

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Actividades lúdicas en la educación inicial

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

Autor:

Mariliza Tufinio León

PIURA – PERÚ

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Actividades lúdicas en la educación inicial

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

Mariliza Tufinio León (Autor)

Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

PIURA – PERÚ

2020



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

En Piura, a los dieciocho días de febrero del dos mil veinte, se reunieron en un ambiente de la I.E. P. Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, 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 Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Saúl Sanción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "Actividades lúdicas en la educación inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial al señor Mariliza Tufinio León.

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

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

Por tanto, Mariliza Tufinio León, queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le cupida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

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

  
Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo,  
Presidente del Jurado

  
Dr. Saúl Sanción Ynfante,  
Secretario del Jurado

  
Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima,  
Vocal del Jurado

## INDICE

RESUMEN .....	5
INTRODUCCIÓN .....	6
OBJETIVO GENERAL: .....	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: .....	6
ANTECEDENTES.....	
.....7	
CAPITULO I JUEGOS COMERCIALES, EDUCATIVOS Y VIDEOJUEGOS.....	12
1.1. Definiendo los juegos.....	12
1.1.1. El juego en el desarrollo infantil .....	166
1.1.2. Beneficios de los juegos adaptados en los niños:.....	177
1.1.3. Tipos de juegos .....	178
1.1.4. ¿Cuándo se está jugando? .....	189
1.1.5. El juego facilita el desarrollo de: .....	20
1.1.6. Clasificaciones .....	20
1.1.7. Otras clasificaciones del juego.....	21
1.1.8. Importancia de los juegos.....	256
1.1.9. Características del juego .....	268
1.2. Motivación y juegos educativos .....	33
CAPITULO II: USO DE CELULARES Y VIDEOJUEGOS.....	389
2.1. Uso de celulares.....	389
2.2. Por qué los videojuegos pueden ser beneficiosos para los niños .....	43
CONCLUSIONES .....	435
REFERENCIAS.....	447

## **RESUMEN**

Las acciones o actividades relacionadas al juego se utilizan en el mundo en diversos espacios educativos de los estudiantes, tanto de nivel inicial como de otros niveles. El juego, se explica, como el acto que permite representar el mundo. En el estudio sobre el juego de niños pequeños, se presta más atención a la educación beneficios del juego puro, es decir, actividades en las que el niño participa espontáneamente por diversión y placer: los movimientos lúdicos de los bebés con piernas y brazos; bebés proto conversaciones con padres y maestros; juego físico de correr de los niños pequeños dando vueltas y bajando por el tobogán; exploraciones juguetonas en el arenero y con objetos físicos; finja jugar con autos y muñecas en la esquina de la casa.

**Palabras clave:** Juegos, enseñanza, aprendizaje.

## INTRODUCCIÓN

La realidad problemática enseña que los juegos físicos han cambiado a juegos virtuales. Los juegos se aplican en el mundo a diversos espacios educativos de los estudiantes, tanto de nivel inicial como de otros niveles. Por ejemplo, se aplican a la formación didáctica, como programas estratégicos de enseñanza, etc. Los juegos forman parte de la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes. Ante ello la pregunta de investigación se formula del siguiente modo: ¿Cómo se desarrolla y cuáles son los cambios que se dan en los juegos?

La justificación de la presente monografía destaca que hay una evolución permanente de los juegos, se ha pasado de los juegos físicos a los juegos virtuales, el uso de los videojuegos. En esa perspectiva, la monografía pretende aportar con datos actualizados sobre los juegos, sus cambios hasta los videojuegos, su importancia, características, tipos y beneficios.

El objetivo de la monografía ha sido analizar el desarrollo del juego en el sistema educativo, de modo específico se aborda lo que son los juegos, cambios de los juegos y los videojuegos. Las técnicas y métodos utilizados para el estudio fueron el fichaje y la revisión bibliográfica.

### **OBJETIVO GENERAL:**

Analizar el desenvolvimiento de las acciones relacionada con el juego en el sistema educativo y cómo éstas forman parte de la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Explicar cómo el juego se desarrolla en diversos contextos y diversas formas y cómo han evolucionado en el sistema educativo, transformando la realidad educativa.

- Analizar la diversidad de juegos virtuales, su práctica por los niños y cómo deben ser enseñados de modo adecuado.

## CAPÍTULO I

### JUEGOS COMERCIALES, EDUCATIVOS Y VIDEOJUEGOS

#### Antecedentes

Delgado, Adela. 2018. Las actividades lúdicas en preescolar. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.

La investigación, tuvo como propósito investigar las actividades lúdicas a nivel preescolar, en la I.E Gotitas de Amor, del Distrito de Lambayeque. La investigación se enmarca en el método cuantitativo, para cual se utilizó algunas herramientas como análisis de datos cuantitativos, se utilizó una guía de observación. Con ella se pudo constatar que las tareas, acciones o actividades relacionadas con los juegos son muy valiosas para el crecimiento de las emociones y conocimientos de los niños. La guía de observación, permitió constatar que, a mayor educación lúdica, mayor conocimiento de los niños. La investigación concluyó que los padres de familias y los docentes aplican estrategias lúdicas que incentivan el aprendizaje compartido, es decir en la que los niños aprenden juntos jugando, formando equipos, trabajando de modo colaborativo.

El juego y la diversión son características básicas en la educación de la primera infancia, pero es probable que los planes de estudio pueden tener serias dificultades. El punto de partida es la teoría del juego del historiador holandés Johan Huizinga, un crítico radical del enfoque en los beneficios educativos del juego. La cualidad o particularidad esencial del juego es el placer, y el juego da una percepción de autonomía. Cuando el enfoque en los beneficios educativos del juego se vuelve demasiado dominante, la característica más esencial del juego se pierde: el placer de los niños. En el desarrollo de las actividades lúdicas, los niños y los adultos en conjunto construyen un mundo compartido y pueden modular sus experiencias con la realidad. Estudios recientes de la comunicación cuidador-



infante, neuropsicología y psicología evolutiva están en línea con la teoría de Huizinga. Sin juego, sería difícil adaptarse y sobrevivir en un mundo social complejo. Las actividades lúdicas ayudan a El juego apoya a salvar las diferencias de poder en la relación cuidador-niño, y el juego es un recurso de placer y creatividad compartidos.

Atoche, Marco. 2019. El aprendizaje de los niños de inicial a través de las estrategias lúdicas. Universidad Cesar Vallejo, Lima.

La investigación, tuvo como propósito analizar el uso de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños de preescolar en los Olivos. Para la investigación se utilizó el método cuantitativo, el cual utilizó a su vez guías de observación y fichas de aprendizaje. La investigación diseño un instrumento de 26 preguntas, las cuales reflejan el aprendizaje de los niños por medio de los juegos. Después de haber aplicado los instrumentos, analizaron los resultados. En ella encontraron que los niños aprenden más con el uso de estrategias lúdicas en comparación con otras herramientas. Para ello se precisó que los niños juegan, saltan, corren y estas actividades los combinan con el aprendizaje de letras, palabra, números, etc. A medida que se aplica mayores estrategias lúdicas, los aprendizajes se incrementan. Proporcionar información sobre la construcción social de la participación en actividades conjuntas en las aulas finlandesas de preescolar y primaria. La investigación, se interroga ¿Cómo promueven los maestros la participación en un aula de preescolar en comparación con un aula de preescolar? ¿Qué similitudes y diferencias se encuentran? También considera la cuestión de cómo las similitudes contribuyen a la continuidad del preescolar a la escuela primaria en términos de participación. En base a los datos de observación, se proporcionan ideas sobre las interacciones entre maestros y niños mediante el uso de extractos de sesiones de aprendizaje dirigidas por maestros. Los maestros utilizaron una diversidad de estrategias para promover la participación en ambos contextos. En el preescolar, la atención se centraba en la participación y la interacción como tales. Los resultados sugieren que el apoyo de los maestros a la participación activa y las relaciones amistosas, junto con actividades creativas y lúdicas en el preescolar, enriquecen la curiosidad de los niños y alimentan la motivación y los intereses de los niños en el aprendizaje académico.

