con el desarrollo de inteligencia social en niños y niñas de 5 años. El juego cooperativo estimula el desarrollo de las habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes en los niños y niñas en edad preescolar. En efecto, sugiere que los juegos cooperativos son una alternativa para el trabajo en el aula.

En la misma dirección, Benites (2017) presentó la tesis "Influencia del juego cooperativo para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños y niñas de cuatro años de una institución educativa –Trujillo 2017", en la cual se propuso precisar la influencia del juego cooperativo y el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños/as de cuatro años. La investigación aplicada la realizó con una población estudiantil de 110 niños y niñas, con quienes realizó 12 sesiones de aprendizaje en base a juegos como jugando con letras, globito arriba, el aro mágico, Lazarillo, etc. De esta manera concluye que los juegos cooperativos son una herramienta pedagógica importante para el desarrollo de la inteligencia social en niños y niñas de cuatro años.

#### **3.2.4. El juego aplicado al desarrollo de la inteligencia lógico matemática. -**

En la Universidad Pedagógica Nacional de México, María Marínez (2016) presentó la tesis denominada “Juego como estrategia para desarrollar la inteligencia lógico-matemático en educación preescolar”, en la cual se propuso, mediante la revisión teórica de textos relativos al tema y la observación directa en clases, demostrar la relación directa entre juego e inteligencias lógico matemático. Concluyó que el juego es importante para el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en la educación inicial, puesto que permite al niño desarrollar su interés e involucrarse en el procesos educativo.

Asimismo, en el 2016, Claudia Arias y Lisandro Garcia (2015) presentaron la tesis “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de ibagué – 2015”, en la cual demuestran la relación directa entre juego didáctico y desarrollo de la inteligencia lógico matemático. Para ello se propusieron determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar. En el proceso de observación se realizó en torno a los juegos bloques lógicos, dominó y el abaco. Determino que los juegos didácticos estimulan en los niños y niñas las habilidades de clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad.

Finalmente, se hace referencia al artículo “El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas” de Aristizábal et al (2016), (Aristizábal, Colorado, & Gutiérrez, 2016) quienes en la investigación se propusieron “diseñar y poner en funcionamiento una estrategia didáctica desde el juego, que fortalezca el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas, en estudiantes de grado quinto, con la participación de la comunidad académica y del colectivo pedagógico” (119). Al final del proceso concluyeron que la implementación del juego permitió generar mayor motivación e interés en los estudiantes en los temas propuestos.

### **3.3. El juego aplicado al desarrollo de la inteligencia lingüística.**

Elena Otero (2015) presentó la tesis de maestría titulada “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao”, cuyo objetivo fue determinar la relación directa entre juego libre en sectores y habilidades comunicativas orales en niños y niñas de cinco años de edad. La investigación se llevó a cabo con 120 niños y niñas con los que se aplicó instrumentos de observación y lista de cotejo, determinando que el juego tiene una alta influencia en el desarrollo de la inteligencia lingüística.

De la misma manera, Gaby Rivera (2017) en su tesis de licenciatura titulada “Juegos verbales y el lenguaje oral en infantes de 5 años de la I.E.I. Mi Niñito Jesús N°053 del distrito de Surquillo 2017-I”, se propuso determinar la relación directa existente entre juegos verbales y desarrollo del lenguaje oral en infantes de 5 años, en los componentes fonético-morfológico, morfosintaxis y semántico. La investigación se aplicó con 50 niños y niña del Institución Educativa Inicial Mi Niñito Jesús N°053 del distrito de Surquillo, usando la técnica de observación. La investigadora concluyó que, en los tres componentes mencionados, los juegos verbales como adivinanzas (68%), trabalenguas (88%) y rimas (54%) tienen una influencia “positiva moderada” en el desarrollo oral de los niños y niñas de cinco años. Recomienda que los docentes incorporen en sus prácticas pedagógicas con niños de preescolar los juegos como poesías, refranes, entre otros, que permitan enriquecer el lenguaje oral de los infantes, para de esta manera aumentar el nivel de logro en los niños y niñas de la institución.

