

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**El juego recreativo como estrategia para mejorar los aprendizajes de los
estudiantes del nivel inicial.**

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación
Inicial

Autor:

Hayde Nuñez Encalada

Sullana – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego recreativo como estrategia para mejorar los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Sullana – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego recreativo como estrategia para mejorar los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial.

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

Hayde Nuñez Encalada (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Sullana – Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Sullana, a los dos días del mes de agosto del año dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Teresa Otoya Arrese, 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. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Kid 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 recreativo como estrategia para mejorar los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **NUÑEZ ENCALADA HAYDE**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **18**

Por tanto, **NUÑEZ ENCALADA HAYDE**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

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


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07038746

El juego recreativo como estrategia para mejorar los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de Educación	4%
Trabajo del estudiante		
2	alicia.concytec.gob.pe	3%
Fuente de Internet		
3	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes	1%
Trabajo del estudiante		
4	Submitted to Universidad San Francisco de Quito	1%
Trabajo del estudiante		
5	repositorio.usil.edu.pe	1%
Fuente de Internet		
6	repositorio.monterrico.edu.pe	<1%
Fuente de Internet		
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	<1%
Trabajo del estudiante		

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Dr. Segundo Alberto Alvarado Biza
(Autor)

DEDICATORIA

A todos mis pequeñuelos que empiezan su etapa
prescolar.

ÍNDICE

DEDICATORIA	vii
ÍNDICE	viii
RESUMEN	ix
INTRODUCCIÓN	10
CAPITULO I:	12
EL JUEGO	12
1.1 El juego	12
1.2 Funcionalidades del juego	13
1.3 Características	14
1.4 Ventajas de jugar	15
1.5. El juego infantil	16
1.5.1 Dimensiones del juego infantil	16
1.5.2 Características del juego infantil	17
1.5.3 Tipos de juegos infantiles	18
1.5.3.1 Juego funcional	18
1.5.3.2. Juego simbólico	19
1.5.3.3. Juego psicomotor	19
1.5.3.4 Juego didáctico	20
1.5.3.5. Juego heurístico	20
1.5.3.6 Juego dramático	21
CAPITULO II:	22
EL JUEGO RECREATIVO INFANTIL	22
2.1 Definición	22
2.2 Importancia	23
2.3 Tipos de juegos	23
2.3.1 Ecológicos	23
2.3.2 Individual	23
2.3.3 Cooperativo	24
CAPITULO III:	
EL JUEGO RECREATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LOS APRENDIZAJES DE LOS INFANTES	25
CONCLUSIONES	27
RECOMENDACIONES	28
REFERENCIAS CITADAS	29

RESUMEN

El trabajo de investigación “El juego recreativo como estrategia para mejorar los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial,” es una COMPILACIÓN de información; el mismo tiene por objetivo general: Compilar información sobre el juego recreativo como estrategia para mejorar los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial, y como objetivos específicos: Definir algunas generalidades relacionadas al juego infantil, describir específicamente el juego recreativo infantil, identificar teóricamente como el juego recreativo ayuda a mejorar los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial. Obteniendo como conclusión principal que: El juego recreativo es una de las principales estrategias que el docente del nivel inicial debe utilizar para mejorar los aprendizajes de sus estudiantes, dado que otorga al niño un ambiente de alegría, de comodidad, etc., mientras va adquiriendo conocimientos propios para su edad.

Palabras Clave: Juego recreativo, estrategia, aprendizaje, niños

INTRODUCCIÓN

Que anciano, adulto, joven, adolescente en algún momento no recordará esa parte de su vida en donde sentía el disfrute y el goce a todo su esplendor, esas épocas en donde no tenían ninguna presión, se acostaba pensando en seguir siendo feliz al otro día, en saltar, correr, ensuciarse, romper su ropa, etc., y que a pesar de hacer todo eso, iba descubriendo ciertas cosas que aumentaban su aprendizaje matemático, social, cultural, etc., al mismo tiempo que su parte ósea se fortalecía, sus músculos iban formando forma, sus conceptos en su mente iban siendo cada vez más concretos,

¿Quién, díganme quién?

En la actualidad para nadie es un secreto que esta actividad es la mejor forma de hacer que todos los niños desarrollen su aprendizaje de la manera más alegre y despreocupada posible; la actividad a la que se refiere este trabajo de investigación compilador es el JUEGO INFANTIL, el cual desde el siglo XX ha ido especializándose para cada sub-aprendizaje del niño. Por ejemplo existen los juegos donde el niño dramatiza, el niño hace uso de su desbordante energía, de donde la cooperación es vital para lograr un objetivo grupal, pero el que mayor se asemeja a la relación APRENDIZAJE-DISFRUTE es el JUEGO RECREATIVO.

