

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**El juego como estrategia para el aprendizaje en los estudiantes de  
educación inicial zona rural**

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

Autor:

María Esperanza Piscocoya Pulache.

PIURA – PERÚ

2019

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



## **El juego como estrategia para el aprendizaje en los estudiantes de educación inicial zona rural**

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

María Esperanza Piscoya Pulache. (Autor)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

PIURA – PERÚ

2019



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.**

En Piura, a los veinte días del mes de febrero 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 Alburquerque 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 como Estrategia Para el Aprendizaje en los Estudiantes de Educación Inicial Zona Rural"*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora María Esperanza Piscoya Pulache.

A las ONCE horas TREINTA 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 BUENO.

Por tanto, MARÍA ESPERANZA PISCOYA PULACHE, 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 ONCE horas con CINCUENTA 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 Alburquerque Silva  
 Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
 Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva  
 Vocal del Jurado

## INDICE

RESUMEN.....	5
INTRODUCCIÓN .....	6
CAPITULO I.....	7
OBJETIVOS .....	7
1.2.-objetivo general:.....	7
2.1.-Objetivos Específicos:.....	7
CAPITULO II .....	8
MARCOTEORICO .....	8
2.1.- Antecedentes internacionales: .....	8
2.2.- Antecedentes nacionales: .....	8
2.3.- Educación:.....	10
2.5.- Definiciones del juego: .....	11
CAPITULO III.....	19
EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN .....	19
3.1.- Importancia del Juego en el Aprendizaje: .....	19
3.2.- El juego clasificación: .....	21
3.3.- Juego - Aprendizaje Significativo:.....	23
3.4.- El Juego: Estrategia Didáctica En La Educación Inicial:.....	24
CONCLUSIONES .....	30
REFERENCIAS CITADAS .....	31

## **RESUMEN**

El juego como estrategia para el aprendizaje en los estudiantes de educación inicial del caserío Lúcumo de Pacaipampa, el que encuentra a los 1,967m.s.n.m. en este caserío existe una institución de educación inicial, los niños reciben atención educativa en el segundo ciclo, permitiéndoles interactuar entre y con otras personas con la naturaleza y con su entorno, relacionándose en un ambiente con espacios específicos para desarrollar las actividades educativas, aprendiendo a convivir con los niños y niñas a través del juego el que lo hace libremente con mucho entusiasmo, considerado el juego como actividad autónoma, con el objetivo general: demostrar la importancia del juego en los niños y niñas. Con los objetivos específicos: seleccionar juego motriz e identificar juegos socio dramático.

Palabras clave: Juego, aprendizaje, actividad.

## **INTRODUCCIÓN**

A través del juego, se generan aprendizajes, construyendo saberes en los niños y niñas permitiéndoles desarrollar experiencias placenteras interactuando, creando, dialogando etc.

En el presente trabajo académico se ha desarrollado los objetivos propuestos para lograr impartir el conocimiento y su importancia n el capítulo I se tratado los objetivos.

En el capítulo II es el marco teórico los contiene los antecedentes internacionales y nacionales además las bases teóricas, se define la educación inicial, el juego con bases teóricas, importancia del juego, el juego y su clasificación, el juego como estrategia didáctica, el juego y el aprendizaje significativo al finalizar esta investigación se llega a las conclusiones y por ultimo las referencias citadas.

Agradezco a la Universidad Nacional de Tumbes y a Editorial Tecnologías Dasbien por la formación académica y soporte educativo en este proceso de la segunda especialidad.

## **CAPITULO I**

### **OBJETIVOS**

#### **1.1.-objetivo general:**

Conocer la importancia del juego en los niños de zonas rurales

#### **2.1.-Objetivos Específicos:**

Conocer las estrategias de los juegos motrices

Identificar juegos socio dramático.

## **CAPITULO II**

### **MARCOTEORICO**

#### **2.1.- Antecedentes internacionales:**

(Masias L., López P., 2018) EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL.

Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es el hombre quien desde los comienzos de la pre historia ya jugaba, buscaba el placer, demostrando su creatividad, y desarrollando su atención; mostrando como desde aquellos tiempos se venía disfrutando la música, la poesía , el baile y el juego.

Desde finales de la década de los años 90 del siglo xx se empezó a proponer como principio curricular, para la educación inicial y preescolar que hace referencia al reconocimiento del juego como dinamizador de la vida del educando, y que mediante el cual se construye el conocimiento.

A través del juego el niño se encuentra consigo mismo y con el mundo físico social, lo que le permite

#### **2.2.- Antecedentes nacionales:**

(Cuba M, Palpa M, 2015)\_LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE I.E.P. DE LA LOCALIDA DE SANTA CLARA.