Barturen, Aurelio. 2019. Actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de 3 a 5 años. Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo.

La investigación, tuvo como propósito investigar el uso de actividades relacionadas con el juego en el aprendizaje de los niños de los niños de 3 a 5 años. Para esta investigación, se utilizó los métodos cuantitativos, se recogió los datos de 30 estudiantes de Huanchaco, que tienen entre 3 a 5 años. La investigación encontró que las estrategias lúdicas como juegos influyen en el aprendizaje. Los niños que juegan con dados, aprenden a contar y combinan los números, los niños que juegan con objetos de diversos tamaños aprenden a diferenciar y comparar objetos, del mismo modo aprende a describir características, hacer analogías y diferencias. Los niños, desarrollan habilidades de aprendizaje a medida que se implementa las actividades lúdicas.

El juego y la diversión son características básicas en la educación de la primera infancia. Los elementos del juego placer, una sensación de libertad y la co-construcción de significado compartido a través del uso de reglas o ritmos. El juego y el aprendizaje están estrechamente relacionados en la primera infancia. Pero cuando el enfoque en los beneficios educativos del juego se vuelve demasiado fuerte, lo más esencial se pierde la característica del juego: el placer de los niños. Los niños pequeños en entornos grupales a menudo tienen que adaptarse a las demandas de los docentes relacionados con la seguridad, la higiene y las normas y valores sociales. Pero la alegría de los maestros ayuda a superar las diferencias de poder en la relación cuidador-niño y evita que los niños pequeños se sobrecarguen de reglas estrictas y disciplina grupal. El juego y la diversión son un recurso de placer compartido y creatividad en los procesos de aprendizaje.

Los niños y los animales juegan porque disfrutan jugando, y precisamente ahí reside su libertad. El motivo básico para jugar es la experiencia de placer que ofrece. El ejemplo de dos cachorros involucrados en juegos de lucha. Siguen la regla de que no debes morder, o no muerde fuerte, la oreja de tu hermano. Fingen enojarse. Y lo que es más importante: en todas estas actividades, simplemente experimentan una tremenda diversión y disfrute. Los humanos también juegan por placer. Estas experiencias pueden ser capturadas solo en descripciones cualitativas de sentimientos como emoción, tensión, liberación, incertidumbre, unión,

sorpresa, riesgo, equilibrio. Los niños no juegan por algún beneficio educativo que es más valioso que el juego. Por ejemplo, niños de 3 años no saltan arriba y abajo para practicar habilidades motoras sino porque saltar y bajar es divertido.

Barreto, Contreras y Picho (1999), “realizaron el trabajo de investigación La actividad lúdica en la dirección del aprendizaje de los niños del primer grado de primaria, quienes demostraron que los juegos sirven de incentivo y estimulan un aprendizaje sin dificultades, y que el juego y la infancia se hallan íntimamente unidos de manera que se puede decir; no hay infancia sin juego y no hay juego sin infancia”.

Aliaga, García, Maraví y Trujillo (2004), “desarrollaron el trabajo de investigación Juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje del área lógico matemático, en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E.M. 30524 del distrito de Sincos, quienes llegaron a la conclusión que los juegos matemáticos por ser dinámicos y motivantes personaliza el proceso de construcción de conocimientos”.

Alván Rodríguez, Brugueiro Vargas, Mananita Flores (2014), de la Universidad de Iquitos, desarrollaron la “Tesis La influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 Niños del Saber, quienes llegaron a la conclusión que los materiales didácticos no estructurados tienen mayor influencia en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años”.

Arévalo y Carreazo (2016), en su Tesis denominada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el Aula Jardín A de Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos, Cartagena de Indias, tuvo como objetivo analizar las causas existentes por las cuales estos estudiantes muestran un desinterés por las actividades académicas. La metodología fue de investigación cualitativa de carácter descriptivo. Se llegó a la conclusión que el juego realizado como estrategia pedagógica fomenta el aprendizaje significativo”.

Roa (2016), en su Tesis “Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años en la I.E. N° 135 Monterón, Marcavelica, Sullana. Su objetivo fue determinar cómo influye la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo, en la motricidad fina. Con una metodología de tipo cuantitativo, con diseño descriptivo correlacional, se llegó a las siguientes conclusiones: Las habilidades que obtuvieron mayor desarrollo

son: Dibujar líneas rectas, curvas y cerradas, agilidad al saltar con un pie, rellenar y colorear sin salirse de las líneas, modelar, pegar utilizando adecuadamente la goma, punzar por el contorno de las figuras, delinear figuras y hábitos sociales”.

Castro (2016), en su “tesis para Licenciatura en Educación inicial, de título: Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374, Pueblo Nuevo - Buenos Aires, 2015. Piura, Perú”. El objetivo de esta investigación era determinar la influencia del juego didáctico en el fortalecimiento del valor de la solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015. El estudio se enmarcó dentro de la metodología cuantitativa de tipo correlacional, donde se pretendió establecer la relación entre la variable independiente juegos didácticos, y variable dependiente valor de la solidaridad en los niños de 5 años. Las conclusiones determinaron que la correlación de las variables: juego didáctico y el valor de la solidaridad en los niños, al observar las variables en dos momentos del desarrollo de las sesiones de aprendizaje con la finalidad de promover las diversas capacidades que se plantea en el nivel, se mostraron estimulados y se expresaron, favoreciendo su comunicación entre sí o con la docente, observándole: Compartir con otros niños, respetar el turno de juego, todo ello; en favor de superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de sus pares”.

García (2011), en su trabajo de investigación: “La Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad del Distrito de Santa María, Huacho 2011. Lima, Perú. El objetivo fue utilizar el juego como estrategia los estudiantes y demostrar que los estudiantes aprenden jugando. La metodología utilizada en este estudio fue del tipo cuantitativa pre experimental. Llegándose a las siguientes conclusiones: Se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente; se ha demostrado que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al estudiante construir por si solos aprendizajes significativos; el juego es de vital importancia en la vida de todo niño, necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que les rodea; las maestras de educación inicial, tenemos una gran

herramienta que es el juego, la cual debemos utilizarla adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares”.

Morales y Sumba (2013), en el trabajo de investigación “Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales en los estudiantes de inicial de la Escuela Fiscal N° 2 Carmen Mora de Encalada durante el periodo lectivo 2013”. Ecuador. Tuvo como objetivo analizar la incidencia de la utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencia Naturales en el aprendizaje significativo de los estudiantes de inicial. La metodología fue de investigación aplicada, de campo, exploratoria, explicativa, descriptiva, cualitativa y cuantitativa, no experimental. Se llegó a la conclusión Los docentes manifestaron que los juegos didácticos son parte importante en la educación de los estudiantes ya que permite el razonamiento y concentración en actividades académicas del área de Ciencias Naturales y creen que la participación individual sería la estrategia más acertada para el aprendizaje”.

### **1.1. Definiendo el juego**

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego:

“Como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.”

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego:

“Como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego”.

Atúnar, D. (2017), explica la etimología de la palabra juego:

“Etimológicamente, juego significa “ludus ludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia”.

Siguiendo con la definición de juego, Heráclito sostiene que: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones". Heráclito no desarrolla de manera premeditada el concepto de juego, pero "si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es auto movimiento y libertad, los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños".

"Dentro de esta misma línea de tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía". Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. Y Nietzsche afirma en *Ecce Homo*: No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". (Atúnkar, 2017).