Finalmente, concluimos esta apartado citando el cuadro con la lista de juegos que recomienda Celso Fuente (2006) (Fuente, 2006) para mejorar el desarrollo de la inteligencia lingüística en la edad preescolar:

JUEGO	ACCIÓN VERBAL (INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA)	ACCIÓN-ACTIVIDADES
<b>Juego con palabras</b>	Recitación rítmica	Caminar con el niño haciendo repetir rítmicamente frases diversas: un paso manos a la cabeza; dos pasos manos en el bolsillo; etc.
<b>Fantasia onomatopéyica</b>	Conversación con objetos, produce efectos sonoros.	Estimular el reconocimiento de los ruidos onomatopéyicos (crash, bum, plas); simulaciones y conversaciones con figuras inanimadas.
<b>Expresión emocional</b>	Verbaliza sentimientos y emociones	Destacar el vocabulario para expresar y diferenciar emociones. Exaltar con un amplio vocabulario la belleza, el encantamiento...
<b>Conversar a sola</b>	Utilizar juegos verbalizando hechos y acontecimientos	Al niño se le debe estimular a hablar con sus muñecos e imitar sus acciones y emociones.
<b>Pensando en voz alta</b>	Narra sus reflexiones	En algunos momentos jugar a pensar en voz alta y estimular al niño a hacerlo también.
<b>Leyendo e interpretando</b>	Leer relatos dramatizando las partes habladas	Estimular al niños para interactuar con relatos escuchados, completarlos y hacerlo repetir en voz alta algunos fragmentos...

**Fuente: Fuentes, 2006, p. 26.**

### **3.4. Juego aplicado al desarrollo de la inteligencia corporal. -**

En el 2017, en la Universidad Politécnica Salesiana, Narcisa Quindi (2017) presentó la tesis “Desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal a través del juego de la escaramuza en el nivel inicial de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural bilingüe Quilloac, periodo 2016-2017”, en Cuenca, Ecuador. La investigación tuvo como propósito determinar la importancia del juego de la escaramuza en el desarrollo de la inteligencia corporal kinestésica en comunidades andinas. En este mismo sentido, Jorge Flores (2015) presentó también la tesis “Los juegos deportivos para el desarrollo de la inteligencia kinestésica en los niños y niñas de cuarto grado de educación básica de la escuela 27 de noviembre, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2015-2016.” El deporte como elemento de aprendizaje en niños y niñas de la escuela.

De la misma manera, en el 2017, en la Universidad César Vallejo, sede Trujillo, Teresa Chávez (2017) presentó la tesis titulada “Taller de juegos en la inteligencia corporal cenestésica en niños y niñas de 3 años. Trujillo 2017”, una investigación aplicada a un grupo de 60 estudiantes, en la que se propuso determinar en qué medida la aplicación de un taller de juegos desarrolla la inteligencia corporal cenestésica en niños y niñas de tres años. Después de aplicar un Taller de Juegos, cuyos juegos fueron pañuelos danzarines, el juego de los cuentos, ¿quién es quién?, el domador, ¡Somos equilibristas...!!!, carrera de tortugas, nos divertimos con los aros movedizos, el mundo al revés, nos convertimos en robots, pateamos y lanzamos pelotas, ejercitamos nuestros dedos, amasando, amasando nuestras manos se va ejercitando, nos divertimos trasvasando canicas y arena, nos divertimos transportando y trasvasando agua de colores, concluyó que dicha estrategia influye significativamente en el desarrollo de las habilidades corporales y cenestésica del nos niños y niñas de 03 años.

#### **3.4. Juego aplicado al desarrollo de la inteligencia musical. -**

Existen pocos estudios sobre la correlación entre juego didáctico e inteligencia musical para el nivel inicial. En el proceso de investigación se ha encontrado una tesis para el nivel primario, que se menciona en el presente trabajo como argumento para sustentar la hipótesis de trabajo. “Juegos didácticos para la mejora del aprendizaje musical en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la i.e. San Juan de Llihuari, Huánuco – 2017” es una tesis de Tolentino (2017) en la cual se propuso determinar la efectividad los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje musical de niños y niñas del cuarto grado de primaria. Se trata de una investigación experimental realizada con 21 estudiantes en la que aplicaron juegos como Yo tengo un tic tic, creación de coreografías, pronunciar palabras trabajas cantando y creando coreografía, etc. La investigación aplicada concluye una relación directa significativa de juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades musicales en los niños y niñas estudiadas.

Otoniel aguilera (2011), en base a la revisión de diversos textos sobre el aprendizaje de la musica, describe la relación directa entre el juego como forma de creación y el desarrollo de aptitudes misicales en niños y niñas de edad temprana. Entre las estrategias lúdicas que menciona están: Ejercicios de imitación de patrones rítmicos o vocálicos por imitación, la creación melódica con tecnicas de imitación vocal, cantos de cuna, los juegos para bebe, los juegos cantados, juegos orales, juegos corporales, los piteos, los juegops de roles, los juegos tradicionales, juegos de animación musical.