En el capítulo I, se mencionan el conjunto de objetivos que se buscan cumplir con la finalidad de cumplir con el trasfondo de la producción del presente trabajo de investigación, para ello únicamente se realizará compilación informativa en función al tema central.

En el capítulo II, se definen ciertas generalidades introductorias y generales a cerca del juego desde una perspectiva amplia no delimitada, porque en primer lugar se debe tener una visión amplia de que trata esta palabrita que engloba muchos aspectos importantes dentro de la vida del niño.

En el capítulo III, se describe ya de manera específica el tipo de juego que se está estudiando: el juego recreativo infantil, su concepto, sus características, su uso como estrategia para la E-A de los niños o infantes.

El capítulo IV, se menciona información teórica de como el juego recreativo puede ser usado como estrategia para mejorar aprendizajes de los niños, como se debe usar esta estrategia, bajo qué condiciones, etc.

En este capítulo se mencionan tanto el objetivo general como aquellos que le dan el diseño teórico, y la estructura al presente trabajo de investigación, todo ello con el propósito de cumplir en un alto porcentaje lo que se busca demostrar con esta compilación de información.

Objetivo general

Compilar información sobre el juego recreativo como estrategia para mejorar los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial.

Objetivos específicos

Definir algunas generalidades relacionadas al juego infantil

Describir específicamente el juego recreativo infantil

Identificar teóricamente como el juego recreativo ayuda a mejorar los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial

CAPITULO I

GENERALIDADES

El presente capítulo busca brindar información general sobre el juego infantil, pero para ello previamente se hacen algunas definiciones de juego, se menciona parte de la historia del juego. En una segunda línea se conceptualiza de forma puntual el juego infantil, sus teorías, sus usos, etc.

1.1. El juego

Definición Desde los albores del inicio de la cultura social humana se viene escuchando u oyendo de esta palabra compuesta por cinco letras y dos sílabas, pero que en su pequeñez semántica engloba un infinito universo de acciones, de estructuras espaciales, de condiciones, de posibilidades, de actores, de antagonistas, de amigos, de circunstancias, de capacidades, de condiciones físicas y meteorológicas, etc.

De igual forma se pueden mencionar sus potencialidades, el para qué sirve o podrían servir, que le permite desarrollar a los seres humanos, etc. A lo largo de la revisión de la literatura sobre este concepto se pueden entender muchas definiciones.

Por ejemplo, hay quienes lo ubican como la actividad por excelencia que ayuda a la persona a establecer relaciones interpersonales de manera profunda, por otro lado existen personas que su concepto lo dirigen hacia la acción que ayuda al cuerpo humano a desarrollarse física y mentalmente de la mejor manera posible.

Al referirse al lado físico, ellos hacen mención al desarrollo correcto de los huesos y todo su sistema óseo, a la formación muscular y todo su sistema, al desarrollo de la motricidad fina y gruesa, al endurecimiento y plasticidad de sus cartílagos, el ensanchamiento de sus pulmones juntamente con su caja torácica, de la obtención de un peso corporal ideal; y sobre el aspecto mental se alude al desarrollo de su autoestima, de su amor propio, de sus psicoanálisis, pues esta actividad ayuda a liberar muchas toxinas que envenenan al cerebro y la mente de los humanos.

Por todo ello se dice que “La evolución del juego y jugar se edifica siempre sobre un núcleo de significado original y que, como tal origen, impregna de su contenido antropológico a lo que expresa, [...]” (Navarro, 2002, p.31). Hay quienes sostienen que el juego o el modo de jugar puede llegar a representar la identidad cultural de un pueblo, de una nación, de una generación, y de quizás hasta predecir todo lo anterior mencionado de las generaciones futuras. “Los juegos son uno de los modos de expresión de una cultura: por el espacio de que disponen, la temporalidad que imponen y las comunicaciones que proponen, los juegos son como el espejo de una civilización. [...]” (Parlebas, 2001, p.223).

“La palabra ‘juego’ viene del latín *jocus* que significa broma. Por consiguiente, el juego es gozoso; lleva en sí humor, diversión y risa. [...]” (Ferland, 2005, p.17). Podría alguien siquiera estar jugando sin sentir placer; el futbolista juega porque ama el fútbol, el basquetbolista lo mismo, el ajedrecista, el pintor, el esgrimista, el bateador, etc. Todos ellos disfrutan alegremente lo que realizan. “Pues bien, el juego es imperfecto cuando la libertad y el placer son escasos. La perfección del juego estriba en incrementar la libertad y el placer. [...]” (De Garay, 1994, p.17).

En Conclusión, se puede establecer categóricamente sin ningún tipo de duda que el objetivo principal del juego es desarrollar en el ser vivo el sentimiento de estar libre, de caminar por los aires sin barrera alguna; y de hacerle sentir el disfrute máximo, de saciarle sus más profundas necesidades mentales, de llevarlo al éxtasis de sentir una comodidad espléndida y duradera a lo largo de su vida. “El placer que origina el juego hace que el Septum (sistema límbico), codifique esta sensación de goce y de placer que muchas veces puede llegar al éxtasis, al trance, [...]” (Jiménez, 2008, p.58).