No obstante, las referencias históricas del concepto de juego, "no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología". (Atuncar, 2017).

El juego tiene un lugar muy importante "en la fundamentación, conformación y creación de la realidad humana. Solo a partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa, constituyéndose, este, en pieza fundamental como base teórica de este proyecto". (Atuncar, 2017).

En consecuencia, el juego ha sido pensado "como un fenómeno marginal de la vida humana, una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no es la actividad más ociosa e

inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto”. (Atúncar, 2017).

A través del juego, el niño se junta, se relaciona a otros niños, procurando compañía y muchas otras veces buscando sentirse seguro junto a más niños, es decir buscando seguridad para sí mismo. Habitualmente, “los autores que defienden las teorías asociativas señalan que el niño juega para asociarse a otras personas, aun así, para algunas instituciones y para algunos docentes el juego aparece como un hecho negativo, pérdida de tiempo, acción carente de interés y motivación, reemplazado por el recreo, su carácter formativo, proveniente del ocio, no hacen nada, consumismo, llegando a hacer prohibiciones del juego y no precisamente del juego de azar. Si bien, por un lado, se ponderan las bondades del juego y especialmente los infantiles, por el otro lado encontramos los juegos prohibidos, sin embargo, la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, juegos didácticos donde se disfraza la actividad específica de aprendizaje en un contexto más lúdico. Infortunadamente, ni los padres ni los maestros se detienen a reflexionar acerca de los valores que inculcan a los niños. Esta situación se agrava por el hecho que el niño no encuentra ni en la escuela ni en el hogar, las oportunidades, los recursos y la motivación para desarrollar todo su potencial en actividades creativa, reflexivas, lúdicas, de ocio y de aprovechamiento del tiempo libre por medio de las cuales puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, todo este potencial en el niño es fundamental ya que le permite manifestarse durante su desarrollo y a todo lo largo de la vida”.

Al respecto Piaget, expresa: “Los niños en las edades de 6-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sientan felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos; enriquecer los esquemas perceptivos (visuales, auditivos, cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que combinados con las

estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos básicos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para la coordinación de innumerables dimensiones de los objetos que le permitan conformar nuevas estructuras”.

### **1.1.1. El juego en el desarrollo infantil**

Atúncar, D. (2017), enuncia que:

“A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central”.

La organización de los primeros años en la escuela disciplina al niño a saber contrapesar las actividades lúdicas relacionadas a los juegos y las actividades laborales. Conforme el niño se va desarrollando, es decir va creciendo en diferentes aspectos, y se va aproximando a la etapa de la adolescencia, aumenta su participación en actividades organizadas y dirigidas hacia lo laboral, hacia el trabajo.

Esta orientación en lo laboral crece, especialmente en los años de la adolescencia. En las personas adultas el progreso del trabajo se desarrolla de manera proporcional a través de actividades activas o pasivas de distracción o esparcimiento. Conforme van pasando los años los maestros e investigadores han construido varias definiciones para el término juego, sin embargo, es propio e inherente a todas las definiciones la noción de que el juego es una acción, un movimiento, un ejercicio en el que se interviene espontáneamente por agrado o satisfacción.

El juego es una actividad muy valiosa y conveniente, puesto que apoya y favorece al niño a acomodarse, a adecuarse a su entorno o contexto que lo rodea. Son varias etapas que se dan para que se desarrolle el juego de un niño. Estas etapas abarcan desde la observación o exploración pasiva hasta la actividad mutua o cooperativa que finalmente tenga una intención o finalidad.



“¿Qué es el juego adaptado? Como bien indican las dos palabras es intentar adaptar el juego a las características del niño o de la clase (si se desarrolla en el entorno educativo), intentando que nadie se sienta excluido y, por, sobre todo, fomentando el aprendizaje activo”. (Díaz, 2018).

El juego es una forma fantástica, extraordinaria para que el niño vaya agrupando, uniendo y al mismo tiempo entender varias pautas, normas y reglas propias de la sociedad que posteriormente le ayudarán para su vida en sociedad y en este caso para desarrollar cualquier actividad que implique deporte. Es importante considerar que por medio del juego también se pueden desarrollar y trabajar varios temas o aspectos que son necesarios en el niño para su desarrollo cognitivo y también de sus aprendizajes.

### **1.1.2. Beneficios de los juegos en los niños:**

Según Díaz, M. (2018), el juego trae en los niños los siguientes beneficios:

- “Fomentan el aprendizaje. Es bien sabido que todos aprenden a través del juego.
- Permiten una socialización mucho mayor al compartir intereses y una actividad común.
- Favorecen la integración social al aprender el funcionamiento de las reglas
- Desarrollan conductas positivas junto con la resolución de conflictos.
- Ayudan a comprender las emociones y a expresarlas de manera adecuada.
- Desarrollan la psicomotricidad.
- Facilitan y fomentan el desarrollo del lenguaje.
- Motivan y fomentan la curiosidad, factor necesario para el aprendizaje.
- Desarrollan la imaginación y la creatividad.
- Les ayudan a superar sus barreras físicas y psicológicas, al suponer retos”.

### **1.1.3. Tipos o clases de juegos**

Según Díaz, M. (2018), considera los siguientes tipos:

- **“Físicos:** La acción es lo principal, suele ser social, ruidoso y competitivo.
- **Manipulativos:** El centro es el intento de dominar o controlar el entorno.
- **Juego Simbólico:** Implican la manipulación de la realidad.
- **Juegos de Reglas:** Se rigen por reglas convencionales”.

En el crecimiento o desarrollo, el juego se constituye en uno de los aspectos fundamentales, puesto que abre la puerta al desarrollo de habilidades, aptitudes y destrezas no sólo mentales, sino también físicas y sociales. El juego se erige en el medio o recurso natural a través del cual los niños van a poder expresar o manifestar sus temores, sus imaginaciones, sentimientos y manifestaciones de cariño de forma natural y agradable y amena. De igual forma, fortalece los cimientos para el posterior trabajo escolar y para que el niño pueda lograr las competencias o aptitudes básicas en las etapas o periodos subsiguientes de la vida.

A través del juego, el niño puede conocer su mundo, develar su cuerpo, interactuar, relacionarse y conocer a otras personas, así como también mejorar su expresión oral y tratando de repetir o imitar las tareas o actividades que realizan los adultos. Puedo llegar a una conclusión de que el juego se constituye en una forma o mecanismo esencial para mejorar los aprendizajes de los niños del nivel inicial.

#### **1.1.4. ¿En qué situaciones se podría decir que se está jugando?**

González, C. (2017), expresa que de acuerdo a las investigaciones, las diferentes teorías relacionadas con el juego plantean diversos puntos de vista para reconocer esta actividad, concluyendo que se está desarrollando el juego cuando la actividad o evento realizado:

- “Produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado.
- La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Prescinde de las limitaciones de la realidad.

- Ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface necesidades afectivas del sujeto.
- Crea una situación imaginaria.
- La intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo”.

Como sabemos, el juego es una actividad muy compleja y los diversos puntos de vista señalados líneas arriba, expresan las diversas formas de entender el juego y pueden responder a los diferentes puntos de vista señalados.

Los niños se comunican o interrelacionan con el mundo por medio del juego, convirtiéndose éste en el lenguaje primordial de los niños.

De acuerdo a las experiencias y necesidades particulares de los niños, se puede afirmar que el juego de los niños siempre tiene sentido

Por medio del juego los niños manifiestan de manera simbólica sus deseos, imaginaciones, sueños, fantasías, miedos y enfrentamientos o conflictos; en otras palabras, el juego indica el derrotero, el rumbo de la vida interior de los niños.

En el juego los niños manifiestan su apreciación de sí mismos, de las personas con quienes interactúa y del entorno que lo rodea.