La presente investigación tiene como punto de partida analizar la utilización de la hora del juego libre en los sectores y la creatividad en



niños de educación inicial. Para esto hay que considerar que sus niveles están supeditados a factores que obedecen a su nivel de crecimiento y al contexto educativo rural o urbano en el que se desenvuelve su escolaridad. Es en principio, ampliar la variedad de argumentos en materia de creatividad, que poseen sus juegos en el aula de clase, para que favorezcan el aprendizaje y aporten el desarrollo humano y convivencia por medio de la hora del juego libre en los sectores.

Así mismo es necesario afirmar que la creatividad ocupa un área incomprendida en el sistema educativo actual, tanto en la escuela nueva como en la tradicional. No obstante cuando se hable de innovación o arte en la escuela, la mayoría de los estudiantes demuestran interés y gran capacidad de sobresalir para ser valorados por la sociedad misma. Parece ser que la creatividad en el sistema educativo esta subvalorada, son pocos los profesores que la estimulan o la implementan en el aprendizaje.

Por consiguiente, para que se den estudiantes creativos, la expresión de la misma depende del medio en que se desenvuelve el niño escolar a nivel cognitivo, emocional, social y cultural. En consecuencia, la magnitud de experiencias ambientales que un sujeto perciba potenciara el desarrollo o inhibirá la manifestación de respuestas creativas, por ello, se considera que tanto el entorno de un centro educativo rural o urbano, puede estimular o bloquear la creatividad lúdica en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

El método de investigación es científico en sus tres momentos; recolección de datos clasificación, análisis e interpretación de datos y conclusiones; para lo cual, hemos utilizado la técnica de la observación para conocer de qué manera influye la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad.

El trabajo de investigación ha sido estructurado como sigue: en el capítulo I, se desarrolla el marco teórico, presentando los antecedentes nacionales e internacionales de la investigación, las bases teóricas y la definición de términos básicos.

En el capítulo II, se refiere al problema de la investigación donde se plantea la relación de las variables también se aborda los objetivos y las limitaciones de la investigación.

En el capítulo III, se presenta la metodología de la investigación, los objetivos, y la hipótesis, las variables; se define el tipo y diseño de la investigación para las pruebas de hipótesis y los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo IV, se refiere a la validación y confiabilidad de los instrumentos, el tratamiento estadístico de datos y discusión de los resultados.

Finalmente se presentan las conclusiones, las recomendaciones bibliográficas y los anexos.

### **2.3.- Educación:**

Según (MINEDU, 2016) Educar es acompañar a una persona en el proceso de generar estructuras propias internas y socioemocionales, para que logre el máximo de sus potencialidades. Simultáneamente, es la principal vía de inclusión de las personas en la sociedad, ciudadanos que cumplen sus deberes y ejercen sus derechos con plenitud en pleno respeto a la diversidad de identidades socioculturales y ambientales (pág. 13)

En la actualidad estamos usando la palabra acompañamiento una acción más amplia, para que los alumnos puedan ser autores de sus aprendizajes y el lograr su de los nuevos aprendizajes, esta optimización del desarrollo de las capacidades humanas.

#### **2.4.- Educación inicial:**

Para (MINEDU, 2015) “los niños exploran, experimentan, juegan y van conociendo así el mundo que les rodea. El placer de la acción hace que se mantenga permanentemente contacto con su entorno y que vallan, al mismo tiempo, estructurado su lenguaje. Explorando hablando, van aprendiendo, entre otras cosas, a relacionarse socialmente de manera afectuosa, significativa, y cada vez más estrecha en su medio” (pág. 7).

La educación inicial es el primer nivel de la educación básica regular, para su mejor atención tiene dos ciclos el ciclo I atiende a los niños y niñas menores de seis años, este ciclo es escolarizado.

#### **2.5.- Definiciones del juego:**

El juego es un elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, son un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos- los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha trasmitido junto con el ese camino tan difícil como es el aprendizaje caducado por otros medios represivos, tradicionales y con una gran

obsolescencia y al docente hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz.

(UNESCO., 1980)” Los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica” (pág. 17).

Los juguetes en las épocas antiguas, eran materiales que existían en los contextos donde vivían niños y las niñas, al tomarlos para jugar, ellos le daban sentido vida y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y las interacciones que seguían con sus compañeros. Po lo que se considera como parte de la cultura, el implantar instrumentos útiles, este significado que conllevan estos materiales, a su vez se logró que los niños y las niñas fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de su propia cultura, y los roles que los adultos que los adultos realizaban en su sociedad.

(UNESCO., 1980) “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa pre escolar, quedando reducido a una simple actividad” (pág. 19).