1.2. Funcionalidades del juego

Haciendo un análisis y posteriormente sobre los escritos encontrados sobre que funciones específicas y generales cumple el juego dentro de la salud y bienestar de la persona se pueden mencionar a las siguientes:

La del autoconocimiento, el juego permite al ser humano reconocer cuáles son sus poderes, como puede emplearlos y hasta dónde puede llegar cuando los usa.

La de ubicación perceptual, dado que le ayuda a poder ubicar su posición en comparación distante a un objeto o viceversa; de esta manera ubica sin problema alguna su posición.

La de la mejora anatómica, pues es a través de este que la condición física se mantiene y mejora considerablemente, dado que realizarlo ayuda a eliminar la energía sobrante producida por la ingesta de alimentos nutritivos. Si el cuerpo humano no elimina esa energía, la misma se puede convertir en grasa y por ello el aumento de volumen y la presencia de la obesidad.

La de interrelación personal; para poder ejecutarlo es necesario que quien lo practica debe entablar actos comunicativos con los demás para poder entender por ejemplo la función que cada uno debe cumplir, para entender las normas, etc.

1.3. Características

“El juego es una actividad voluntaria y libre. Si es obligatorio ya no es juego. [...]. No puede haber coacción porque el juego es espontáneo y autónomo y cuando hay reglas éstas son libremente aceptadas” (Delgado, 2011, p.6). El génesis del juego es el disfrute, el goce, y nació de forma libre; que en la actualidad haya normas que respetar dentro del juego no le quita ese génesis de creación, sino que ellas ayudan a hacerlo más social, a tener una guía o procedimientos de desarrollo, los mismos que van de la mano con la evolución de la raza humana.

“Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales. Como toda actividad, necesita de un tiempo y un espacio para realizarse” (Delgado, 2011, p.6). En sus inicios estas características no estaban muy bien definidas; pero en la actualidad y dada la condición humana el juego no podría realizarse por tiempo indefinido, y para que pueda ser llevadero debe existir el mejor lugar para que se lleve a cabo. Sin ellos el juego perdería su poder, su razón de existencia, etc.

“El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo. Es lo que denominamos una actividad ‘autotélica’, es decir, que produce placer por el mero hecho de realizarla” (Delgado, 2011, p.6).

“Es fuente de placer y siempre se valora positivamente. El juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos. El juego resulta ser una actividad grata, que produce bienestar” (Delgado, 2011, p.6). Ese es el objetivo principal por el cual nació y por siempre debe valorarse de forma buena.

“Es activo e implica cierto esfuerzo. La persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones. [...]” (Delgado, 2011, p.6). Hay que recalcar que esta característica está en función al tipo de juego; es decir si el juego es motor se consumen energías físicas, y si es mental, conlleva un gasto enorme de inteligencia, poder mental, etc.

“El juego favorece la interacción social y la comunicación. Impulsa las relaciones entre iguales y adultos. Favorece el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo” (Delgado, 2011, p.7). Hay quienes dicen que la mejor actividad comunicativa e inter- relacional por excelencia es el juego; en primer lugar porque se mejoran léxicos y en segundo lugar porque de él nacen muchas acciones que permiten que la persona desarrolle su inteligencia emocional, su empatía y su autoestima. “El juego se desarrolla en una realidad ficticia: la ficción es la premisa principal del juego. En este cada uno puede ser lo que quiera, sin límites en un mundo imaginario donde todo se puede alcanzar. [...]” (Venegas, A. M., Venegas, F., y García, 2018, p.18).

1.4. Ventajas de jugar

Existen un sin número de ventajas que ofrece esta actividad, pero para efectos de este trabajo se mencionaran o se destacan las siguientes:

“Posibilita el desarrollo de las capacidades físicas y motrices. La velocidad, la fuerza, la agilidad, la coordinación, etc. son capacidades que se desarrollan mediante

el juego” (Ortí, 2004, p.46).

“El juego acompaña al hombre a lo largo de toda su vida aunque su forma de juego evolucionará con la maduración y desarrollo del mismo. [...]” (Ortí, 2004, p.46).

1.5. El juego infantil

Definición Para nadie es un secreto que la etapa donde más se disfruta el juego, en donde muchas veces las reglas son dejadas a un lado, en donde el pensamiento solo se centra en esta actividad, en donde ensuciarse no representa ningún problema, en donde el tiempo no existe, es sin lugar a dudas durante la infancia. “El juego y el deseo de jugar es un fenómeno por excelencia y central en la infancia, como dice Freud, cuya estructura y desarrollo, decimos nosotros, no está más allá de él sino en él mismo” (Bruner, 2012, p.24).