El juego es un medio por medio del cual los niños litigan con su presente y pasado, preparándose al mismo tiempo para su futuro.

Algunos de los grandes beneficios que el juego trae para los niños es que éste incentiva los sentidos, fertiliza la imaginación y la creatividad e impulsa a aprovechar a usar la energía mental y física de forma provechosa y agradable.

#### **1.1.5. El juego procura el incremento de:**

Luz, S. (2018), considera que el juego produce el incremento de:

- “Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.

- Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.
- El juego facilita el aprendizaje sobre:
  - Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
  - Su personalidad- intereses, preferencias.
  - Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
  - El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
  - La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
  - Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
  - Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
  - Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias”.

#### **1.1.6. Clasificación de los juegos**

Según Sandoval, R. (2010), los juegos se clasifican en:

##### **Juegos Sensoriales**

“Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte probar las sustancias más diversas, Para ver a qué saben, hacer ruidos con silbato, con las cucharas sobre la mesa, etc., examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos. Juegos Motores”.

##### **Los juegos motores**

“Son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etcétera”.

##### **Juegos Intelectuales**

“Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias)”.

### **Juegos Sociales**

“Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etcétera. Kawin dice que “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos”.

### **1.1.7. Otras clasificaciones del juego**

“Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia, sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Infantiles**

“Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Recreativos**

“Estos juegos, también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos: a) Corporales b) Mentales.”

### **Juegos Escolares**

“Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario. Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: el gato y el ratón; el zorro y los perros; ladrones y celadores. Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción: Juegos de Velocidad. En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable. Juegos de Fuerza. Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo

general fatiga y congestión. Juegos de Destreza. Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin. En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Atléticos**

“Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Deportivos**

“Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica. El deporte dice el Dr. Tissis: “Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del “Yo”, de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte, son más libres y espontáneos que todos los otros juegos. (Sandoval, 2010).

En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo profesor el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica”. (Sandoval, 2010).

Dicha clasificación es la siguiente:

### **Juegos Visuales**

“Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Auditivos**

“Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia,

también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Táctiles**

“Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas. Juegos del sentido básico. Gastón María, en su Metodología General nos habla del sentido básico al referirse al material. Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos. Juego de Agilidad. Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos)”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos de Puntería**

“Son todos los que se practican con el tiro al blanco”.

### **Juegos de Equilibrio**

“Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad. Juegos Inhibición. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Activos**

“Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Individuales**

“Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Colectivos**

“Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo, el deporte”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Libres**

“Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Vigilados**

“Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas. Juegos Organizados. Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos Deportivos Escolares**

“Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles. Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso”. (Sandoval, 2010).

### **Juegos musicales**

Los juegos de música son una excelente manera de ayudar a los niños a superar su timidez y socializar con otros niños. También son muy divertidos, proporcionan a los niños algo de ejercicio y agregan algo emocionante a un día escolar ordinario.



La música juega un papel muy importante en el desarrollo del niño. Los investigadores han descubierto que incluso los no nacidos pueden reconocer las vibraciones de los sonidos musicales. Los bebés también tienen una conexión inmediata con la música, como lo demuestra su amor por las canciones de cuna y su entusiasmo por bailar con la música. A medida que los niños crecen, comienzan a enamorarse de la música en programas para niños como Peppa Pig, Teletubbies, Postman Pat, Thomas & Friends y The Wiggles. Memorizan rápidamente las melodías y las letras de las muchas canciones que escuchan. Cuando un niño aprende una nueva canción y comienza a cantarla con otros niños, mejorará su alfabetización y desarrollará una mayor comprensión del significado de palabras específicas. La música también les ayudará a mejorar sus habilidades de comunicación, permitiéndoles pronunciar nuevas palabras y desarrollar una mejor fluidez del habla.

### **1.1.8. Importancia de los juegos**

Según IFP (Innovación en Formación Profesional, 2018), la importancia de los juegos se sustenta en los siguientes considerandos:

“El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del “enseñar deleitando”, máxima que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés”.

“Pero el juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo. El juego no tiene que estar instrumentalizado necesariamente, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda. Es importante tener en cuenta que adultos y pequeños aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender”.

“El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño por los siguientes motivos:

- Se siente bien y se expresa con libertad.
- Se relaciona socialmente con otros y en grupo.

- Adquiere responsabilidades y capacidad de juicio.
- Se integra en el mundo adulto.
- Conoce características de su propia cultura.
- Transforma la realidad y explora el mundo que le rodea.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad”.

De acuerdo con Llull, Josué, profesor de la Universidad de Alcalá y coautor del libro El juego infantil y su metodología, la actividad lúdica o relacionada con el juego, ayuda al progreso de seis aspectos esenciales de la personalidad del niño, los cuales detallo a continuación:

**“Físico-motor:** aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.

**Intelectual:** facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias. (IFP, 2018) **Creativo:** estimulando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales.

**Emocional:** potenciando la asimilación y maduración de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas de carácter traumático.

**Social:** aprendiendo las reglas de convivencia y participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente.

**Cultural:** imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica.

La metodología de la mayoría de las escuelas infantiles de hoy en día se inclina por una pedagogía más libre, que no fuerza a los pequeños en su desarrollo, si no que utiliza el juego y las actividades lúdicas como herramienta principal para el desarrollo de su inteligencia”.

### 1.1.9. Características del juego

Según Ruiz, F. (2010); en su libro Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años, destaca las siguientes características del Juego:

– **“Placentero:** El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

– **Natural y motivador:** El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la práctica de forma natural.

– **Voluntario:** Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.

– **Mundo aparte:** La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.

– **Creador:** La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.

– **Expresivo:** El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.

– **Socializador:** Probablemente es una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Lavega, P. (2006), distingue en el concepto de juego un conjunto de propiedades, entre las que se estiman más representativas las siguientes:

– **“El juego es una actividad libre.** Es un acometer voluntario, nadie está obligado a jugar forzosamente.

– El juego siempre se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano.

– **Incierto.** Al ser una actividad creativa, espontánea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

– **Gratuito.** Es una manifestación que tiene un fin en sí misma, es desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil, por no posibilitar ningún fracaso.

– **Ficticio.** Es un mundo aparte, es como un cuento narrado con acciones, alejado de la vida corriente, es un continuo mensaje simbólico.

– **Convencional.** Todo juego (colectivo) es resultado de un acuerdo social, establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones, sus reglas”.

Moreno, J. A. (1999); localiza en los juegos otro conjunto de características que completan y perfeccionan las anteriores consideradas líneas arriba:

“El juego motiva al niño, estimula su creatividad, originalidad y espontaneidad; el juego es fuente de aprendizaje, es exploración y experimentación”.

“El juego es una actividad natural, voluntaria y deseada”.

“Todos los juegos tienen reglas, normas que afectan a todos por igual; por ello son escuela de civismo y ciudadanía. Con ello aprenden comportamientos sociales, aprenden a relacionarse con los demás”.

“El juego desarrolla habilidades y destrezas básicas, cualidades físicas en general. Sirve para conocer las propias aptitudes y sus límites”.

“Jugando, niños y niñas asimilan y organizan el mundo que les rodea; es una forma privilegiada que tienen para adaptarse a la realidad, para conocer el entorno inmediato y aprender a conocerse”.

“El niño que juega es un niño sano: El juego hace posible en el niño un desarrollo y una mejora global en el orden intelectual, físico, social, afectivo y emocional para tener una personalidad equilibrada y para la autorrealización personal. Podemos concluir que debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal que supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas. Finalmente, considerando el juego desde un punto de vista psicopedagógico, se valora éste como un elemento favorecedor de todo tipo de aprendizajes. El juego puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo. Por tanto, la actividad lúdica debe ser un elemento que impregnará toda la práctica educativa”.