### **3.5. Juego aplicado al desarrollo de la inteligencia naturalista. -**

Al igual que las otras inteligencias, la tesis del presente trabajo es que se puede desarrollar mejor la inteligencia naturalista a través de juegos didácticos planificados. Para el nivel inicial se ha encontrado solamente un trabajo de investigación aplicada. En el 2017, Valverde presentó la tesis “Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de naturalista en estudiantes de 5 años de las instituciones educativas del nivel inicial, Trujillo – 2017”, en la cual se propuso determinar el efecto la neuropedagogía lúdica en el desarrollo de la inteligencia naturalista en niños de cinco años. La investigación experimental se llevó a cabo con una población de 148 estudiantes de la institución educativa N° 1591 y N° 1797 en Trujillo. Utilizó las técnicas de observación y aplico un programa de neuropedagogía lúdica que consistió en realizar sesiones de aprendizaje con estrategias lúdicas y vivenciales. Los juegos que se realizaron con los niños y niñas fueron: Juegan con alegría la ronda de los animales, Simón dice, pintores coloreando dibujos con hojas, la búsqueda de tesoro, jugamos en equipo a imitar sonido, títeres de gotas de agua molestas, explorar libremente, la carrera de los animales, las 3R. La investigación concluyó que el programa mejoró significativamente el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas.

Hasta aquí se ha desarrollado los argumentos en favor de la relación directa entre juegos didácticos y el desarrollo de las inteligencias múltiples. En base a los documentos revisamos, se constata claramente en el capítulo que la forma más

eficaz de desarrollar las inteligencias múltiples en la persona, desde la edad temprana, es a través de estrategias pedagógicas que contengan juegos didácticos. Los niños y niñas aprenden jugando. Esta hipótesis tiene como presupuesto antropológico el hecho de que los seres humanos, especialmente en su etapa de la niñez, preponderantemente se descubren y aprenden jugando. El juego está presente en todos los seres humanos de todas las edades. También se observa que en algunos grupos de animales gregarios el juego cumple un rol fundamental para aprender de su entorno.



## CONCLUSIONES

- PRIMERA. - La utilización del juego didáctico en el campo educativo tiene un sustento antropológico. Entre los autores revisados para el desarrollo de la presente investigación, varios coinciden en que el juego es una actividad innata al ser humano. El niño o niña juega desde que nace. Es la única actividad que realiza. El niño si no está jugando, está durmiendo. Es un dinamismo propio del niño o niña que lo prepara para la vida adulta. Esta condición antropológica no puede ser ignorada por los educadores de la formación preescolar.
- SEGUNDA. - El juego didáctico en la formación inicial del niño cumple un rol clave, porque desarrolla integralmente competencias y habilidades que los prepara para los siguientes niveles de la formación o para la vida. Todas las modalidades de formación toman al juego como un elemento mediador entre el aprendizaje que se quiere lograr y la actividad misma de enseñanza-aprendizaje. Cuando las actividades educativas pierden el componente lúdico de la planificación pedagógica, caen en el aburrimiento y monotonía que, a la larga, genera desmotivación al aprendizaje.
- TERCERA. - La incorporación del juego en el campo educativo implica la puesta del recurso lúdico en un marco de intencionalidad pedagógica con metas, objetivos y metodologías. Solamente en este marco el juego adquiere su carácter formativo, especialmente para la edad inicial. Bajo este principio pedagógico, tanto la modalidad libre como la dirigida del juego, adquieren funcionalidad pedagógica que la hacen eficaz en el

desarrollo de las actividades educativas. El juego didáctico es formativo porque se encuadra en una intencionalidad pedagógica.

CUARTA. - La incorporación del juego en el campo educativo, sobre todo para el nivel inicial, requiere de una o un docente con formación en metodologías que incorporan el juego como recurso didáctico. Debe ser planificador, creativo, acompañante, de los procesos de aprendizaje de los niños. El docente dirige y refuerza la interactividad de los discentes.

QUINTO. - Existen muchas experiencias de aplicación del juego en el campo educativo. La revisión bibliográfica constata que hay una fuerte preocupación en todas partes por fortalecer sobre todo la educación inicial con el juego como recurso pedagógico. En este estudio resaltamos sobre todo su utilización en la formación inicial. Por eso en el tercer capítulo exponemos numeroso estudio del juego didáctico en los procesos educativos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en la edad preescolar.