(Moreno, J., 2002) “El juego es una constante vital en la evolución en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona”

(Bañeeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O.,, 2008) “No solo es una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de los cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo”

Durante el juego se da el auto descubrimiento la experimentación y la exploración momentos indispensables para que el niño adquiriera un nuevo conocimiento, con disfrute, y gozo, por lo que las docentes de educación inicial le deben dar la verdadera importancia al juego que es indispensable para el desarrollo humano.

Para (Torres C. & Torres M., 2007, pág. 143) "El juego tubo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños juegan con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos el juego significaban las acciones propias de los niños y expresan principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar"

Atraves del juego los niños experimentan diversas emociones y a la vez desarrollan actividades sociales, interactuando, motoras, también logran aprender, investigar (cognitivo).

(Pigmire, MC, 1996) "Torres, hace un estudio del juego desde la época de antigua luego, el juego con el trompo, la pelota, los columpios etc. Lo que hoy en día muy poco se ve que los niños y niñas juegan con lo mencionado ´por diferentes factores como el adelanto tecnológico, ya no gozan de casas espaciosas viven reducidos en departamentos, las experiencias que los niños tienen muy pocas veces gozan porque sus padres trabajan no disponen de tiempo sus padres".

En la actualidad los niños y las niñas ya no gozan de los espacios para jugar n en sus viviendas son muy pequeñas y los padres de familia poco tiempo tienen para atenderlos por lo que prefieren mandarlos al jardín, tienen como desfavorable, que allí permanecen solo 4 horas y el resto del tiempo en casa se sientan a ver televisión, actualmente los padres les confían el teléfono y allí están absortos, olvidándose del mundo.

(Calero, M., 2003)” El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educare, implica moverse, fluir, salir, de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje gravitan en el cambio de conducta del individuo (pág. 25)

El juego Fortalece las experiencias que enriquecen la personalidad del futuro ciudadano ya que el niño y niña al interactuar fortalecen la práctica de los valores como el respeto la fidelidad, la perseverancia, la humildad .y el amor al prójimo.

(Bañeeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., 2008) “El juego es la actividad que más interesa y divierte, al mismo tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta”

El niño y la niña cuando juegan lo hacen en forma espontanea por lo que es una actividad placentera aquí los niños y niñas sacan de su interior diversas emociones o experiencias vividas, sin haberse propuesto imitan, a personas que ellos han conocido, durante el juego dramatizan vivencias, en otros juegos son motores como saltar, correr como el juego de las escondidas etc.

(Borja, M. & Martín, M., 2007) “El juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias. Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad”

Es a través del juego que los niños y las niñas sin proponérselo logran desarrollar integralmente todas sus potencialidades humanas tanto en lo cognitivo, social, autoestima, espiritual y referente a lo físico fortalecen sus actividades motoras.

(Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano, 10971) “El juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso intensivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontaneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad e compartir y colaborar”

El juego tiene la particularidad de ser una actividad espontanea, placentera que el niño o niña lo realiza y a medida que lo realiza va progresando su juego y desarrollándose en todos los aspectos tanto emocionales como sociales además se fortalece emocionalmente, socialmente, fortalece sus músculos

Según (Pugmire- Stoy, M.C., 1996) define “El juego consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. El jugador debe poder controlar sus emociones”

(Garvey, C., 1985). “El juego refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta la presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual”

Si nos remontamos al pasado en las diferentes culturas del mundo se aprecia que jugaban los niños, también los adultos, sus juegos se pueden apreciar que en un inicio lo hacían personal, cuando recolectaban sus alimentos, luego cuando ya avanzaron se aprecia que lo van haciendo socializándose con otros y usando objetos como en la cultura Maya ya usaban una bola de caucho, en Grecia desde a los niños, como juegos ya los adiestraban al uso de espadas para formar futuros guerreros,

actualmente en la sierra de Piura en el caserío de Lúcumo se aprecia que los niños juegan con frutos secos como la chirimoya por sonaja, y transforman otros, sus carritos son de madera etc.

Para (Claparede, R., 1969) El juego para el niño es el bien, es el ideal de vida. Es la única atmosfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más”

El juego es la única actividad que el niño lo realiza libre y espontáneamente, siente placer al realizarlo a la vez desarrolla sus potencialidades.

(Wallon, H, 1942) “los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. Sustituciones plásticas comparables con las del simulacro ritual, constituyen preludios de formas más elaboradas como el signo y posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa. La función simbólica en esta transición un papel capital” (pág. 75)

El juego no es algo que no quiere de esfuerzo. Muchas veces el juego necesita el doble de energías que las requeridas por una labor de otra índole. Tampoco se ocupa de usar las energías que el trabajo normal no utiliza. Se cree que no existían actividades, por difíciles que sean, que no sirvan de motivación al juego. Los temas que se propone el juego no deben tener su razón fuera de sí mismo (pág. 76). De allí que se oiga decir que los niños en algunas oportunidades, que no hacen “xc” trabajo porque están cansados o porque no pueden dejar sus actividades para después. Todo ese esfuerzo que realiza se convierte en trabajo para él.