La prevalencia de los juegos comerciales que se dirigen a niños jóvenes de primaria ha aumentado en años recientes. Estos incluyen juegos basados en la web que amplían el espacio de juego para los animales comprados, juguetes a un espacio virtual o plataformas de juegos portátiles como Nintendo DS. Dada la

prominencia de tales juegos de entretenimiento para niños pequeños, el interés se ha generado correspondientemente en el potencial educativo de juegos de computadora para uso en el aula (Atuncar, 2017). El movimiento serio de los juegos en la educación superior es una indicación del alcance de este interés.

La implementación de juegos de computadora en la educación primaria, es un área más incipiente de investigación y práctica en educación (Gou, 2018)

Como tal, la teoría educativa sobre el uso de juegos de computadora todavía se está desarrollando. Pero, dos líneas diferentes de la investigación parecen haber surgido. El primero se concentra en el diseño y los efectos de los juegos educativos en el aprendizaje o motivación. Dicha investigación podría implicar la incorporación de simulaciones, la reutilización de juegos de computadora estándar, o diseño de juegos de computadora para cumplir objetivos curriculares específicos (Herrera, 2018). Los juegos educativos permiten el ejercicio repetido y práctica con retroalimentación casi inmediata. En este tipo de juegos, los hechos se practican, pero a menudo en el contexto de un mundo imaginario, narrativa, argumento u objetivo.

Uno de los aspectos más importantes que se debe considerar y guiar la práctica educativa a nivel inicial es la propuesta de Vygotsky (1988) acerca de las zonas de desarrollo próximo (ZDP). Bajo este supuesto o hipótesis, en la teoría socio cultural se plantea la necesidad de implementar entornos, espacios que garanticen un buen aprendizaje. En consecuencia, un buen proceso de enseñanza aprendizaje debe operar sobre los niveles de las zonas de desarrollo próximo, es decir que la capacidad de un individuo, se desarrolla en función de la interacción en un sistema social definido, dependerá de las representaciones que de ella tienen los individuos implicados. “Al respecto Vygotsky (1988) planteo que el juego es la principal actividad del niño, asumiendo que este tiene más que un carácter funcional, sino que tiene carácter además expresivo y colaborativo, siendo por lo tanto el primero en considerar al juego como un elemento moderador del aprendizaje y desarrollo de las diferentes capacidades del niño, pues planteó que el juego era la forma en los niños participaban en la cultura, así como lo hará con el trabajo cuando sea adulto”. (Tarqui, 2019)

Es importante resaltar que el juego permite al niño ponderar su desarrollo y apropiarse de los instrumentos de la cultura, pues está regulado por la cultura misma. El juego debe cumplir con ciertas características que permitan demarcar elementos comunes entre las situaciones de juego y del aprendizaje en el ámbito escolar, pues ambas parecen generar zonas de desarrollo próximos en ellos. Se plantearon tres aspectos importantes que debe cumplir el juego para ser considerado como promotor del desarrollo o aprendizaje del niño:

(a) Todo juego requiere la instalación de una situación imaginaria y debe estar sujeto a reglas de conducta.,

(b) La presencia de reglas de comportamiento socialmente preestablecidas y

(c) La definición social de la situación a la que se enfrentará.

Por lo tanto, esta actuación imaginaria, obliga al niño a representar un rol específico según las reglas de su cultura, le permite al niño tomar conciencia de las reglas de conducta y comportamientos en función de las prescripciones sociales usuales para los roles representados en las situaciones específicas en las que se presentan.

Vygotsky (1986), “estableció que el juego era capaz de producir desarrollo subjetivo y el mismo que podía podrá ponderarse a las situaciones de enseñanza-aprendizaje, confirmando la propuesta de Chateau (1973) de que el juego permitía el desarrollo de la personalidad y preparaba a los individuos para la vida”. En cambio, es importante mencionar que el concepto de juego y su real importancia en el sistema educativo han ido evolucionando y que dependen de las características y concepciones de cada cultura y sociedad. (Tarqui, 2019).

En el juego cooperativo Gimeno y Pérez (1989) “plantearon que el juego viene a ser un conjunto de actividades que el permiten al individuo proyectar sus emociones y deseos, así como manifestar su personalidad empleando el lenguaje oral”. Por lo tanto, es indispensable que se realice en un ambiente libre de coacción y presenta básicamente tres pasos:

(a) Divertir,

(b) Estimular la actividad y

(c) Incidir en el desarrollo.

“El juego viene a ser entonces una actividad espontánea, natural e inherente al ser humano, que inicia con el nacimiento y termina con la muerte; a través del juego el niño se conoce, adquiere experiencias y aprende. Al respecto, Alvarado (2006) planteó que el juego es una actividad lúdica que genera placer y permite desarrollar en el individuo un conjunto de potencialidades psíquicas y motoras, que aparecen básicamente con el nacimiento, que durante el desarrollo de la vida se van perfeccionando en forma articulada y culminan solo con la muerte. Los juegos cooperativos son aquellos juegos en los participantes proporcionan y reciben ayuda para alcanzar diferentes objetivos comunes. Los juegos cooperativos son considerados como propulsores de las habilidades motrices, pues permite el descubrimiento del cuerpo, las posibilidades de acción y funciones corporales, afectivas y emocionales en el niño”. (Tarqui, 2019)

Los juegos cooperativos son «aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías», «las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del autoconcepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta ... la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás». (Herrera, 2018)

Las personas juegan con las demás no contra las demás. Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. Buscamos la participación de todas. Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales. Buscamos la creación y el aporte de todas. Buscamos eliminar la agresión física contra las demás. Buscamos desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. No discriminamos a las personas que tienen dificultades. (Herrera, 2018)

La Escuela no es inmune a las situaciones sociales, por cuanto allí se relacionan grupos de personas que afrontan su vida en medio de vivencias problemáticas en la ciudad, la familia, la escuela y el barrio. Igualmente es un sitio de encuentro para los jóvenes, quienes llevan a las aulas sus dificultades, emociones, sentimientos y expectativas; por eso en el espacio del colegio no solo circula la violencia del

fútbol, sino que también lo hacen otras violencias propias de la dinámica social, como la violencia intrafamiliar, las pandillas y la delincuencia en general. (Herrera, 2018)

Según Garaigordobil (2007, p. 13): “ en los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la amenaza de perder y la tristeza por perder”.

## **1.2. Motivación y juegos educativos**

En algunos países asiáticos los padres y madres de familia, ayudan a sus hijos a prepararse para la escuela antes de inscribirse, para ello los preparan en diversos juegos didácticos. Juegan con sus hijos, utilizando diversos materiales didácticos y actividades lúdicas. Ayudan a su hijo a aprender colores, números, letras y formas. Enseñan a su hijo a contar, escribir su nombre y dibujar formas. Estas actividades ayudan a sus hijos a aprender las habilidades que necesitarán en la escuela. También ayudan a que el aprendizaje sea más natural para su hijo. Los padres “privilegian la educación lúdica de sus hijos” (Gou, 2018), esto va de la mano con diversas estrategias de motivación tales como “creatividad, juego cooperativo” (Pellegrinelli, 2019)

Por otro lado, en países europeos se incrementa el rendimiento de la capacidad académica con la motivación intrínseca, por medio de los juegos educativos (didácticos), pensando en la importancia de la escuela, los padres hacen que su hijo se prepare mediante juegos todos los días. Los niños utilizan diversos elementos didácticos como rompecabezas. El uso de los juegos educativos prepara a los niños para otras actividades de formación posterior (Muñoz, 2017), para incrementar el rendimiento escolar, se aplica algunas estrategias básicas como “juegos y actividades sorpresa”.



## **Juegos educativos y tecnologías**

La introducción de nuevas tecnologías en la sociedad ha creado una necesidad de contenidos interactivos que puedan aprovechar al máximo el potencial que los avances tecnológicos oferta. Los juegos serios como los juegos educativos son tales contenidos: se pueden definir como videojuegos o interactivas aplicaciones cuyo objetivo principal es proporcionar no solo entretenimiento, pero también capacitación en áreas como la salud, marketing, educación, etc. Este artículo revisa varios casos de juegos serios exitosos y su influencia en el proceso de aprendizaje, considera la tutoría como la clave para guiar el proceso de aprendizaje a lo largo de juegos serios y considera qué tipo de habilidades y destrezas se pueden lograr a través de tales juegos. En este momento de crisis financiera, económica y social. Los ciudadanos deben estar preparados para enfrentar los desafíos del futuro, y los valores individuales de cada ciudadano deben ser unidos a los de la sociedad en su conjunto. Los juegos serios son la herramienta perfecta para lograr estos objetivos y para transmitir contenidos y valores de forma atractiva y eficiente.

No existe una definición única de juegos educativos, aunque generalmente se consideran juegos utilizados para entrenamiento, formación, educación. Las definiciones alternativas incluyen la aplicación de conceptos, tecnologías e ideas de juegos para aplicaciones que no son de entretenimiento. (Muñoz, 2017) Fue el primero autor que utilizó este término en 1970. Para él, juegos serios son dispositivos efectivos de enseñanza y capacitación para niños de todos envejece en muchas situaciones porque son muy motivadoras y porque comunican muy eficientemente los conceptos y hechos de muchos temas. Nos ofrecen un rico campo para una exploración activa sin riesgo de graves problemas intelectuales y sociales.

Los juegos serios son representaciones de sucesos o hechos del mundo real o procesos trazados con el objetivo de solucionar un problema. Aun cuando los juegos serios pueden ser divertidos, placenteros su finalidad esencial es enseñar, preparar a los niños. Paralelo a la finalidad de los juegos, los niños pueden también tener otros propósitos u objetivos.

Un juego “es un concurso físico o mental jugado de acuerdo con reglas específicas, con el objetivo de divertir o recompensar al partícipe. Un videojuego

es un concurso mental jugado con una computadora de acuerdo con ciertas reglas para la diversión, recreación, o ganar una apuesta, y un juego serio es un concurso mental jugado con una computadora de acuerdo con reglas específicas que utilizan el entretenimiento para promover el gobierno o capacitación corporativa, educación, salud, políticas públicas y objetivos estratégicos de comunicación” (Herrera, 2018)

La reintroducción de la diversión ha llevado a la aparición del concepto de actividades lúdicas. La idea comúnmente defendida es que el interés de los niños en el tema se incrementará por el placer y la gran experiencia adquirida durante el juego.

“Los juegos físicos o virtuales no son el enemigo, pero la mejor oportunidad que tenemos involucrar a los hijos en un proceso de aprendizaje real”. (Ruiz, 2010)

Los juegos educativos ayudan a los niños de hoy a estar bien preparados y a ser innovadores del mañana, líderes y ciudadanos comprometidos del mundo. De esta manera, hoy en día, existe un interés sustancial en juegos serios para educación formal, entrenamiento profesional, asistencia sanitaria, publicidad, política pública y cambio social. Los juegos se han convertido en una nueva forma de aprendizaje, el contenido interactivo y el juego proporcionan un juego interactivo, plataforma colaborativa para fines de aprendizaje: juegos digitales que permiten que el aprendizaje colaborativo produzca nuevas ideas también como intercambiar información, simplificar problemas y resolución de tareas. (Moral, 2015)

El potencial de los juegos serios también es evidente en el hecho que pueden adaptarse fácilmente a cualquier formato tecnológico y se puede usar en equipos de escritorio o en dispositivos móviles de todo tipo, como iPads y tabletas. Sin embargo, antes de que ellos se implementan hay puntos que deben tenerse en cuenta. Es necesario determinar cuál es el público objetivo, cuánto tiempo está disponible para los juegos, qué habilidades y competencias de debe promover. Dependiendo de estos puntos, se debe decidir qué plataformas se adaptan mejor a su implementación. El término "multiplataforma" se utiliza para todos tipos de contenido digital. La aparición de la programación de entornos (a nivel de navegador de Internet), para aplicaciones descargables en dispositivos móviles permite desarrollar juegos serios para varias plataformas simultáneamente.

Uno de los factores más cruciales para el éxito educativo son los juegos son su capacidad de mantener el aprendizaje individual de un alumno motivación e interés adaptando el aprendizaje individual y experiencia de juego a las necesidades, preferencias de cada alumno, objetivos y habilidades.

Como sociedad, estamos viendo desarrollos rápidos y significativos en los videojuegos, un campo que está en camino de superar a la industria del cine y la televisión. También estamos presenciando el desarrollo y la comercialización del modo multijugador en línea, juego de azar. Sin embargo, al igual que el teléfono de principios de siglo o la televisión.

Hace 50 años, los videojuegos están vinculados a la controversia, mucha gente cree que el juego es adictivo y conduce a la violencia, una creencia no confirmada por la evidencia. Algunos investigadores han demostrado, por ejemplo, que los problemas de comportamiento de los jóvenes que juegan videojuegos tienen su origen en otra parte; sugieren que ser atraído por juegos violentos es la expresión de un malestar que tiene otras causas. Un estudio a gran escala encontró que los jugadores gastan tanto tiempo como los no jugadores que leen, hacen la tarea y practican deportes y que tienen relaciones sociales normales con sus amigos y padres. (Martín, 2018)

Por sí mismos, los juegos no parecen presentar un problema para los jóvenes. Entonces, la pregunta es: ¿se pueden usar los videojuegos para aprender en el aula, particularmente en el área de alfabetización y aritmética?

Los estados cognitivos, afectivos y conductuales de compromiso de los niños y adolescentes mejoran o impiden el disfrute y el rendimiento de los juegos educativos. Proponemos un modelo integral de estados de compromiso y lo aplicamos a la investigación sobre el desarrollo de juegos educativos y la investigación sobre el papel de varios aspectos del compromiso en el juego y el aprendizaje. Se hace hincapié en las diferencias individuales en la atención, la memoria, la velocidad y el control motor, la persistencia y el afecto positivo y negativo (enfoque / evitación), y cómo estos pertenecen a las cogniciones sociales con respecto al logro de las matemáticas. Nuestro desafío es desarrollar juegos educativos que sean efectivos para una amplia variedad de estados de participación estudiantil.

### **Principios educativos en juego**

Los videojuegos serios y las simulaciones por computadora ofrecen un contexto interesante para que el estudiante siga aprendiendo porque refuerzan la motivación del estudiante. Esto ha sido demostrado por varios investigadores que han explorado los principios educativos en juego en videojuegos. El primer principio es que los niños son activos, no pasivos, ya que manipulan objetos y variables.

En consecuencia, están más involucrados en su aprendizaje. El segundo principio es que los niños tienen control sobre su comportamiento. A medida que observan que cada acción crea una reacción, se convierten en cada vez más motivado. En tercer lugar, la animación aumenta la motivación: es más probable que regrese a actividades que incluyen gráficos animados. Por último, los juegos apoyan el aprendizaje inductivo y experimental, con un constructivismo genuino.

Los videojuegos educativos como tales, pueden proporcionar un contexto para el aprendizaje adaptativo, porque permiten múltiples contactos personalizados. Además de ofrecer la flexibilidad de los caminos, tienen todas las ventajas de los juegos serios en términos de motivación. Comunicación entre los jugadores durante el juego también introduce un aspecto social que abre la puerta a adquisición de conocimiento con pares. Esto mueve el juego más allá de un constructivismo. (Sampedro, 2015)

Este enfoque tiene ramificaciones que puede transformar la identidad social y la colegialidad de los jugadores. También tiene características que apoyan el aprendizaje: placer, interactividad, resolución de problemas. Estos tipos de juegos atraen a los niños al proporcionar nuevas oportunidades de aprendizaje, lo que debería aumentar el rendimiento en el aula. Un estudio sobre el aprendizaje informal que ocurre con estos juegos muestra que hay dos niveles de aprendizaje con el uso de los juegos.

Existe una discusión sobre el juego que sirve para completar el aprendizaje. Motivar a los niños mediante el uso de juegos serios y juegos en línea. El fuerte atractivo del juego digital a través de consolas de videojuegos dedicadas, computadoras y, cada vez más, dispositivos móviles, sigue siendo indiscutible. El juego digital es a menudo un asunto familiar, con aproximadamente dos tercios de

los padres encuestados que indican que jugaron videojuegos con sus hijos semanalmente y percibieron que los juegos eran beneficiosos para sus hijos. A pesar de su uso ubicuo, hay muy poca investigación sobre los aspectos beneficiosos o perjudiciales de los videojuegos para la cognición o el aprendizaje de los niños en edad escolar. Esta situación tiene ramificaciones para las recomendaciones de políticas sobre su uso que también se basan en una investigación escasa o en políticas que fueron creados para regular el uso de la televisión. (Rodríguez, 2015)

El uso de videojuegos comienza temprano en el desarrollo, y los datos de una encuesta representativa a nivel nacional indican que la cantidad de juego aumenta hasta que surgen patrones de uso estables durante la infancia.

## CAPÍTULO II

### USO DE CELULARES Y VIDEOJUEGOS

#### **2.1. Uso de celulares**

Los teléfonos móviles son innegables hoy. Casi todos tienen un teléfono móvil. Anteriormente, solo funcionaba como un medio portátil de comunicación. La función de un teléfono móvil se ha convertido en entretenimiento. Además, el teléfono móvil también ha entrado en las escuelas. Sin embargo, tiene efectos positivos y negativos en los niños. Los teléfonos móviles traerán más efectos negativos que positivos para los niños. Por supuesto, los niños lo usan como un medio de comunicación y, a veces, para una llamada de emergencia si lo necesitan. Los teléfonos móviles hacen que los niños pierdan la concentración durante su estudio.

Se trata de la moralidad de los niños y debe considerarse seriamente, de lo contrario, el futuro de la educación sería destruido. Los estudios demuestran que al menos el 52% de los niños confiesan que hacen varias formas de trampas relacionadas con Internet usando teléfonos móviles. Además, más del 38% copió ciertos textos de un sitio web y lo convirtió en su propio trabajo. Además, los niños pueden usar su dispositivo móvil para almacenar las respuestas para su examen o enviar a otros niños preguntas y respuestas que se hayan copiado o grabado en su dispositivo. Esta es la peor situación para la educación futura. Los niños dependerán de sus dispositivos cada vez que tengan pruebas, cuestionarios o ejercicios. Como resultado, los niños pueden perder su autosuficiencia de sus propias habilidades. Además, la dependencia de sus dispositivos haría que los niños pierdan tanto su pensamiento crítico como lógico. Hay algunas razones por las cuales los teléfonos móviles harían que los niños pierdan la concentración.

Esto lleva a una pregunta fundamental: “¿Cuáles son las reglas sobre el uso de teléfonos celulares en la escuela?”.

Cada escuela tiene diferentes reglas para el uso del teléfono celular, pero la mayoría permite que los niños traigan teléfonos siempre que los apaguen durante la clase. En términos generales, los niños deben usar sus teléfonos con moderación y solo cuando se les permita, antes y después, pero no durante el día escolar, hay una emergencia, sus planes cambian o las llamadas de mamá o papá. Para algunos las reglas deben ser estrictas, tienen que guardar el teléfono una vez que suena el primer timbre y pueden sacarlo después de la escuela.

Hay escuelas que ignoran la regla de uso del teléfono. Permiten que usen los teléfonos, y de vez en cuando es el docente de aula que solicita que guarden. No se le pide de modo general que los guarden y tampoco se les quita, porque estas medidas son interpretadas como detención.

En la I.E se advierte que varios de los niños del nivel inicial utilizan los teléfonos. Poco se ha debatido sobre la utilización o empleo de celulares en la institución educativa, aunque a todos les genera incomodidad. Los niños usan los teléfonos celulares de varias maneras, es decir; navegar por internet, acceder a redes sociales descargar juegos. En lugar de discutir la prohibición de los teléfonos celulares, el presente trabajo pretende fortalecer las capacidades de los maestros y los administradores para encontrar formas de integrar los teléfonos celulares en las escuelas con fines educativos.

Todos los niños pueden tener un teléfono celular en casa, porque son asequibles y fáciles de transportar en comparación con computadoras portátiles o tablets. Existen formas adecuadas de usar teléfonos celulares en las escuelas con fines académicos.

### **Juegos como recordatorios o ayuda memoria:**

Los niños pueden aprender a usar diarios. Los teléfonos celulares pueden usarse como recordatorios; los maestros pueden usar servicios de mensajes de texto masivos para enviar mensajes de texto para recordarles a sus niños sobre un examen o tarea. Además, los teléfonos celulares vienen con un diario incorporado

que se puede configurar para recordarle a un estudiante sobre una tarea específica en un momento dado.

### **Juegos e investigación**

La mayoría de las escuelas tienen laboratorios de computación donde los niños van a hacer investigaciones en línea, sin embargo, puede ser un inconveniente para los niños, porque en la mayoría de los casos usan celulares desde los primeros años de vida. Todos los teléfonos inteligentes pueden acceder a Internet, por lo que los maestros pueden agrupar a los niños y asignarles trabajos de investigación.

### **Videjuegos de los niños**

Los niños pasan mucho tiempo frente a computadoras, televisores y dispositivos de mano, y como padres, probablemente te preocupes de que solo estén revolviendo sus cerebros con todo ese juego. Pero resulta que el tiempo dedicado a jugar videjuegos puede ser bastante educativo: los juegos de palabras y las tareas de resolución de problemas que deben completar para pasar al siguiente nivel realmente pueden enseñar habilidades valiosas. Todo es parte de un campo creciente de actividades conocidas como "entretenimiento educativo" o educación mientras se entretiene. Y mientras los niños se divierten, están aprendiendo habilidades para resolver problemas, pensamiento crítico, matemáticas, lenguaje e incluso ciencias. Muchos juegos también ayudan a los niños a ser más creativos y desarrollar habilidades sociales y de colaboración a través de la interacción con otros jugadores. En otras palabras, los videjuegos pueden ser educativos además de divertidos. (García, 2018)

Los videjuegos a menudo tienen mala reputación. Algunas de esas críticas pueden ser merecidas (muchas no animan exactamente a los niños a mantenerse activos), pero los videjuegos no son del todo malos. De hecho, hay un número que es bastante educativo y puede ayudar a los estudiantes jóvenes y mayores a aprender cosas nuevas, desarrollar habilidades para resolver problemas y ser creativos, todo mientras se divierten mucho. Muchas escuelas ya se han unido a los videjuegos educativos y los educadores en el hogar pueden hacer lo mismo. Aquí hay algunos juegos geniales para probar ese contenido educativo de calidad



actual en un formato divertido que encantará a los alumnos desde el nivel inicial hasta el nivel de educación secundaria.

Cuando hablamos de los videojuegos educativos, existe una mayoría de padres que piensan en nuestras computadoras, no en las consolas de juegos conectadas a nuestros televisores en la sala de estar. Jugar videojuegos puede ser una experiencia de aprendizaje positiva para los niños, sin mencionar una forma divertida de pasar una tarde lluviosa en el interior. Los juegos son mucho más que una combinación de botones sin sentido, siempre que sepa cómo elegir los juegos adecuados para sus hijos. Los juegos ejercitan la mente y la imaginación de los niños durante un período de sus vidas en el que son más receptivos a las ideas creativas.

Si bien esta vez jugar videojuegos puede parecer desperdiciado, en realidad brinda la oportunidad de conectar a los niños con su educación de maneras divertidas y atractivas. Los entornos de juego interactivos contribuyen a un nivel de educación que difiere de la tarea y la instrucción en clase, y los juegos pueden ser tan divertidos que los niños ni siquiera se dan cuenta de que están desarrollando habilidades valiosas a través del juego.

Aquí hay ocho juegos educativos de computadora adecuados para niños en la escuela primaria, que aprovechan sus mentes y fomentan un ambiente de aprendizaje positivo.

En el internet, mediante videojuegos, los estudiantes pueden desarrollar su creatividad, lectura y habilidades de vocabulario; existe aplicaciones que presentan instrucciones escritas para que los niños dibujen lo que el personaje está pidiendo en la pantalla de la computadora. Por ejemplo, un granjero podría estar buscando su granero y le pide al niño que dibuje uno. Una vez que se completa el dibujo, cobra vida en pantalla para agregar un poco de diversión. Por otro lado, hay aplicaciones, en la que los jugadores pueden construir y probar máquinas innovadoras para flexibilizar su creatividad y conocimiento de los conceptos básicos de física, electricidad, gravedad y efectos de partículas.

También se puede usar aplicaciones que absorben las lecciones de geografía e historia mientras se enfrentan al desafío de superar las dificultades que las personas experimentaron en el siglo XIX. Se necesita pensamiento crítico y técnicas de

resolución de problemas de la vida real para jugar este juego, y es un ambiente divertido y único para la estimulación educativa.

Es importante señalar también que hay diversas aplicaciones que muestran juegos para construir ciudades, se desarrolla en una ciudad divertida y divertida que atrae a los niños y les brinda actividades innovadoras para desarrollar sus habilidades matemáticas, con todo, desde contar el cambio y bloques de patrones, hasta fracciones y trabajando con pesas y medidas.

Por otro lado, hay aplicaciones que enseñan a alimentarse de modo saludable. Es posible que los niños no siempre quieran elegir alimentos más saludables, pero si aprenden más sobre lo que comen (en lugar de escuchar a mamá y papá decirles qué no comer), pueden tomar estas decisiones en sus propias manos.

## **2.2. Por qué los videojuegos pueden ser beneficiosos para los niños**

Casi siempre los padres dirigen o concentran más su atención en los posibles peligros o riesgos, que en la utilidad o beneficios de los videojuegos. Hoy en día, en estos tiempos actuales, estos juegos se constituyen en algo natural o usual de la infancia a la que puedo llamar infancia moderna. Los videojuegos muy bien utilizados pueden convertirse en una poderosa herramienta que ayude a los niños a desarrollar algunas habilidades y destrezas que más adelante le van a ser útil para su vida. Los padres pueden ayudar a los niños seleccionando los juegos adecuados o convenientes de acuerdo a su edad y que pueden utilizar en sus tiempos libres; igualmente los docentes deben de explorar nuevas formas o maneras de complementar los aprendizajes en el aula a través de los videojuegos, requiriendo de los que producen estos videojuegos, producir juegos didácticos que ayuden a enseñar.

Los videojuegos enseñan habilidades para resolver problemas.

Los videojuegos pueden ayudar a desarrollar el cerebro de los niños. “Los videojuegos no tienen que ser etiquetados como educativos para ayudar a los niños a aprender a tomar decisiones, usar estrategias, anticipar consecuencias y expresar su personalidad”.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA.** - El juego se ha desarrollado en diversos contextos y de diversas formas. Estos han evolucionado en el sistema educativo, convirtiéndose en los últimos años en verdaderos transformadores de la realidad educativa.

**SEGUNDA.** - Los juegos virtuales son diversos desde juegos serios, videojuegos. Estos son practicados por los niños en diversas modalidades por lo que corresponde al sistema educativo enseñarlo de modo adecuado.

## **REFERENCIAS CITADAS**

- Atoche, M. (2019). *El aprendizaje de los niños de inicial a través de las estrategias lúdicas*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Atúncar, D. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen De Chapi”*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Barturen, A. (2019). *Actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de 3 a 5 años*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Blazques, D. (2018). *Iniciación a los juegos de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Delgado, A. (2018). *Las actividades lúdicas en preescolar*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Díaz, M. (15 de diciembre de 2018). *¿que es un juego adaptado?* Obtenido de <https://www.fundacionquerer.org/elcole/juego-adaptado-la-educacion-fisica/>
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- GIMENO, J.; PÉREZ, A, (1989). **La Enseñanza, su Teoría y su Práctica**. Akal. Madrid, España.
- González, C. (2017). *Juegos y Educación Física*. Madrid: Alambra.
- Gou, G. (2018). *Hacia la comprensión de las vidas digitales de los niños en China y Australia*. China: Escuela de Comunicación de la Universidad de Soochow.
- Herrera, K. (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la convivencia entre jóvenes pertenecientes a las barras bravas de la ciudad de Bogotá en la localidad Barrios Unidos*. Colombia: Universidad Libre.
- IFP. (18 de diciembre de 2018). *La importancia del juego en la educación infantil*. Obtenido de <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>
- Lavega, P. (ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

- Luz, S. (12 de diciembre de 2018). *importancia del juego a nivel inicial*. Obtenido de <https://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/05/importancia-del-juego-en-el-nivel.html>
- Martín, M. (2018). Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria. *Education In The Knowledge Society (EKS)*, 69-89.
- Moral, M. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las inteligencias múltiples. *Complutense de Educación*, 97-118.
- Moreno, J. A. (1999). *Motricidad Infantil. Aprendizaje y desarrollo a través del juego*. Murcia: Diego Marín Librero Editor.
- Muñoz, C. (2017). *Motivación escolar*. Chile: Estudios Pedagógicos.
- Pellegrinelli. (2019). *El aprendizaje del chino en la escuela primaria: motivación y emociones*. España: UMD.
- PUGMIRE-STOY, M. (1996). **El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación**. Nancea. Madrid, España.
- Rodríguez, C. (2015). Videojuegos y educación: Una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional. Profesorado. *Currículum y Formación del Profesorado*, 479-494.
- Ruiz, F. (2010). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. España: INDE.
- Sampedro, B. (2015). La perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y la adolescencia. *Educacion y cultura*, 35-60.
- Sandoval, R. (2010). La educacion fisica y el juego. *Investigación Educativa* , 105-112.
- Tarqui, M. (2019). *La danza folklórica, los juegos cooperativos y las habilidades motrices en estudiantes del nivel inicial*. Lima: UCV.

## ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE DISCIPLINAS



FUENTES FRECUENTES

1	<a href="http://repositorio.uladach.edu.pe">repositorio.uladach.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="http://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	2%
5	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Fuente de Internet	2%
6	<a href="http://www.itp.es">www.itp.es</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://www.tandfonline.com">www.tandfonline.com</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%
9	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%

10	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
11	<a href="http://www.etapainfantil.com">www.etapainfantil.com</a> Fuente de Internet	<1%
12	<a href="http://www.ief3-016.edu.ar">www.ief3-016.edu.ar</a> Fuente de Internet	<1%
13	<a href="http://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
14	Submitted to Universidad de Costa Rica Trabajo del estudiante	<1%
15	<a href="http://www.fundacionquerer.org">www.fundacionquerer.org</a> Fuente de Internet	<1%
16	<a href="http://elinconcioprescolar.blogspot.com">elinconcioprescolar.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1%

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.