## REFERENCIA CITADA

- Aguilera, O. (Juli0-Diciembre de 2011). El juego como forma de creación y desarrollo de las aptitudes musicales. *Revista Científico Metodológica*(53), pp. 53-58. Recuperado el 22 de noviembre de 2018
- Arevalo, M., & Carreazo, Y. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín -. *Tesis de Licenciatura*. Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia. Recuperado el 10 de Agosto de 2018, de [repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/.../TESIS%20DE%20GRADO.pdf](http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/.../TESIS%20DE%20GRADO.pdf)...
- Arias, C., & García, L. (2015). Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa Jardín de Ibagué - 2015. *Tesis profesioanlización*. Universidad Wiener, Lima. Recuperado el 22 de noviembre de 2018, de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/649/MAESTRO%20-%20GARC%C3%8DA%20MENDOZA%20LISANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aristizábal, J., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Revista Sofía*, 12(1), pp. 117-125. Recuperado el 22 de noviembre de 2018, de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoUnaEstrategiaDidacticaParaDesarrollarEl-5377717.pdf>
- Benites, J. (2017). Influencia del juego cooperativo para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo 2017. *Tesis de Licenciatura*. Universidad César Vallejo, Trujillo. Recuperado el 22 de Noviembre de 2018, de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/11895>
- Britton, L. (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Barcelona: Espasa Libros. Recuperado el 30 de Noviebre de 2018 , de

<https://www.primercapitulo.com/pdf/2017/3433-jugar-y-aprender-con-el-metodo-montessori.pdf>

Bruner, J. (2003). Juego, pensamiento y lenguaje. *Infancia: educar de 0 a 6 años*(78), pp. 1-9. Recuperado el 12 de Noviembre de 2018, de [https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos\\_ficha.aspx?id=1742](https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=1742)

Camacho, I. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. *Tesis de Licenciatura*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Recuperado el 11 de noviembre de 2018, de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/4441>

Cárdenas, A., & Gómez, C. (2014). El juego en la educación inicial. *Serie de orientaciones pedagógicas*(22). Bogotá, Colombia: Panamericana Formas e Impresiones S.A. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de [https://www.educacionbogota.edu.co/archivos/Temas%20estrategicos/Educacion\\_inicial/2016/Juego\\_EducacionInicial.pdf](https://www.educacionbogota.edu.co/archivos/Temas%20estrategicos/Educacion_inicial/2016/Juego_EducacionInicial.pdf)

Castro, S. (2008). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad? *Revista de Investigación*(65), pp. 223-245. Recuperado el 28 de noviembre de 2018, de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/art%C3%ADculo\\_redalyc\\_376140380009.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/art%C3%ADculo_redalyc_376140380009.pdf)

Creisem Jugant. (s/f). Juego y desarrollo infantil. *Material de uso educativo*. Barcelona . Recuperado el 30 de noviembre de 2018, de [https://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4\\_Juegos%20y%20tipos.pdf](https://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf)

Chávez, T. (2017). Taller de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 03 años. Trujillo 2017. *Tesis de Doctorado*. Universidad César Vallejo, Trujillo. Recuperado el 22 de noviembre de 2018, de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/22659>

Flores, H. (2009). El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos de primer grado de educación primaria de la escuela Manuel José Othon ubicada en la Jalpilla, Axtla de Terrazas, S.L.P. *Tesis para el grado de Maestra*. Universidad Tangamanga, Axtla de Terrazas.