Según (Piaget, J. , 1945) El juego de las reglas es considerado como” la actividad lúdica de ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motora... o intelectuales... con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería útil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes (1945, págs. 196-197) como puede observarse, o las reglas o son



acuerdos entre los jugadores o están estipuladas por generaciones infantiles o jóvenes- anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas o gustos.

Por lo que el juego es socializador los integrantes del juego previamente se proyectan lo van a jugar, como y se distribuyen quien va hacer determinado papel por ejemplo cuando juegan la ronda del lobo eligen quien será el lobo, también limitan sus espacios hasta donde correr y lugares permitidos para esconderse.

Para Piaget, el juego de las reglas “marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo esta socializado” (págs. 230-231). Son entonces, los adultos quienes se encargan de transmitir esos códigos establecidos anteriormente.

Una vez socializado no le queda más remedio que acatar las reglas indispensables de sobrevivencia grupal.

Es así como los niños y las niñas se integran en un grupo y se responsabilizan de su oportuna participación respetando los acuerdos que ellos han planificado antes de jugar. El juego es integrador, socializador y fortalece el desarrollo integral de los niños/as fomenta la práctica de los valores, experimentan nuevas emociones, van a potenciando la formación de la personalidad de cada uno de los niños/as.

Para (Piaget, J. , 1945, pág. 475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

Juegos de ejercicios: Hasta los dos años; repeticiones agradables que corresponderían al estadio censo motor.

Juegos simbólicos: de dos a seis años; caracterizados por la asimilación de la realidad al ego, juegos de ficción.

Juegos de reglas: Tendendencia al formalismo (las reglas son arbitrarias) que aumenta con la edad, desde las canicas al bridge.

Juegos de construcción: desde los cubos al modelismo. “como se observa, cada estadio prefiere un tipo de juego”

Los niños /as planifican previamente lo que jugaran, donde jugar y como lo harán con quienes jugar. Esto lo hacen de acuerdo a su edad al inicio más juegan con su cuerpo como corren se sientan se paran alegremente, tiran objetos etc.

(Cañeque, H., 1993) “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán del su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo externo de la asimilación de lo real al yo y participa al par como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón” (pág. 6).

Se observa en el juego de los niños/as especialmente en el dramático que ellos asimilan y acomodan al juego diversos objetos, vivencias, expresiones y movimientos durante la interpretación de los diversos personajes que ellos es tan representando.

(Cañeque, H., 1993) “Entre las particularidades del juego se destacan: a) se basa en el principio del placer. B) logra la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas; c) satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma” (pág. 5).

Los niños y las niñas juegan libremente, expertamente sienten placer hacerlo por eso constantemente se los ve están jugando, desarrollando habilidades que formaran parte de su personalidad, de investigador, orador, escenificando los roles que planificaron antes del juego y que se han comprometido hacerlo.

### **CAPITULO III**

#### **EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN**

##### **3.1.- Importancia del Juego en el Aprendizaje:**

Según (García Solís, P., 2013) “El juego didáctico, garantiza en el niño los hábitos de toma de decisiones colectivamente, también, van a aumentar el interés de los niños y el interés por las asignaturas, van a comprobar el nivel de conocimientos alcanzados por el niño, ello mediante errores y aciertos, además, permiten desarrollar los problemas de semejanza a las acciones de dirección y control, así como el autocontrol colectivo, desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico y permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, todo ello mediante la práctica vivencial de forma activa y dinámica”.

La importancia del juego en el aula o en casa aportan una forma de aprender a través de experiencias espontaneas placenteras, una forma diferente de adquirir aprendizaje.

En aula se prepara los sectores de interés para brindarles a los niños y niñas espacios propicios para juegan libremente. A través de los juegos se permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que involucren en la actividad lúdica. En la primera etapa se recomiendan jugos simples, desarrollando actividades motrices, imitan variadas vivencias como la cacería y casería y ‘persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. Es frecuente que el niño pierda interés en la clase cuando se somete a períodos largos de trabajo donde se demande atención y poco movimiento.

En aula la docente se esfuerza porque los estudiantes lo escuchen. Se cree el participante es desatento y mal educado, no obstante, no reflexiona sobre el tipo de

actividad que realiza o si solamente oye, por eso: molesta al vecino, lanza papelititos al aire o cualquier otra forma de perturbar el orden. También le dice sin palabras al docente lo aburrido que se siente en esa clase.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente esta consiente que el alumno asimila más o menos el “05 de su clase, pero no cambia sus estrategias, continua apegado a lo tradicional.