“El juego durante la infancia es una actividad lúdica que requiere la participación activa del niño y la niña, que favorece la construcción de su aprendizaje, y de su desarrollo integral en todas sus dimensiones” (Megías y Lozano, 2019, p.9). Como se puede notar el juego durante la infancia está enmarcado directamente a acciones en donde el disfrute debe ser mucho, para la cual utilizan por ejemplo la cinta adhesiva pegada en el suelo para que el niño salte, los sacos para saltar, los conitos para ir en zigzag, etc.

1.5.1. Dimensiones del juego infantil

a. Física-sensorial: “El juego implica actividad motriz y sensorial, favorece la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo y el descubrimiento de nuevas sensaciones a través de los sentidos” (Megías y Lozano, 2019, p.9). Quiere decir que el niño para poder ejecutar el juego necesita poder relacionar dos capacidades que se concretizan primero en la maduración de su lateralización, para que luego este, pueda otorgarle sus grandes y muchos beneficios para su salud física-mental.

b.- Cognitiva: “El juego implica actividad intelectual, mediante el juego el niño o la niña descubre, interpreta y se comprende, así mismo, a los demás y al mundo que le rodea. El juego además estimula la capacidad de razonamiento, [...]” (Megías y Lozano, 2019, p.9). Cuando en pequeño por ejemplo trata de armar un rompe-cabeza, busca juntar verticalmente tarritos, hoy en este mundo digital busca el video que previamente le había gustado, sin el saberlo está usando su materia gris, poniendo a prueba su coeficiente intelectual.

c. Socio-afectiva: “El juego implica actividad social, ya que el niño/a exterioriza y comunica deseos, necesidades, emociones, sentimientos, etc. Favorece la interacción con las personas de su entorno, desarrolla el sentido responsabilidad y el autocontrol ayudando a la configuración de su identidad social” (Megías y Lozano, 2019, p.9). Muchas madres de familia buscan que sus niños/as cuando vayan a la escuela cambien de conducta, destierren sus miedos a relacionarse con otros pequeñuelos dentro de su ambiente educativo, que aprendan nociones de respeto al prójimo, etc., es justo esa importancia que se rescata de esta dimensión.

1.5.2. Características del juego infantil

Dentro de las más importantes que toda docente del nivel preescolar ha de prestarle mayor atención, con el fin de poder usarlas de una forma correcta en sus procesos de enseñanza, se detallan a continuación:

“Es una actividad libre y espontánea” (Megías y Lozano, 2019, p.10). La cual ayuda a colmar las ganas de divertirse, goce y paz del infante, sea cual sea su género.

“Se autopromueve” (Megías y Lozano, 2019, p.10). Es decir despierta en el infante sus ganas, lo mantiene motivado, y lo más importante, permite que el niño siempre se encuentre a disposición de ser feliz y no poseer sentimientos de aburrimiento.

“Tiene función autoeducativa” (Megías y Lozano, 2019, p.10). Esa es una funcionalidad que se instaura en el juego desde el siglo XX; el juego en la actualidad por ejemplo ayuda al niño a aprender nociones matemáticas, ideas espaciales, al autoconocimiento, a su socialización, etc.

“Tiene una función integradora” (Megías y Lozano, 2019, p.10). Porque le permite al niño juntarse con muchos niños y compartir sus formas de conducta, de cultura, de comportamientos, del conocimiento y respeto por las distintas razas que se va dando cuenta que existen, etc.

“Tiene una función terapéutica” (Megías y Lozano, 2019, p.10). Basta darse cuenta por ejemplo cuando un niño llora y de repente se activa en algún juego, su ánimo cambia drásticamente, dado que de llorar pasa a reír, a saltar a brincar, a dar señales de jolgorio, de júbilo, etc.

“Es una actividad creativa” (Megías y Lozano, 2019, p.10). Cuando el niño juega y desea ‘ganar’ usa su mejor repertorio que pueda tener, utiliza su cerebritito para ingeniárselas o para recordar y copiar ciertas acciones que vio en un adulto para lograr ese objetivo.

1.5.3. Tipos de juegos infantiles

1.5.3.1. Juego funcional.

“Es el juego que predomina en el estadio sensoriomotor, [...]. Consiste en la repetición de ciertas acciones con el fin de obtener un resultado inmediato y placentero, fomenta el desarrollo de los sentidos y el movimiento” (Megías y Lozano, 2019, p.12). Este tipo de juego es propio de la infancia comprendida entre los 0 a 2 años. Al ser este juego indiscutiblemente del ejercicio repetitivo, se podría sostener que hay 3 formas de hacerlo: auto-juego, con otro pequeño o con cualquier cosa que se encuentre disponible a sus manos. “La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje” (Meneses y Monge, 2001, p.114). De allí la

importancia de este tipo de jugar para los niños (as), por todo lo que les ofrece y garantiza su desarrollo múltiple e integral. “El juego de ejercicio, funcional, sensoriomotor, es un tipo de manifestación que ha sido interpretada de dos maneras: vinculada únicamente a la actividad motriz; y unida a otra capacidad superior de carácter simbólico o social. [...]” (Gil y Navarro, 2005, p.15).

1.5.3.2. Juego simbólico

“El juego simbólico refleja la capacidad del niño y de la niña para imitar situaciones de la vida real y ponerse en el lugar de otras personas. Esta capacidad le permite pasar continuamente de lo real a lo imaginario. [...]” (Megías y Lozano, 2019, p.16). Este tipo de juego ayuda mucho al pequeño a desarrollar su poder cognitivo y mental, potencia su capacidad creadora. Es muy común ver a niños cuyas edades se encuentran en el rango de 2 a 6 lustros. “[...]. En la infancia, el juego simbólico es un medio de adaptación, tanto intelectual como afectiva, puesto que en él reproducimos aquello que más nos ha impresionado” (Mir, Corominas y Gómez, 1997, p.30).

Este arte, porque hay quienes expresan que cuando el niño juega simbólicamente, está utilizando su arte, si aquel que le permite representar de manera gráfica todo aquello que le haya llamado la atención, pero que sobre todo le haya interesado. “[...]. El juego simbólico aparece posteriormente, ya que supone la representación de la imagen mental. El niño –prosigue el mismo autor- necesita acudir al simbolismo porque no le basta el lenguaje, [...]” (Ajuriaguerra, 1996, p.74). En la raza humana el juego tiene su génesis en el movimiento a través de las distintas actividades que demandaban hacer ejercicios, luego grababan en las cavernas donde vivían imágenes de alguna realidad vivida, porque ellos aún no conocían el lenguaje, no se comunicaban como lo hacen ahora; pero en la actualidad eso ha cambiado por eso nació el juego de los símbolos y gestos.

1.5.3.3. Juego psicomotor

“El juego psicomotor es el predominante en los primeros seis años de vida. Ayuda a tomar conciencia del propio esquema corporal, formar la propia imagen y relacionarla con el entorno inmediato” (Delgado, 2011, p.168). Se podría afirmar

entonces que este tipo de juego es el ideal para que el niño mejore su aprendizaje social, dado que primero le promueve su autoconocimiento y su autoimagen, y a partir de ellos desarrollar sus múltiples relaciones.

1.5.3.4. Juego didáctico

Esta metodología fue creada por Ovilio Decroly, con la finalidad de usarlo para que el niño realice su aprendizaje en un ambiente libre, sin presiones, etc. Es la docente del nivel inicial la que lo estructura y es el pequeño quien lo disfruta para aprender. Posee ciertas características tales como:

“Favorecen el desarrollo de habilidades mentales (atención, memoria y comprensión) y conocimientos” (Delgado, 2011, p.170).

“Se realizan generalmente de forma individual” (Delgado, 2011, p.170). Puesto que muchas veces los retos a cumplir son individuales, y el gasto mental lo hace un solo niño y no el grupo.

“Los materiales suelen ser sencillos y ligeros, atractivos visualmente y manejables para el niño” (Delgado, 2011, p.170).

“Suelen ser juegos de interior y se juegan sentados junto a la mesa”. (Delgado, 2011, p.170). Ello es cuando el reto propuesto por el docente, es un reto que un grupo de niños deben de cumplir.

1.5.3.5. Juego heurístico

“El juego heurístico es aprendizaje por descubrimiento, exploración y experimentación. Consiste en una actividad de juego en la que los niños interactúan con distintos tipos de materiales. Permite aprendizajes causales y de conceptos prácticos, [...]” (Delgado, 2011, p.170). Muchos creen que es el mejor tipo de juego, pues educa al niño desde muy temprana a descubrir aprendizajes y no los vuelve actores educativos inmóviles; y con todo lo importante que esto representa para su futuro. Ellos a esa edad aprenden a distinguir ciertas comparaciones tales como alto y

bajo, lo que está dentro y lo que se encuentra por fuera; etc.

1.5.3.6. Juego dramático

“El objetivo general del juego dramático es ofrecer a los niños una experiencia de relación de grupo apoyada en juegos de dramatización que ejerciten el autoconocimiento, las relaciones sociales y la autoestima” (Delgado, 2011, p.172). En el, el niño podrá visualizar sentimientos de pena por ejemplo al ver que durante el acto dramático un niño sufre de bullying, ello le ayudará a gestionar su capacidad de actuar de manera empática y asertiva con sus pares; no hay que olvidar que todo este proceso debe darse bajo la guía de la docente, pero que esta sea lo más puntual y no se convierte en una dirección total de las actividades que se ejecutan por su parte.

CAPITULO II

EL JUEGO RECREATIVO INFANTIL

El presente capítulo busca describir específicamente uno de los tantos tipos de juego, el cual para otros muchos investigadores es el que mejor permite llevar la interrelación GOCE- APRENDIZAJE. En primer lugar hay que definir que es la recreación o el acto de recrearse pero desde los ambientes educativos durante el preescolar. Las “Actividades recreativas proporcionan momentos agradables y espontánea durante las clases de educación física. A través de estas actividades es posibles desarrollar aspectos colectivistas, además de aumentar y vincular el aprendizaje con actividades prácticas” (Marins y Costa, 2016, p.9).

Este tipo de juego que se desarrolla dentro de los espacios educativos de la infancia es apropiado para ejecutarse explícitamente en el área de educación física, pero aun así también se podrían usar dentro del aula de clase. Porque el niño para que se pueda recrear completamente durante su proceso de E-A debe hacerlo en ambientes libres en donde la pureza del aire roce sus mejillas, en donde la energía de los rayos solares atenuados produzcan en él poderes extras; en lugares en donde no se sienta atado a una silla, a cuatro paredes, a los barrotes de una ventana o puerta.

2.1. Definición

“son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican” (Vázquez, 2012, p.1).

Cuando un niño libera energía sobrante está eliminando posibles problemas de obesidad mórbida, al liberar toxinas negativas se encuentra desechando de su cuerpecito actitudes y aptitudes que pueden hacer que su humor lo vuelva antisocial, y por lo consiguiente le ayuda mucho a que su aprendizaje social con sus demás

amiguitos de escuela se desarrolle de la mejor manera.

2.2. Importancia

“Los juegos recreativos son necesarios en la etapa infantil del niño/a y deben ser considerados por los educadores como una verdadera alternativa para optimizar el aspecto físico, cognitivo y afectivo de ellos” (Delgado, Pérez, Mera, Villafuerte y Macías, 2019, p.28). Las actividades físicas que se realizan durante su ejecución ayudan al niño a ir fortaleciendo su sistema musco esquelético, al cumplir ‘metas’ propias del juego su autoestima se va formando hacia el lado positivo; su destreza mental va madurándose porque tiene que estar creando constantemente estrategias para cumplir lo que se le pide.

“A través de los juegos recreativos se puede mejorar el equilibrio de los niños/as, respetando la capacidad de colocar correctamente el cuerpo en el espacio estando en movimiento o en reposo. [...]” (Delgado, Pérez, Mera, Villafuerte y Macías, 2019, p.28). Este punto es de vital importancia sobre todo para que el niño aprenda a desarrollar su ubicación corporal-espacial, tanto en actividad cinética como estática.

2.3. Tipos de juegos

2.3.1. Ecológicos

Este tipo de juego recreativo ayuda a que el niño empiece a temprana edad a comprender los problemas ambientales a los que el lugar donde vive se encuentra sometido, y consecuentemente a ello empezar a cimentar dentro de su mente y corazón la responsabilidad ambiental, a conocer que acciones debe ejecutar permanentemente para ayudar a cuidar al planeta, a reconocer que elementos le son dañinos.

2.3.2. Individual

En este tipo de juego el niño(a) lo realiza de manera individual, porque el objetivo que ha de cumplir es una meta individual; por ejemplo el juego de los encostalados, que a pesar de que se juega en grupo, existe un solo ganador, el esfuerzo para lograr eso es propio; de ello se deduce que este tipo de juego puede hacer que el niño desarrolle una autoestima positiva o una negativa; es por ello que el

acompañamiento de la docente es vital para conducir al pequeño a identificar que sus logros son fruto de su esfuerzo, pero que los mismos no lo hacen superior frente a los demás.

2.3.3. Cooperativo

“Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. [...]” (Pérez como se citó en Manjón y Lucena, 2010, p.1). Este es el mejor deporte para reducir al mínimo las conductas agresivas infantiles que pueden estar desarrollando los niños debido a que durante las acciones del juego él mejora su acto comunicativo, puede observar el dolor de un compañerito, le nace el acto de ayudar a quien no puede realizar cierto movimiento que el juego lo obligue. Este tipo de juego busca cumplir con los siguientes objetivos:

“Generar espacios donde prevalezca la convivencia escolar armónica, por medio de actividades lúdicas y vivenciales que promuevan la paz, el trabajo en equipo, el respeto, la no violencia, el liderazgo cooperativo, la resolución alternativa de conflictos, el diálogo y la comunicación efectiva” (Osornio, 2016, p.420).

“Que los alumnos conocieran, vivenciaran y aprendieran diferentes formas de vivir la paz en los procesos educativos mediante actividades lúdicas y cooperativas” (Osornio, 2016, p.420).

“Propiciar que los alumnos se asumieran como sujetos de derechos, capaces de desarrollarse plenamente mediante la toma de decisiones responsables y autónomas” (Osornio, 2016, p.420).

“Favorecer la actuación del alumno apegada a principios éticos, el respeto a los derechos humanos y los valores democráticos” (Osornio, 2016, p.420).

CAPITULO III

EL JUEGO RECREATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LOS APRENDIZAJES DE LOS INFANTES

El presente apartado explica como este tipo de juego puede ser utilizado como una herramienta para generar aprendizajes y consecuentemente hace que los niños logren cumplir los estándares de logro propuestos en el actualizado currículo nacional de EBR.

Cabe mencionar que el aprendizaje en la etapa preescolar no es un aprendizaje concreto, sino más bien es un aprendizaje cualitativo en donde el niño empieza a abstraer dentro de su mente ideas o nociones sobre algo, en las distintas áreas curriculares. Por ejemplo, el juego recreativo influye directamente de la siguiente forma:

En el área de personal social, específicamente le ayuda a construir la competencia que engloba el inicio de la relación interpersonal con sus compañeritos, pues durante el juego recreativo comparte espacio, material, y ejecuta acciones de actividad física de manera conjunta; aquí es donde empieza a cimentar valores como el respeto verbal y físico, la ayuda mutua (cuando algún amiguito se cae y se golpea), valora el sufrimiento de dolor, de pena, va construyendo maneras de actuar frente a situaciones en donde las dificultades son ajenas.

La pregunta es y ¿Cómo?, por ejemplo cuando el niño corre de un lugar a otro y la distancia entre ambos es corta o larga, él va dándose cuenta de eso, es decir cuando algo o alguien está a su alcance o no. Asimismo cuando el juego consiste en alcanzar algo con su mano, él podrá conocer nociones sobre qué tan alto o bajo se encuentra el objeto que debe asir.

En el área de comunicación el niño va conociendo distintas palabras que sus compañeritos pronuncian y ellos en sus casas no lo habían hecho, todo ello le ayuda a expandir su vocabulario. Cuando el juego estaba basado en el uso de palabras claves el niño va aprendiendo a diferenciar el significado de ciertas palabras en relación a su ubicación y movimiento.

Por ejemplo si el ve una flecha que indica a la derecha él va interpretando desde ya la

orientación que indica tales símbolos sin voces; si por el contrario en el cartel indicativo se ve plasmada la palabra derecha, el pequeño empieza a asociar esa y otras palabras hacia donde debe orientarse.

En el espacio curricular específico sobre la generación de conciencia ambiental este tipo de juego ayuda al niño de la siguiente manera: Cuando el corre y en su andar pisa a las plantitas, la maestra aprovecha para explicarles que ellas también sufren cuando se les pisa y que en la medida posible no deberían hacerlo; cuando acaban de jugar y deben ir a asearse ellos aprenden que se debe cerrar el caño cuando se están jabonando, y cuando terminen de lavarse, debe quedar esta llavecita bien cerrada; durante su descanso y su ingesta de alimentos aprenderán que no deben botar la ‘basurita’ al suelo, sino que deben dirigirse hacia el tachito según lo indicado. Por ejemplo dentro de esta actividad ellos aprenden a relacionar la simbología de los recipientes con la acción que deben hacer, si en un recipiente ven la imagen de un cartón, ellos no introducirán por ejemplo una cascara de plátano.

CONCLUSIONES

PRIMERA. El juego es la actividad por excelencia que ha ayudado a la humanidad en su evolución; sobre todo en la etapa de la infancia, que es donde se empiezan a construir las bases para su desarrollo integral.

SEGUNDA. El juego recreativo ayuda al niño fortalecer algunos sistemas de su anatomía, ayuda a fomentar una autoestima alta-positiva, y a su ubicación espacial tanto en plena acción móvil como en posturas no cinemáticas.

TERCERA. El juego recreativo muy bien diseñado puede utilizarse sin problema alguno como una herramienta poderosa para generar aprendizajes significativos en los estudiantes de nivel inicial.

RECOMENDACIONES

- En el área de matemáticas de manera global el juego recreativo le ayuda al niño para ir abstrayendo constructos como redondo, pesado, liviano, grande, pequeño, alto, bajo, cerca, lejos; asimismo va interiorizando palabras como distancia, centímetros, metro, ubicación viso-espacial.
- “Fomentar en los alumnos la práctica de valores y actitudes que se manifiesten en la convivencia, en un marco de respeto y ejercicio de los derechos humanos, con un profundo sentido de justicia.

REFERENCIAS CITADAS

- Ajuriaguerra, J. (1996). *Manual de psiquiatría infantil*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=dLJ7vmXqWdYC&pg=PA74&dq=tipos+de+juego+infantil&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjBw7qdu63rAhUyAtQKHZ2KBaEQ6AEwBnoECAAQAg#v=onepage&q=tipos%20de%20juego%20infantil&f=false>
- Bruner, N. (2012). *El juego en los límites*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=4fkAAgAAQBAJ&pg=PT62&dq=que+es+el++juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiM_5n2gKrrAhXtK7kGHZkwDrwQ6AEwCHoECAkQAg#v=onepage&q=que%20es%20el%20%20juego&f=false
- De Garay, J. (1994). *El juego una ética para el mercado*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=t3CoZ8iszcEC&printsec=frontcover&dq=el+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjqhOf4_qnrAhX7LLkGHbxGDhAQ6AEwBH0ECAEQAg#v=onepage&q=el%20juego&f=false
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwifjMe_qarrAhUKHbkGHSbIDHgQ6AEwAXoECAMQAg#v=onepage&q=el%20juego%20infantil&f=false
- Delgado, V. H., Pérez, L. J., Mera, D. G., Villafuerte, J., y Macías, R. L. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de los niños y niñas de 1er año de educación básica*. Manta, Ecuador: Mar y Trinchera.
- Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=8O7ioYR5MXwC&printsec=frontcover&dq=%C2%BFque+es+el+juego?&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwilnP_sjK

[rrAhUjILkGHftfBIQQ6AEwA3oECAMQA#v=onepage&q=%C2%BFque%20es%20el%20juego%3F&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=4yjoCgAAQBAJ&pg=PA15&dq=tipos+de+juego+infantil&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjBw7qdu63rAhUyAtQKHZ2KBaEQ6AEwBXoECAUQA#v=onepage&q=tipos%20de%20juego%20infantil&f=false)

Gil, P., y Navarro, V. (2005). *El juego motor en educación infantil*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=4yjoCgAAQBAJ&pg=PA15&dq=tipos+de+juego+infantil&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjBw7qdu63rAhUyAtQKHZ2KBaEQ6AEwBXoECAUQA#v=onepage&q=tipos%20de%20juego%20infantil&f=false>

Jiménez, C. A. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=D2a3lCYTfIIC&pg=PA53&dq=funciones+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiMxPexkarrAhWkH7kGHQOsAQgQ6AEwAXoECAYQA#v=onepage&q=funciones%20del%20juego&f=false>

Manjón, D. C., y Lucena, M. (2010). *El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia*. Recuperado de <https://dugidoc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2762/235.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=%E2%80%9CLos%20Juegos%20Cooperativos%20son%20propuestas,el%20acercamiento%20a%20la%20naturaleza>.

Marins, D. S., y Costa, C. R. (2016). *Recreación escolar: el juego y el juego en educación infantil*. *Revista núcleo del conocimiento*, 10 (1), 05-24. ISSN. 2448-0959. Recuperado de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/recreacion-escolar>

Megías, A., y Lozano, Ll. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiSrbyrrqrrAhXFHbkGHRDlCN4Q6AEwAnoECAMQA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil&f=false>

Meneses y Monge, (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista Educación*, 25(2),

113-124. [Fecha de Consulta 20 de Agosto de 2020]. ISSN:0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025210>

Mir, Corominas y Gómez, (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles: para niños y niñas a partir de 2 años*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=Jx988XdHm20C&pg=PA30&dq=juego+simbolico&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjHtvKEoKvrAhWGJLkGHXR4BXEQ6AEwA3oECAEQAg#v=onepage&q=juego%20simbolico&f=false>

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA41&dq=concepto+de+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiukqeBgKrrAhWXFLkGHcjXByMQ6AEwCHoEC AgQAQAg#v=onepage&q=concepto%20de%20juego&f=false>

Osornio, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco. *Ra Ximhai*, 12(3), 415-431. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811029.pdf>

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=MDvwNPWLao8C&pg=PA39&dq=que+es+el+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiM_5n2gKrrAhXtK7kGHZkwDrwQ6AEwB3oE CACQAQAg#v=onepage&q=que%20es%20el%20juego &f=false

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=vxDwXPRBnuoC&pg=PA235&dq=funcion es+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiMxPexkarrAhWkH7kGHQQsAQgQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=funciones%20del%20juego &f=false>

Vázquez, C. S. (2012). *Programa de juegos recreativos para los estudiantes del octavo año educación general básica de la escuela Isaac María Peña de la parroquia San José de Raranga Cantón Sigsig*, [tesis de licenciatura].

Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador. Recuperado de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1911/1/tef124.pdf>

Venegas, A. M., Venegas, F., y García, M. P. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=0V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+funcional+en+la+infancia&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjG6snfmqyrAhVMMLkGHYmpCsUQ6AEwAHoECAyQA#v=onepage&q=el%20juego%20funcional%20en%20la%20infancia&f=false