- Recuperado el 10 de noviembre de 2018, de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/243884509-tesis-1-pdf.pdf>
- Flores, J. (2015). "Los juegos deportivos para el desarrollo de la inteligencia kinestésica en los niños y niñas de cuarto grado de educación de la escuela 27 de Noviembre, cantón Santa Elena, provincia de Santa. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad, Ecuador. Recuperado el 22 de Noviembre de 2018, de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/3037/1/UPSE-TEB-2015-0162.pdf>
- Froebel, F. (2003). *La educación del hombre*. Biblioteca Virtual Universal. Recuperado el 30 de Noviembre de 2018, de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>
- Fuente, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea S.A. Recuperado el 22 de Noviembre de 2018, de <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=0rm4IKX70QEC&oi=fnd&pg=PA5&dq=Juego+did%C3%A1ctico+y+desarrollo+de+inteligencia+múltiples+&ots=8GHILHe-sG&sig=6SXD5zu0GlfRIeu0jfwYZhP6bd0#v=onepage&q&f=false>
- García, A., & Rodríguez, E. (22 de febrero de 2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la educación física. *Educación Física y Deporte*, pp. 83-107. Recuperado el 22 de noviembre de 2018, de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-DimensionesParaUnAnalisisIntegralDeLosJuegosMotore-2800004%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-DimensionesParaUnAnalisisIntegralDeLosJuegosMotore-2800004%20(1).pdf)
- Gonzales, C., Castro, L., Curay, C., Mendoza, H., & Rimiche, C. (s/f). Metodo Froebeliano. *Diapositivas en PPT*. Recuperado el 22 de Noviembre de 2018, de [https://www.academia.edu/8843036/METODO\\_FROEBELIANO](https://www.academia.edu/8843036/METODO_FROEBELIANO)
- Guarniz, I., & Obeso, J. (2013). "Talleres de Implementación y Utilización de los sectores de Juego- Trabajo para estimular las Inteligencias Múltiples en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1660, Nicolás Garatea, Nuevo Chimbote- 2011. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Nacional del Santa,

- Chimbote. Recuperado el 10 de noviembre de 2018, de <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/2269>
- Hinostroza, L. (2018). El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa n° 332 del distrito de santa Elena región Ayacucho 2018. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Católica de los Angeles de chimbote, Chimbote. Recuperado el 11 de noviembre de 2018, de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4991>
- Marínez, M. (2016). Juego como estrategia para el desarrollar el pensamiento lógico-matemático en educación preescolar. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperado el 12 de Noviembre de 2018, de <http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>
- Martínez, E. (2008). El juego como escuela de la vida: Groos. *Miscelaneas de investigación*(22), pp. 7-22. Recuperado el 22 de Noviembre de 2018, de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20(1).pdf)
- Mondragón, D. (2007). El juego como estrategia para favorecer la inteligencias múltiples en alumnos de primer grado de educación preescolar. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Pedagógica Nacional, Mexico. Recuperado el 10 de Agosto de 2018, de <http://200.23.113.51/pdf/24607.pdf>
- Montero, B. (17 de Marzo de 2017). Aplicación de juegos didacticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. *Pensamiento Matemático*, VII(1), pp. 75 - 92. Recuperado el 9 de Diciembre de 2018, de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20\(10\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20(10).pdf)
- Montero, M., Alvarado, M., & De los Angeles, M. (Setiembre de 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), pp. 113-124. Recuperado el 22 de Noviembre de 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A., & Camargo, G. (Enero-Junio de 2016). El juego como metodo de aprendizaje. *Nodos y Nudos*, 4(40), pp. 137-144. Recuperado el 4

de diciembre de 2018, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/5244-Texto%20del%20art%C3%ADculo-13483-2-10-20170704%20(2).pdf

Otero, E. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao. *Tesis de Maestría*. Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima. Recuperado el 22 de noviembre de 2018, de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Papalia, D., Wendkos, S., & Dustkin, R. (2004). *Desarrollo Humano* (Novena ed.). Mexico: Mc Graw-Hill Interamericana.

Paredes, P., & Pérez, M. (25 de enero de 2016). Conducta de juego. *Centro de Investigaciones Cerebrales*. Recuperado el 26 de Noviembre de 2018, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/ConductadejuegoenNeurofisiologiadelaconducta\_2015\_ebook.pdf

Pedraza, S., & Bustinza, J. (2016). Actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia espacial de los niños (a) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 125 Divino Maestro de Abancay - 2011. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac, Spurimac. Recuperado el 12 de Noviembre de 2018, de <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/196657>

Pradas, R., & Escosa, J. (2003). El juego y su estructura interna en relación con el trabajo de la condición física en primaria. *Revista Tándem*(11). Recuperado el 1 de diciembre de 2018, de <https://dugidoc.udg.edu/bitstream/handle/10256/10620/juego-estructura-interna.pdf?sequence=1>

Quindi, N. (2017). Desarrollo de la inteligencia kinestesica corporal a través del juego de la escaramuza en el nivel inciial de 3-4 años de medad en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe Quilloac, periodo 2016-2017. *Tesis de Licenciatura en Educación*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca,