En el aula el participante necesita actividades que produzcan emociones vivas, placenteras, llenas de armonía y colorido, explicaciones y acciones combinadas estratégicamente donde él – participante- ponga de manifiesto su iniciativa, sus competencias, su cooperación, su respeto, su tolerancia, su espíritu de sacrificio y otras tantas cualidades que puedan observarse en un ameno, pero los docentes se estacan con sus clases expositivas, donde lo sumo usan pizarrón y tiza.

El juego permite descanso y relajación- ni desorden ni indisciplina- porque esos altos - descansos equilibran las actividades con las físicas y en muchos casos descansar no significa acostarse a dormir o sentarse, sino cambiar de actividad.

En la primera etapa- sobre todo en primero y segundo grados – es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del circulo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos y que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos de los niños deben ser motores, activos para darle oportunidad de canalizar sus energías y a que se puedan manifestar tanto las facultades mentales como la fuerza física sin estropear a su compañero. Deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

En la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones cuentos, retahílas, adivinanzas, fabulas, trabalenguas, jitanjáforas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar

códigos ¿a qué se parece? Anagramas entre otros (Torres Perdomo, M. E., 1991, 1993) si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

### **3.2.- El juego clasificación:**

Según (Moreno, J., 2002) El juego se puede clasificar en cinco tipos, tomando en cuenta el siguiente criterio:

“ El juego funcional o de acción: Vienen a ser aquellos juegos que se van presentando desde la vida del niño hasta llegar a la vida de los adultos, como son: el montar en una bicicleta, bromear con sus compañeros, asistir a una fiesta., entre otros. Es decir, son aquellos que predominan en los primeros dos años de vida hasta la vida adulta” (Deval, J., 1994).

Podemos observar que los niños, en el sector del hogar juegan sus vivencias lo adaptan a su mundo como la tiendita, a cocinar, a las amigas que van de paseo, al cumpleaños, al médico y los enfermos etc.

El Juego de construcción: este tipo de juego según (Moreno, J. , 2002) consiste “en toda actividad conlleva a la manipulación de los objetos con la intención de crear algo, solo se va a crear en la imaginación de los niños, crean diseñan y proyectan, cambian y utilizan un sin número de recursos intencionales para que su imaginario logre proyectar en un instrumento en concreto. Muchos autores señalan que este tipo de juegos se mantienen a lo largo del desarrollo de la persona”.

Es necesario tener el sector de construcción bien implementado aquí podemos observar como los niños/as con ese material construyen puentes caminos casas etc.

Los juegos de mesa: Este juego y según (García Solís, P., 2013) “va a desarrollar el pensamiento lógico y la interpretación del medio que rodea al niño, en forma ordenada. Estos juegos van a potenciar el

aprendizaje espontáneo y, también, la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas”.

Los juegos de mesa tenemos que implementar los juegos a los niños/as generalmente por la imitación a los adultos les gusta jugar casinos pero hay casinos especiales para los niños como los de asociación, de números, de animalitos, etc. Hay otros juegos como las damas chinas, el domino, el ajedrez, y otros.

Juego al aire libre: (García Solís, P., 2013) “Este tipo de juego es el que se transmite de generación en generación en el que participan los más pequeños con los adultos. Este juego resulta ser beneficioso, para los niños ya que se comparten experiencias con los más grandes”.

Los juegos al aire libre son dinámicos, necesitan espacios por aquí los niños/as corren, saltan, hacen rondas, cantan bailan etc.

Juego Simbólico: El juego simbólico predomina en el estadio pre operacional y se construye en la acción más frecuente de los niños entre los dos y siete años de edad, es durante esta etapa que predominan los procesos de asimilación.

Podemos observar que en el juego simbólico, los niños/as desarrollan su capacidad de representación mental para usar objetos y darle otra utilidad como usar palos como espadas, una bola como la bola de cristal para adivinar, etiquetas como billetes, chapas chancadas semillas como moneda, mates pequeños como platos, las piedritas seleccionan su color como yaces para jugar, todo lo que el niño encuentra disponible para jugar ya que desarrollan su habilidad de imaginar y crear, facilitándosele el conocimiento de sus propias posibilidades físicas desarrollando su actividad motora.

### **3.3.- Juego - Aprendizaje Significativo:**

Para (valle B., 2013) “El papel del juego ha evolucionado hasta considerarlo expresión de su personalidad, de su necesidad de movimiento y rumbo en la autoconstrucción del saber”

(Leif, J. y L. Brunelle. , 1978) “Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en pre escolar y la primera etapa de la educación básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario” (pág. 80).

Ellos sostienen que la preocupación de proteger el juego en la escuela nace de la manifestación de angustia y de aburrimiento de los adolescentes en las aulas debido a los métodos de aprendizaje monótonos y repetitivos usados por los docentes. Es necesario idear actividades insólitas y hasta sorprendentes que despierten el interés en el aprendizaje (pág. 77). De allí que el propósito fundamental de este trabajo esté centrado en el juego como estrategia de aprendizaje.

“El juego, como elemento esencial en la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, pero eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular” (Prieto Figueroa, L. B. , 1984).

El juego es muy importante, al niño en el aula se le debe dar oportunidad de jugar, porque las aulas de educación inicial se ambientan con espacios adecuados para que los niños y las niñas escojan libremente donde jugar según Prieto Figueroa, consciente de la importancia del juego, es necesario recalcar que no es hacer del aula un centro de juego sin sentido, al planificar las actividades se implementara los sectores de acuerdo con los intereses del estudiante y donde el juego sea la forma más adecuada de adquirir el aprendizaje, el juego es creativo y el aprendizaje divertido.

Esta asociación puede fomentar en el niño y en el adolescente logros intelectuales, cada vez mayores, creando en la persona la armonía entre juego y trabajo.

“Esta asociación puede fomentar en el niño y en el adolescente logros intelectuales cada vez mayores, creando en la persona la armonía entre juego y trabajo. Se contribuye así, para que sea creativo mientras trabaja. Como consecuencia la dificultad de aprender puede llegar a ser una actividad gozosa” (Santos Mendoza, 1989, págs. 20-21). Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso del aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de los hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares – las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes,- de respeto y colaboración para sus compañeros y mayores, del espíritu de la educación básica.

(Dávila, S., 1987, pág. 31) “Desde esta perspectiva el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje. El juego como estrategia de aprendizaje ofrece al alumno la oportunidad de variar y enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades facilitando así su integración al medio que lo rodea” (pág. 47)

También proporciona el juego, la oportunidad de adquirir y precisar los conocimientos ya que no es posible que la persona refleje lo que desconoce, pero que se fije reelabore lo observado. Esta observación directa realizada por el alumno y complementada.

### **3.4.- El Juego: Estrategia Didáctica En La Educación Inicial:**

(Silva, G., 2004) “Un indicador importante de la calidad delantera para la muerte educativa de los programas infantiles exitosos es el empleo de una



metodología basada en el juego. Los hallazgos científicos muestran que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en las diferentes variables del funcionamiento general del niño entre los cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductuales cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas, y los modos de percibir e interpretar el mundo circundante”(pág. 194).

La Practica del Juego produce Cambios cualitativos y cuantitativos en el desarrollo integral de los niños y las niñas, así como en lo moral, emocional, social, intelectual, la adaptabilidad y el leguaje.

Según (Pellicciotta & et.al, 1971) “La estructura caracterológica del individuo en la formulación de sus expectativas con respecto al mundo, y en la determinación de su actitud frente a otras personas” (pág. 77).

Durante el juego podemos apreciar que los niños, toman determinadas actitudes y ya se van formando sus expectativas frente al mundo.

(Bañeres D, 2008) ”Es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la persona adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontaneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente” (pág. 48).

El juego es muy importante porque durante su práctica el niño o la niña liberan las tensiones que traen de su casa a la escuela es por este motivo que el niño/a al ingresar al aula se les permite que juegan en los sectores de interés, los que están implementados y a disposición que juegan, lo escogen libremente.

(Moreno, J. , 2002) “Donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad,. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse la forma espontánea y voluntaria como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” (pág. 82).

(Bañeres D, 2008) “A través de juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje, despertar el interés de los chicos y de las chicas por aquellos temas que se van abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así lograra el trabajo desde una doble vertiente: Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza. Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo” (pág. 50)

(Pellicciotta & et.al, 1971) “El juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo, por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontaneo del mundo infantil, Es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño: jugar es afianzar la personalidad. Es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (pág. 78)

Mediante el juego los alumnos del nivel inicial, lo hacen de forma espontánea, comparten, se socializan y afianzan su personalidad.

(Borja, M. & Martín, M., 2007, pág. 14), “EL juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias...Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad”

Según (Moreno, J. , 2002) (citó en Zapata) “el juego infantil es medio de expresión, instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (pág. 22).

La organización de su desarrollo integral es potenciado a través del juego menciona Moreno, que es un medio de expresión.

“El juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona” (pág. 20).

A través del juego los alumnos de educación inicial fortalecen su desarrollo integral, biológico, emocional, cognitivo.

(Bañeres D., et al, 2008) “No solo una posibilidad de auto expresión para los niños, sino también de auto descubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos relaciones a través de los cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo” (pág. 13).

Los niños y las niñas a través del juego logran desarrollar sus expresiones, experimentaciones, movimientos y sus habilidades sociales.

(Pugmire-Stoy, M.C. , 1996) “El juego consiste en la participación de actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional, El jugador debe poder controlar sus emociones” (pág. 179).

(Garvey, C., 1985), ciertas características del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario:

- El juego placentero, divertido.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no hallan al servicio de otros objetivos. De hecho es más disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.
- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.

En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima” (pág. 14).

(Garvey, C., 1985, pág. 15). “El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otro numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales”

(Deval, J., 1994) “Las primeras observaciones sobre los niños son obra sobre todo de los filósofos pero están dirigidas por intereses educativos. Autores como Platón, o Aristóteles, preocupados por la buena marcha de la sociedad, se preocupan como debe ser la educación de los niños

para formar buenos ciudadanos y señalan en que momento debe iniciarse la instrucción, cuáles deben ser los hábitos higiénicos, o hablan del valor educativo de los juegos. A partir del renacimiento son muchos los escritores como Rebalais, Luis Vives, Erasmo Comenio, Roseau o Pestalozzi que se interesaron por las características de los niños para educarlos mejor. Pero se limitaron a observaciones esporádicas”. (pág. 12).

Ha sido siempre una inquietud de autores observar a los niños, demostrando su preocupación por la educación y su formación para la vida, Sus aportes son interesantes aunque es poco pero ya se conoce que a través de la historia reconocían la importancia de la educación a temprana edad demostrando así su preocupación y la importancia que le daban a los niños y niñas.

Según (Moreno, J., 2002) “Este tipo de juegos consiste en que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, solo se va a crear en la imaginación de los niños ya que estos los niños crean, diseñan proyectan, cambian y utilizan un sin número de recursos intencionales para que su imaginario logre proyectar en un instrumento en concreto. Muchos autores señalan que este tipo de juegos se mantienen a lo largo del desarrollo de la persona”

Los alumnos de educación inicial cuando utilizan objetos no estructurados para jugar lo manipulan, pueden darle creativamente otra utilidad de acuerdo a lo que ellos se han proyectado a lo que quieren jugar, por ejemplo un frasco plástico le adaptan una cabeza de muñeco u una bola pequeña le hacen ojos, nariz boca, lo envuelven con un paño y juegan que tienen un bebe, otros cogen las cajitas le ponen llantas de chapas y ya tienen su carrito, con un palo se lo colocan entre las piernas corren y le dan ordenes ellos están en su caballo.

## CONCLUSIONES

**Primera:** La importancia del juego en los niños y niñas, es por ser una actividad que se practica tradicionalmente, el ser humano juega desde la infancia, adolescencia y a lo largo de la vida, es un medio integrador, por sus cualidades se considera al juego como un binomio juego – educación, Es fomentador del desarrollo personal porque mediante la interacción y la comunicación favorece la capacidad imaginaria y creadora de las habilidades y los valores sociales como el respeto, la afectividad, la cooperación por las reglas consensuadas.

**Segunda:** Los juegos motrices fortalecen el desarrollo motor de los niños/as, ellos saltan corren, suben y bajan las escaleras, Entre los juegos comunes que observamos tenemos: las rondas, el lobo, las ollitas, mulata verde los toritos, la hora loca, la colita es mía, yo tengo una casita, etc. Estos juegos lo realizan acompañados de canciones los niños siguen las consignas realizando los movimientos que van indicando. Lo realizan al aire libre.

**Tercera:** Los juegos socio dramático por su naturaleza lo realizan en el sector del hogar. Los niños y las niñas usan objetos domésticos. Como camitas, cocinitas, estos son juguetes estructurados, lo que no tienen lo van a sustituir con los no estructurados que ellos creativamente le dan su uso. En los juegos dramáticos representan personajes como el, la mama, el médico, la tiendita y vivencias cotidianas.

### **REFERENCIAS CITADAS**

- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., (2008). Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yoy. Caracas: Graó. Recuperado el 05 de mayo de 2020
- Bañeres D. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona, España: Grao. Recuperado el 21 de marzo de 2020
- Bañeres D., et al. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.
- Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. . Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y resolución de conflictos. Barcelona. Recuperado el 05 de mayo de 2020
- Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.: Alfaomega.
- Cañequé, H. (1993). Juego y vida. . Buenos Aires : El Ateneo. Carta Pedagógica (1959). Año XI, N° 8.
- Claparede, R. (1969). Psicología del niño. Buenos Aires: Paidós. Obtenido de Pedagogía experimental: Claparede, R. (1969). Psicología del niño y pedagógica experimental. Buenos Aires:
- Cuba M, Palpa M. (2015). LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE. Lima.

Dávila, S., (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida: Talleres Gráficos de la ULA.

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana.

Deval, J., (1994). Estudio del Desarrollo Humano (México ed.). México: México. Recuperado el 06 de mayo de 2020

El juego espontáneo: (12 de abril de 1996). Recuperado el 14 de marzo de 2020, de vehículo de aprendizaje y comunicación: [https://www.google.com/search?q=Pugmire-Stoy%2C+M.C.+\(1996\).+El+juego+espont%C3%A1neo+](https://www.google.com/search?q=Pugmire-Stoy%2C+M.C.+(1996).+El+juego+espont%C3%A1neo+)

García Solís, P. (2013). Juegos educativos para el aprendizaje de las matemáticas. quetzaltnango. Recuperado el 05 de mayo de 2020

Garvey, C. (1985). Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A. Madrid: Morata S.A.

Garvey, C. (1985). Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A. Madrid: Morata S.A.:

Leif, J. y L. Brunelle. . (1978). La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires: Kapelusz. Obtenido de <https://www.worldcat.org/title/verdadera-naturaleza-del-juego/oclc/912019612?referer=di&ht=edition>

Masias L., López P. (mayo de 2018). El Juego como estrategia Metodologica en niños y niñas de Educación Inicial. Recuperado el 11 de marzo de 2020, de tesis: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4102/1/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20METODOL%C3%93GICA%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>



MINEDU. (2015). (MINEDU, Ed.) Lima: MINEDU. Recuperado el 07 de mayo de 2020

MINEDU. (2016). Lima: MINEDU. Recuperado el 07 de mayo de 2020

Moreno, J. . (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. España: Algibe.

Moreno, J. (2002). aprendizaje a través del juego Aproximación teórica a la realidad del juego. España: Alijibes. Recuperado el 05 de mayo de 2020

Pellicciotta & et.al. (1971). Dramatización y construcciones. Buenos Aires, Argentina: Latina. Recuperado el 21 de marzo de 2020

Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano. (1971). Enciclopedia practica pre-escolar, Dramatización y construcción. . Buenos Aires: Latina.

Piaget, J. . (1945). Le jeu en la formation du symbole chez l' enfant. París: Delachaux et Niestlé.

Prieto Figueroa, L. B. . (1984). Principios generales de la educación. Caracas: Monte Ávila Editores.

Pugmire- Stoy, M.C. (12 de abril de 1996). El juego espontaneo. Recuperado el 14 de marzo de 2020, de vehiculo de aprendizaje y comunicación: [google.com/search?q=Pugmire-Stoy%2CM.C.\(1996\).+El+juego+espontáneo+vehículo+de+aprendizaje+y+comunicación.&oq=Pugmire-Stoy%2CM.C.\(1996\).+El+juego+espontáneo+vehículo+de+aprendizaje+y+comunicación.&aqs=chrome..69i57.2103j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Pugmire-Stoy%2CM.C.(1996).+El+juego+espontáneo+vehículo+de+aprendizaje+y+comunicación.&oq=Pugmire-Stoy%2CM.C.(1996).+El+juego+espontáneo+vehículo+de+aprendizaje+y+comunicación.&aqs=chrome..69i57.2103j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

Pugmire-Stoy, M.C. . (1996). Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.

Santos Mendoza, M. y. (1989). Importancia de la actividad lúdica en el desarrollo intelectual del niño en el nivel preescolar. Trujillo.: . UPEL.

Silva, G. (diciembre de 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 el 21 de marzo de 2020, de Educación y procesos pedagógicos y equidad: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

Torres C. & Torres M. (11 de marzo de 2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91. Recuperado el 05 de mayo de 2020, de juego aprendizaje: [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf)

Torres Perdomo, M. E. (19 de octubre-noviembre de 1991, 1993). El juego. Recuperado el 15 de marzo de 2020, de una estrategia importante: <file:///C:/Users/user/Desktop/MARIA%20YARLEQUE%20LAZO/12624-21921925250-1-SM%20el%20juego%20una%20estrategia%20importante.pdf>

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33. París. Recuperado el 05 de mayo de 2020

valle B., C. (13 de Julio de 2013). Matemática y su didáctica, . Recuperado el 05 de mayo de 2020, de Matemática y su didáctica,: <http://blogcarmendelvallebaca.blogspot.pe/2013/07/matematica-y-su-didactica-ies-n-3.html>

Wallon, H. (1942). El juego en la evolución psicológica del niño. Buenos Aires: Psique.

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL ZONA RURAL

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>documentop.com</b> Fuente de Internet	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>7%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica De Cuenca</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>www.monografias.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repository.javeriana.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>dspace.unitru.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>

9	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	1%
10	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Colegio Colombo Britanico Trabajo del estudiante	<1%
12	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1%
14	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1%
15	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
16	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1%
18	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1%

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

---

19 Fuente de Internet

<1%

---

---

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words