- Ecuador . Recuperado el 12 de noviembre de 2018, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14269/1/UPS-CT007019.pdf>
- Real Academia Española. (1992). *Diccionario de la lengua española* (21 ed., Vol. II). Madrid: Espasa Calpe S.A.
- Rivera, G. (2017). “Juegos verbales y el lenguaje oral en infantes de 5 años de la I.E.I. Mi Niño Jesús N°053 del distrito de Surquillo 2017-I. *Tesis de Licenciatura*. Universidad César Vallejo, Lima. Recuperado el 22 de noviembre de 2018, de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/1864/Rivera\\_JG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/1864/Rivera_JG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodriguez, I. (s/f). Federico Broebel: el jardín de la Infancia. Recuperado el 22 de Noviembre de 2018, de <http://scarball.awardspace.com/documentos/trabajos-de-filosofia/Froebel.pdf>
- Rodríguez, M. J. (2013). El Juego en la etapa de Educación infantil (3-6 años): el juego social. *Trabajo de fin de grado*. Universoda de Valladolid, Valladolid. Recuperado el 4 de Diciembre de 2018, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G365.pdf>
- Roxanna, P., Nashiki, R., & Pérez, M. (2010). *El desarrollo y aprendizaje Infantil, y su obervación. Compendio de lecturas de información básica para educadoras*. Mexico : Universidad Nacional Autonoma de Mexico.
- Secada, F. (Octubre-diciembre de 1978). Las definiciones del juego. *Revista Española de pedagogía*, XXXVI(142), pp. 15-84. Recuperado el 10 de Noviembre de 2018, de <https://revistadepedagogia.org/xxxvi/no-142/las-definiciones-del-juego/101400049649/>
- Söetar, M. (Abril de 2013). Friedrich Fröbel 1782-1852. *Padres y Maestros*(350), pp. 45-48. Recuperado el 22 de noviembre de 2018, de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1002-3496-1-PB.pdf>
- Tello, K. (2016). Programa “La hora del juego libre” en la inteligencia emocional en niños de cinco años de una I.E del distrito de Los Olivos, 2015. *Tesis de Maestría*. Universidad César Vallejo. Recuperado el 8 de Noviembre de 2018, de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/6729>
- Tolentino, J. (2017). Juegos didácticos para la mejora del aprendizaje musical en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. San Juan de Lihuari,



- Huanuco -2017. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huanuco. Recuperado el 12 de Agosto de 2018, de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4124>
- Tortolero, E. (2008). *Uso del juego como estrategia educativa*. Recuperado el 30 de noviembre de 2018, de Monografias.com: <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>
- Tripero, A. (Enero de 2011). *E-innova BUCM*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2018, de <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Valverde, J. (2015). El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote - 2014. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Nacional del Santa, Chimbote. Recuperado el 12 de Noviembre de 2018, de <https://docplayer.es/72244342-Universidad-nacional-del-santa-facultad-de-educacion-y-humanidades-e-a-p-educacion-inicial.html>

## El juego didáctico aplicado a la educación inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>23%</b>	<b>21%</b>	<b>0%</b>	<b>18%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PROPIAS

<b>1</b>	<b>documentop.com</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>revistas.upcomillas.es</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>revistas.pedagogica.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>es.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>bibliotecadigital.usb.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

10	<a href="http://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
14	<a href="http://bloglicenciaturaeninformatica.blogspot.com">bloglicenciaturaeninformatica.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Cuauhtemoc Trabajo del estudiante	<1 %
18	<a href="http://carlosminguez.com">carlosminguez.com</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://www.redalyc.org">www.redalyc.org</a> Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %

21	<a href="http://www.salesianoslitoral.org.ar">www.salesianoslitoral.org.ar</a> Fuente de Internet	<1%
22	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1%
23	<a href="http://www.macmillaneducation.es">www.macmillaneducation.es</a> Fuente de Internet	<1%
24	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
25	<a href="http://repositorio.uwiener.edu.pe">repositorio.uwiener.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
28	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1%
27	Submitted to Universidad Cooperativa de Colombia Trabajo del estudiante	<1%
28	<a href="http://documents.mx">documents.mx</a> Fuente de Internet	<1%
29	<a href="http://compartindologopedia.wordpress.com">compartindologopedia.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1%
30	<a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
31	Submitted to UNILIBRE	

42	Trabajo del estudiante	<1 %
43	<a href="https://dspace.ups.edu.ec">dspace.ups.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
44	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
45	<a href="http://www.oei.org.co">www.oei.org.co</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="https://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
48	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
49	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	<1 %
50	<a href="http://rinconcedelainfancia.blogspot.com">rinconcedelainfancia.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
51	<a href="http://padresenapuros.monicamanrique.com">padresenapuros.monicamanrique.com</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo