

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**El juego como apoyo en la educación inicial**

**Monografía.**

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autora.

Leslie Elena Zeta Sandoval

Piura –Perú

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### El juego como apoyo en la educación inicial

Monografía aprobada en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente) .....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

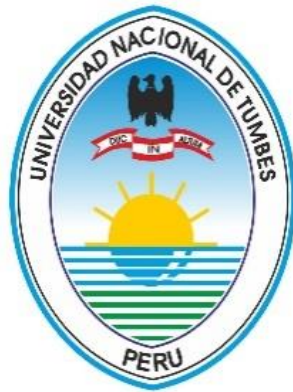
Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Piura –Perú

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### El juego como apoyo en la educación inicial

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

Leslie Elena Zeta Sandoval (Autora)

.....  
*Leslie Elena Zeta Sandoval*

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

.....  
*Oscar Calixto La Rosa Feijoo*

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**

Piura, a los quince días del mes de febrero de dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El juego en la educación infantil*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **ZETA SANDOVAL LESLIE ELENA**.

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 15. (Quince)

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

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

  
Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kik Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

A Dios quien me bendice, me da sabiduría, me ilumina y me guía todos los días, en esta ocasión para lograr culminar uno de mis anhelos profesionales.

## INDICE

INDICE .....	6
RESUMEN.....	7
INTRODUCCION .....	8
CAPITULO I.....	11
ANTECEDENTES DE ESTUDIO. ....	11
1.1. Antecedentes Internacionales. ....	11
1.2. Antecedentes Nacionales.....	12
CAPITULO II .....	15
MARCO TEORICO.....	15
<b>2.1. Educación Inicial:</b> .....	15
<b>2.2. El Juego:</b> .....	15
<b>2.3. Importancia Del Juego En Educación Inicial:</b> .....	17
<b>2.4. Características del juego:</b> .....	19
<b>2.5. Clases de juego:</b> .....	20
<b>Juegos Sensoriales:</b> .....	21
<b>Juegos Motrices y Anatómicos</b> .....	21
<b>Juegos Organizados:</b> .....	21
<b>Juegos Pre deportivos:</b> .....	21
<b>Juegos Deportivos:</b> .....	21
<b>2.6. Funciones del juego:</b> .....	22
<b>2.7. Dimensión Social Del Juego</b> .....	23
CAPITULO III .....	26
EL JUEGO EN LOS SECTORES .....	26
<b>3.1. Definición del juego libre en los sectores:</b> .....	26
<b>3.2. Características Del Juego Libre En Los Sectores:</b> .....	27
<b>3.3. Elementos De La Hora Libre En Los Sectores:</b> .....	27
<b>3.4. Objetivos de la hora del juego libre en los sectores:</b> .....	28
<b>3.5. Metodología De La Hora Libre En Los Sectores:</b> .....	29
<b>3.6.- Los Sectores Del Aula:</b> .....	31
CONCLUSIONES .....	33
RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS CITADAS.....	35

## **RESUMEN**

El juego en los estudiantes de educación inicial, estimula la creatividad, la imaginación en los niños y niñas, además genera conocimientos, promueve el desarrollo social diferenciando lo que es bueno y lo que no debe hacer con estas diferencias el niño modela su conducta favoreciendo sus actividades grupales, la cooperación, en los estudiantes las actividades físicas, cognitivas y sociales, con el objetivo general: demostrar la importancia del juego como una estrategia didáctica en los niños y niñas del nivel inicial, con los objetivos específicos: identificar los juegos de acuerdo a su edad propicios para los alumnos de educación inicial y brindar las comodidades el aula para que el niño o niña pueda desarrollarse fortaleciendo sus habilidades motora, intelectuales y sociales.

**Palabras clave:** juegos, estrategia, didáctica,

## **ABSTRACT**

Play in early childhood students stimulates creativity, imagination in boys and girls, also generates knowledge, promotes social development by differentiating what is good and what should not do with these differences, the child models their behavior favoring their group activities, cooperation, physical, cognitive and social activities in students, with the general objective: to demonstrate the importance of play as a didactic strategy in initial level boys and girls, with specific objectives: to identify games according to at their age suitable for initial education students and provide the classroom comforts so that the child can develop by strengthening their motor, intellectual and social skills.

**Keywords:** games, strategy, didactics,



## **INTRODUCCION**

En los últimos años, el juego ha resultado ser una de las actividades que tiene mucha utilidad en el nivel inicial por todo aquello que representa en el niño, sus aportes se refieren a mejorar aspectos cognitivos, así como también parte importante el desarrollo físico, así como también en la socialización.

El juego facilita y promueve cualquier aprendizaje, tanto físico desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz como mental, la estructuración el lenguaje y el pensamiento con los objetivos: demostrar la importancia del juego como una estrategia didáctica en los niños y niñas del nivel inicial, con los objetivos específicos: identificar los juegos de acuerdo a su edad propicios para los alumnos de educación inicial y brindar las comodidades el aula para que el niño o niña pueda desarrollarse fortaleciendo sus habilidades motora, intelectuales y sociales.

Según muchos aportes, el juego ha sido utilizado desde muchos años como una de las formas que han servido para mejorar la transmisión de actividades ancestrales, así como formas de intercambiar la socialización y comunicación entre ellos. Estos son importantes porque el juego ayuda de gran manera a que los niños puedan desarrollar sus competencias comunicativas y socializadoras que le serán de mucha utilidad en su vida futura.

En la actualidad aun con conocer los avances y aportes que brinda el juego en el niño, existen profesionales de la educación que no tienen en cuenta los aportes y avances que están relacionados con el juego, por esta razón es importante que se dé a conocer a todos aquellos que se tengan relaciones de enseñanza aprendizaje en los niños.

El presente trabajo académico, sirve de mucho como un material que ayudara a las docentes y padres de familia para poder conocer y desarrollar actividades que estén relacionadas con los aprendizajes de los niños.

Para tener un mejor análisis del trabajo planteado, se presentan los siguientes objetivos.

### **Objetivo General:**

Describir la importancia del juego como una estrategia didáctica en los niños y niñas del nivel inicial.

### **Objetivos Específicos:**

- Conocer antecedentes de estudios relacionados al juego y su importancia en el nivel inicial.
- Identificar el marco teórico del juego en el nivel inicial.
- Describir las actividades de juego en el nivel inicial.

El contenido del trabajo académico está dividido de la siguiente manera:

Con el capítulo I, se da un tratamiento a los antecedentes de estudios que hablan sobre el juego en el nivel inicial.

En el capítulo II, se presenta el marco teórico sobre el juego dándose a conocer todo lo referente a las definiciones y teorías.

En el capítulo III, se describe al juego dentro del desarrollo en el nivel inicial, se brinda información que se debe realizar en este nivel con los niños.

Así mismo se detallan las conclusiones a las que se llegó en el estudio, las recomendaciones y referencias citadas que ayudaron en el desarrollo del trabajo.

## CAPITULO I

### ANTECEDENTES DE ESTUDIO.

#### 1.1. Antecedentes Internacionales.

Calderón (2014), en la investigación titulada Análisis comparativo de los indicadores de habilidad motriz de niños y niñas de la Escuela Villa Carmelo y Escuela La Presentación, de edades entre 9 a 11 años, de estrato 2, del Municipio de Santiago de Cali, Universidad del Valle Instituto de Educación y Pedagogía, área de Educación Física y Deporte, precisó que el objetivo de la investigación es identificar por medio de una revisión de carácter comparativo, la diferencia en los indicadores de habilidades motrices básicas que presentan los niños y niñas de la Escuela Villa Carmelo (zona rural), con respecto a los niños de la Escuela La Presentación (zona urbana), quienes se encuentran en el rango de edad de 9 a 11 años y son de estrato 2, del municipio de Santiago de Cali. La investigación es no experimental descriptiva, ya que se documenta acerca del tema para el posterior análisis. Los resultados en el test de equilibrio sobre banco, los niños de la Escuela Villa Carmelo obtuvieron mejor desempeño, aun cuando el tiempo máximo fue de 48,53 segundos, siendo menor al máximo alcanzado por los estudiantes de la Escuela La Presentación con 51,47 segundos. El tiempo mínimo presentó diferencia, sobresaliendo los niños de La Presentación 4,5” frente a 2,9 segundos obtenido por los estudiantes de la Escuela Villa Carmelo. La investigación llegó a la siguiente conclusión: Se encontraron diferencias a nivel de habilidades motrices básicas, algunas más marcadas que otras entre las dos poblaciones, las posibles causas la programación o no dentro de la estructura del currículo escolar de clases que potencien dichas habilidades y aporten elementos para su desarrollo, lo que permite observar mediante indicadores establecidos en los programas escolares.

Paredes, M. (2012) En su tesis titulada La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes Las rosas, de la ciudad de Ambato - Ecuador, período 2010- 2011, cuyo objetivo general fue: Demostrar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo

de la psicomotricidad dentro del ámbito pre-escolar en los niños del Jardín de Infantes Las Rosas, teniendo como objetivo específicos fue: Identificar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad, determinar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños, mediante guía de observación y lista de cotejo, previamente elaboradas, y elaborar una guía de estimulación con actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad y optimización del aprendizaje en el niños de 4 a 5 años, su investigación fue de tipo explicativo donde consta de una investigación participativa donde se observa el problema directamente, las causas, efectos y posibles soluciones que se llevarán a cabo en la propuesta. Siendo una de las conclusiones de su investigación que la aplicación de nuevos métodos para mejorar el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otras destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas, dentro del contexto del aprendizaje.

Donoso, (2013) presenta en su estudio denominado Estrategias con actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de 3 - 5 años de los centros infantiles mundo de papel Pepe y Mary, y granja azul del sector San Isidro del Inca de la ciudad de Quito, en un período comprendido entre octubre del 2011 a Diciembre del 2011, siendo su objetivo principal fue demostrar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 3-5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y granja azul del Sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito. Este estudio se efectuó mediante la observación directa en el desarrollo de la clase utilizando la entrevista, encuestas y la observación directa a docentes y directivos, teniendo como conclusión que la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años es favorable y de suma importancia, para trabajar en los niños la imaginación, pensamiento lógico, creatividad concentración, razonamiento, lo que les permitirá en el futuro tener un adecuado desempeño de sus facultades .

## 1.2. Antecedentes Nacionales.

Castro (2019), afirma en la tesis titulada: Expresión artística como estrategia didáctica y motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa N° 268 del distrito de Río Negro 2019. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre expresión artística y motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa N° 268 del distrito de Río Negro 2019. En estudio tuvo como diseño de investigación descriptivo correlacional. La muestra fue de 23 estudiantes de 5 años de edad, sección Tigres entre damas y varones de la misma Institución. El estudio concluyó que el coeficiente hallado  $r= 0,814$  que cuantificó la relación entre la variable Expresión artística y motricidad fina, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad perfecta. Se pudo establecer que los educandos que han sido aplicados la expresión artística mejoraron notablemente el desarrollo de motricidad fina en un 66.26%.

Vásquez (2019), presento su trabajo de investigación Kirigami como estrategia didáctica y motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 574 de la provincia de Tarma 2019. Tuvo como objetivo general: la relación que existe entre kirigami y motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 574 de la Provincia de Tarma 2018. El estudio fue no experimental correlacional y la muestra conto con 18 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa. La investigación concluye que el coeficiente de correlación hallado  $r= 0.661$  que cuantificó la relación entre la variable Kirigami y Motricidad fina, se determinó que ambas variables se relacionaron 10 de manera positiva fuerte afirmando así que los estudiantes que trabajaron arduamente con el kirigami elevando fuertemente el aprendizaje de la motricidad fina en un 43.7% .

Alvarado (2018), nos dice en su tesis titulada: Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del distrito de la Esperanza 2018. Tuvo como objetivo determinar la importancia que tiene los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018. El diseño de estudio que utilizó fue cuasi experimental. La muestra fueron los 15 estudiantes de 4 años de edad del aula los Conejitos. El estudio concluyo; dando los resultados del pre test a los niños de 4 años, demostraron que el 33% de los estudiantes se ubican en logro previsto A, el 13% de los estudiantes se

encuentran en proceso B, mientras que el 53% de los estudiantes se encuentran en un aprendizaje de inicio C, reflejan que una buena cantidad de niños de 4 años, tienen un bajo logro de los aprendizajes .

Ugarte (2018), nos dice en su tesis denominado Programa basado en técnicas grafico plásticas para mejorar la motricidad fina en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Particular Virgen De Guadalupe de la ciudad de Chimbote, Provincia Del Santa, Región Ancash. 2018. Tuvo como objetivo general determinar en qué medida la aplicación del programa basado en técnicas grafo plásticas mejoraría la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe de la ciudad de Chimbote, año 2018. El estudio fue pre experimental la cual fue realizada con una muestra 11 de 30 niños de 05 años. El estudio concluyo que los resultados logrados de la aplicación del programa basado en técnicas grafo plásticas mejoro enormemente la motricidad fina de los niños evidenciándose en el post test en la aplicación de las 10 sesiones, demostrándose en los cuadros estadísticos. Podemos observar entonces que la aplicación de las técnicas grafo plásticas mejoro significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la I. E. Particular Virgen de Guadalupe .

## **CAPITULO II**

### **MARCOTEORICO**

#### **2.1. Educación Inicial:**

Ley General de Educación N° 28044, en educación Básica, (Art.36 inciso a) “Reconoce a la educación inicial, como el primer nivel de la Educación Básica Regular dirigido a la atención de niños y niñas menores de 06 años, comprende dos ciclos, el primero para los niños de 0 a 3 años y el segundo ciclo para niños de 3 a 5 años. Solo reconoce Las alternativas de Programas no escolarizados en el segundo ciclo”.

En nuestro país se protege la educación inicial y se considerado el primer nivel de la educación básica regular, el mismo que tiene dos ciclos para atender a los niños y niñas menores de 06 años, el primer ciclo atiende a los menores de 0 a 03 años y el segundo ciclo a niños y niñas de 3 a 5 años.

En el DCN (2009) “Para responder a los retos del presente, la educación debe priorizar el reconocimiento de la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo, por ello se sustenta los principios de la educación” p.17.

Para la educación el ser humano lo más importante en el proceso educativo de la enseñanza aprendizaje.

#### **2.2. El Juego:**

Según (Llull, 2009) “El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea.”.

Por lo que jugar es una acción que la realizan los niñas y niños, los estudiantes

de educación básica regular, los jóvenes y su efecto es placer, entretenerse haciendo algo planificándolo libre y espontáneamente en objetos imaginaciones con resultados y consecuencias.

Para, (Alzate, 2003) La Ley General de educación en el artículo 15. “Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socioafectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Alzate, 2003, p.14).

Según (Sarlé, 2006, pág. 198) “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento. Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros”

Los docentes de educación inicial deben potenciar el juego en los estudiantes porque aquí se presentan experiencias significativas para construir el aprendizaje significativo.

El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales

La docente comprenderá que el juego se relaciona se relaciona con el aprendizaje enseñanza siendo compatibles y de una puede derivar la otra.

Según Hurlock (1985), “el juego es cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final”.



Según el Diccionario Océano Uno (1995), “el juego es el ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones, que se practica con ánimos de diversión”.

Los niños y las niñas antes de jugar se organizan que van a jugar, donde van a jugar, con que van a jugar y con quienes van a jugar.

Según Caba (2004), nos habla de que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

Los niños y las niñas por naturaleza son exploradores, y a través de juego se conectan con experiencias sensoriales y con su contexto social.

Según la Dirección General de Educación Básica Regular (2009), “el juego es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa”.

Durante el juego los niños y niñas evocan sus experiencias y vividas desarrollando el juego simbólico su imaginación y la creatividad, el pensamiento lógico y el pensamiento crítico.

### **2.3. Importancia Del Juego En Educación Inicial:**

Caba (2004) manifiesta que: “El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego” (p. 40).

A través de los juegos se activan los procesos cognitivos y evolucionan las habilidades mentales al experimentar y solucionar problemas de causa y efecto.

A su vez los niños aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores, etc; y el lenguaje progresa adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con demás y los adultos.

Al respecto, Caba (2004) afirma que: “Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que los niños experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego” (p. 95).

En el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando de los niños y niñas que en sus juegos cotidianos imitan representando las actividades de los pobladores de su comunidad como juegan al vendedor, al doctor, al papá y a la mamá, al colegio, ser la maestra, a ser los alumnos, él o ella aprende valores para la vida, identifica las posibilidades y oportunidades, pudiendo modificar y representar la realidad en sus juegos y sus proyecciones de vida a sus ideales.

Según (Rios, 1999, pág. 75)

“El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación” (p.75).

Los niños y las niñas durante el juego desarrollan su creatividad, imaginación, además que genera conocimientos, promueve el desarrollo social diferenciando lo que es bueno y lo que no debe hacer con estas diferencias el niño modela su conducta favoreciendo sus actividades grupales, la cooperación durante el juego modela su conducta favoreciendo sus actividades grupales, la cooperación durante el

aprendizaje enseñanza, contribuyendo al desarrollo pleno de los estudiantes de educación inicial, por lo que debe ser apoyado por los adultos en casa y en la sociedad ya que estos son escenarios de aprendizajes generándose experiencias significativas las favorecen la construcción de los nuevos aprendizajes.

Para (Calero, 2003, pág. 85)

“El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que lo rodea”

Los niños y niñas del nivel inicial juegan libremente en forma placentera, algunas determinadas situaciones a veces escenifican vivencias de su entorno, juegan al papá y mamá, a la profesora al médico, la tiendita, por lo que se considera una actividad necesaria no solo para los niños sino que también se involucran a todos los seres humanos, siendo su desarrollo en la esfera social, lo realizan en forma placentera, libremente como distracción, estimulando diferentes componentes del desarrollo infantil. Menciona Calero que adquieren los niños conocimientos es por la práctica de la experiencia que desarrolla durante el juego es que los niños pueden medir sus propias posibilidades en las diferentes situaciones donde interactúa desarrollándose en la vida.

#### **2.4. Características del juego:**

Otero (2015) haciendo una recapitulación de diversos autores, señala que las características del juego son:

“...Es libre, porque se presenta de manera espontánea e incondicional no es impuesto, donde el niño empieza a explorar en esta libertad el mundo que le rodea, implica también una actividad que puede ser física o mental, de tal

manera que contribuye en el desarrollo de capacidades intelectuales y psicomotrices...”.

Otero (2015) señala que el juego “Produce placer porque es agradable para el ser humano propiciando alegría y diversión y, es innato porque nace con el ser humano y es propio en su desarrollo”, sin embargo, para Vygotsky (2000), señala que no siempre el jugar puede ser placentero para el niño.

“Se desarrolla en un tiempo y espacio propio, en los más estructurados se delimita claramente y con anticipación el lugar y la hora en que se realizarán, mientras que en los juegos más libres el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del mismo, es decir, los niños de hoy no juegan los mismos juegos del ayer, asimismo, los juegos que realizan los niños de nuestro país, por ejemplo, nos son los mismos juegos en otro lugar del mundo”. (Vygotsky, 2000),

## **2.5. Clases de juego:**

Piaget, citado por Aizencang (2005), “concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales. Este autor distingue distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva del niño”:

“...El juego motor o de ejercicio sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar... a través de ellos el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores. El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción. El juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores...”. (Aizencang, 2005).

Díaz (1993) “realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo”:

### **Juegos Sensoriales:**

Se caracteriza porque “desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial”. (Torpoco, 2017)

### **Juegos Motrices y Anatómicos**

Motrices: “Buscan la madurez de los movimientos en el niño”.

Anatómicos: “Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño”. (Torpoco, 2017)

### **Juegos Organizados:**

Refuerzan el canal social y el emocional. “Pueden tener implícita la enseñanza”. (Torpoco, 2017)

### **Juegos Pre deportivos:**

Señala que aquí se “incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes”. (Torpoco, 2017)

### **Juegos Deportivos:**

“Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder”. (Torpoco, 2017)

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

**Juego motor:** “El juego motor está asociado al movimiento y experimentación del propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores”. (Castillo y Peña, 2014)

**Juego social:** “El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebe juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen frente al espejo; etc”. (Castillo y Peña, 2014)

**Juego cognitivo:** “El tipo de juego cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebe entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se toma en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo de la manipulación de objetos como fin”. (Castillo y Peña, 2014)

**El juego simbólico:** “Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo. El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida”. (Castillo y Peña, 2014)

## 2.6. Funciones del juego:

Según Bernabeu y Goldstein (2008), “a pesar de que, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega”.

Según Quispe (2019) “El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un banco de pruebas permanente para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales”.

“El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad”. (Quispe, 2019)

Quispe (2019) señala que “El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración el lenguaje y el pensamiento”.

Como señala Hilda Cañequé citado por Bernabeu y Goldstein (2008), “el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relíngate (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad”.

“...Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas...”  
(Bernabeu y Goldstein, 2008),

Bernabeu y Goldstein (2008), indican también que “El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique.”

## **2.7. Dimensión Social Del Juego**

Mildren Parten (1932, citado por Puigmire-Stoy, 1996:24) “elaboró ciertas categorías, que se basan en la capacidad para la socialización con sus iguales y superan

la prueba del tiempo. Dichas categorías constituyen las dimensiones sociales del juego: El juego es un vehículo que ayuda a que el niño aprenda a vivir, Desocupado: el niño no participa en el juego”.

Bernabeu y Goldstein (2008), explican que “El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración el lenguaje y el pensamiento”.

Como señala Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein (2008), “el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relíngate (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad”.

“...El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así...” (Bernabeu y Goldstein, 2008),

**Espectador:** “el niño mira el juego, pero no participa en él de forma activa”. “Es posible que el niño esté preparándose mentalmente para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juego semejantes solo”.

**Solitario:** el niño juega solo.

**Paralelo:** “el niño juega al lado de otro, pero sin que interactúe el uno con el



otro”.

**Asociativo:** “dos o más niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno”.

**Cooperativo:** “los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica”.

**Socializado con adultos:** “el niño juega con otra persona significativa que trata de dejar en sus manos el control del juego”.

Piaget (1961) distingue existen tres categorías principales de juegos:

“...Sensorio motrices son la forma primitiva del juego, siendo aquellos que no comportan ningún simbolismo, sino que consisten en repetir, por puro placer, actividades adquiridas. Simbólicos, que se encuentran entre los dos y seis años, y son los que marcan la adaptación al mundo social de adultos, pero sin satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo. A continuación de estos, aparecen los juegos reglados que se transmiten de niño a niño y que crecen en importancia según evoluciona la vida social. De construcción, siendo al principio lúdicos para constituir posteriormente adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes. Estos juegos son de transición hacia las conductas adaptadas...”

## CAPITULO III

### EL JUEGO EN LOS SECTORES

Según la Web Educativa UNSCH, (2018), “El Juego Libre en los Sectores es una de las principales actividades que toda docente del nivel inicial no puede pasar por desapercibido con sus niños, la cual debe ser ejecutada diariamente dándole el tiempo oportuno para que se desarrolle la secuencia metodológica de la misma, recordemos que el Juego es la principal estrategia en Inicial, es a través de él donde se incorporan aprendizajes significativos, duraderos; permite desarrollar la autonomía, la creatividad, el desarrollo del lenguaje, del pensamiento crítico reflexivo, entre otros más”.

#### **3.1. Definición del juego libre en los sectores:**

Según el Ministerio de educación (2010), “en su publicación sobre la hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, define este término como”:

“Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo” (p. 49).

“Se infiere entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial.” (UNSCH, 2018),

### **3.2. Características Del Juego Libre En Los Sectores:**

Según el Ministerio de Educación (2010), enumera las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera:

Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.

“...El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas como si, Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca como si fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba como si fuera un caballo...”

“...El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego...”

“...El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolverse como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina...”

“...El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el viaje el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre aquí y ahora se vive siempre en tiempo presente...”

### **3.3. Elementos De La Hora Libre En Los Sectores:**

Según el Ministerio de Educación (2010), “los elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego Trabajo son”:

“El grupo de niños”.

“La maestra”.

“Los recursos materiales”.

“La sala”

“El tiempo”.

### **3.4.Objetivos de la hora del juego libre en los sectores:**

Según el Ministerio de Educación (2010), son tres objetivos generales:

- “Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de La conducta: social, emocional, intelectual y físico”.
- “Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras”.
- “Encausar real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias”.

Se entiende que dentro de los espacios de la conducta se podrían explicar de la siguiente manera:

**En lo social:** “que el niño pueda dentro de una situación de juego”:

**Compartir:** “situaciones, materiales y proyectos”.

“Formar hábitos de orden y cuidado material”.

**En lo emocional:** “que el niño pueda dentro de una situación de juego”:

“Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno”.

“Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses”.

“Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente”.

“Sensibilizarse estéticamente”.

“Adoptar una actitud más independiente del adulto”.

**En lo intelectual:** “que el niño o niña pueda dentro de una situación de juego”:

“Explorar, experimentar, investigar”.

“Organizar la realidad”.

“Adquirir las bases para el aprendizaje formal”.

**En lo físico:** “que el niño o niña pueda dentro de una situación de juego”:

“Desarrollar la psicomotricidad”.

“Adquirir y ejercitar habilidades manuales”.

“Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio”.

“Estos objetivos, si se analizan más en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad general del Jardín de Infantes; pero dado que es en ese momento cuando al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en propios de esta metodología”. (UNSCH, 2018),

### **3.5. Metodología De La Hora Libre En Los Sectores:**

De acuerdo a la propuesta del Ministerio de Educación (2010), “el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación”.

**Planificación:** “Es el primer momento del proceso, en el cual los niños comunican sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar. La docente orienta, coordina y apoya la estructuración de un plan para ser desarrollado en los sectores como propuesta propia de los niños”. (Barbosa, 2015).

Según Franco (2013), “el planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica sus experiencias aprendidas. Asimismo, comprende el tiempo anticipándose a las acciones que realizará posteriormente, se ejercita en la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus propias acciones, verbaliza sus ideas con claridad para ser comprendido, escucha y acepta las propuestas de sus compañeros. Lo más sustantivo es que nace un proyecto en conjunto que iniciará a los estudiantes en el trabajo

cooperativo en el intercambio de puntos de vista y la organización propia de la actividad”.

**Organización:** “Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores”. (Ministerio de Educación, 2009)

**Ejecución o desarrollo.** “Es el momento central del proceso basado en el juego libre. Aquí se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar, manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas, confrontando con los hechos. No siempre lo planificado se lleva a cabo exactamente” (Ministerio de Educación, 2009)

**Orden.** “Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar, si es que no se rescata la posibilidad de que los niños también realicen aprendizajes durante el orden. Ordenar implica la formación de hábitos de aseo, de orden y cuidado de los materiales: pero, además, es necesario considerarlo como un momento que genera oportunidades para que el estudiante desarrolle, por ejemplo, su coordinación motora fina, establezca relaciones, haga clasificaciones, seriaciones y realice otras habilidades más” (Ministerio de Educación, 2009)

**Socialización.** “Es el momento donde los niños comentan lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron en el sector donde se desarrollaron, teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido. La socialización implica la confrontación de lo previsto en el momento de la

planificación con lo realizado en el momento de la ejecución, tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió en el desarrollo del juego”. (Ministerio de Educación, 2009)

**Representación.** Según el Ministerio de Educación, (2009), “en este momento los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso sea ejecutado todos los días. En todo su proceso esta propuesta es una fuente en el desarrollo de la comunicación de los estudiantes”.

“...Si bien es cierto, durante el desarrollo de esta propuesta los niños toman el protagonismo decidiendo con autonomía qué, cómo y con quién desean jugar, esto no significa que la docente tomará un rol pasivo, al contrario, su presencia debe ser activa y muy observadora para poder conducir el proceso mismo de la propuesta y potenciar las situaciones de juego propuestas por los niños. La docente tomará en cuenta cómo se muestran, cuáles y como son sus juegos, que pudieran estar expresando sus necesidades, preocupaciones intereses y gustos propios e inclusive sus conflictos personales o familiares...” (Ministerio de Educación, 2009)

Finalmente, Sarlé (2001), “manifiesta que el juego libre en los sectores en todo su proceso es un espacio que propicia el diálogo y la comunicación potencialmente entre estudiantes y mínimamente entre el estudiante y la docente”.

Para Sarlé, “durante el juego se propicia la comunicación y se fortalece la interacción social, desarrollándose esta actividad en forma espontánea placentera en la que se fortalece las potencialidades cognitivas, emocionales, motrices”.

### **3.6.- Los Sectores Del Aula:**

Según Sarabia, (2009), “durante el juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales”.

Teniendo en cuenta el criterio de flexibilidad, los sectores pueden ser:

**Sector del hogar.** “Materiales como juego de salita, comedor, cocina, muñecas, ollitas, menaje de cocina, camita, ropa y otros materiales propios de una casa acordes al contexto propio”. (Sarabia, 2009).

**Sector de construcción.** “Materiales como cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera, play go, legos, etc”. (Sarabia, 2009).

**Sector de dramatización.** “Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres, entre otros”. (Sarabia, 2009).

**Sector de artes plásticas.** “Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros”. (Sarabia, 2009).

**Sector de ciencias.** “Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros”. (Sarabia, 2009).

**Sector de la biblioteca.** “Materiales como cuentos, álbumes, revistas, periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros”. (Sarabia, 2009).

**Sector de juegos tranquilos.** “Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, etc”. (Sarabia, 2009).



## CONCLUSIONES

**Primera:** Según estudio, el juego es importante en los niños y las niñas porque durante esta actividad que vivencian desarrollan en forma placentera aprendizajes, habilidades mentales al experimentar problemas dándoles solución, reconocen causa y efecto, reconocen los colores, formas, formas, tamaño textura, su lenguaje progresa, y empieza a nombrar las cosas con propiedad, se relaciona con los demás demostrando respeto y la práctica de valores el interactuar, desarrollan sus habilidades motoras dominando sus movimientos y sus coordinaciones motoras finas y gruesas.

**Segunda:** En este estudio se ha logrado Identificar los tipos de juegos que propician experiencias significativas en el nivel inicial, como el juego motor e los niños y las niñas experimentan y progresan dominando su cuerpo, en estas actividades identificamos, los saltos con los dos pies, un pie, saltar soga, taburetes, jalar soga, lanzar, correr rápido, lento etc. También tenemos los juegos sociales, lo realizan en grupos generalmente representan vivencias, ayudan a los niños y niñas a interactuar con pertinencia, con soltura relacionándose con empatía, en los juegos simbólicos ponen en ejercicio diversas dimensiones de vivencias, los juegos cognitivos cuando los niños y las niñas manipulan, exploran resolviendo situaciones que se le presentan durante el juego.

**Tercera:** El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego, tiene características y las podemos evidenciar de los juegos en los sectores en el aula, están presentes y en sus características tenemos que el juego es espontáneo y voluntario e implica participación activa por parte del estudiante de educación inicial, se evidencia que no tiene metas o finalidades intrínsecas sus motivaciones son intrínsecas y no se halla al servicio de otros objetivos por lo que es positivo, flexible e impredecible, placentero, gozoso y disfrutable, posibilitando experiencias cognitivas. Además, distrae y estimula activando diferentes componentes del desarrollo infantil.

## **RECOMENDACIONES.**

Se recomienda lo siguiente:

- Brindar capacitaciones sobre la importancia que tiene el juego el proceso de desarrollo del niño.
- Desarrollar talleres en el que se promoción actividades de juego con la participación de niños.
- Promover actividades de juegos en el aula en los niños del nivel inicial.

## REFERENCIAS CITADAS

- Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. . Buenos Aires: Manantial.
- Alvarado. S (2018), Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del distrito de la Esperanza 2018.
- Alzate, C. (2003). Ley General de Educación, Ley 115 de 1994. Colombia: Ecoe Ediciones.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Obtenido de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> .
- Calero, M (2003) Educar jugando. Editorial Alfamega. Grupo editor. (México)
- Calderón. C, (2014), Análisis comparativo de los indicadores de habilidad motriz de niños y niñas de la Escuela Villa Carmelo y Escuela La Presentación, de edades entre 9 a 11 años, de estrato 2, del Municipio de Santiago de Cali. Universidad del Valle Instituto de Educación y Pedagogía, área de Educación Física y Deporte. Colombia.
- Corominas, J. (1984). Breve diccionario etimológico de la lengua castellana. Madrid: Gredos.
- Castro. D (2019), Expresión artística como estrategia didáctica y motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa N° 268 del distrito de Río Negro 2019.
- Diaz, A. (1993). Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. . España: Editorial Gymnos.
- Donoso, P, (2013) Estrategias con actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de 3 - 5 años de los centros infantiles mundo de papel Pepe y Mary, y granja azul del sector San Isidro del Inca de la ciudad de Quito.
- Franco, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Cuba: Pueblo y Educación.

- Hinostroza Aucasime, L. (2018). El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018.
- Hurlock, E. (1985). Desarrollo del niño. México: Calipso.
- Lacayo, M., & Coello, L. (1992). Educación física, deporte y recreación al alcance de todos. Honduras: Talleres de NICOP.
- Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Centro Universitario Cardenal Cisneros. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/292978306\\_El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia](https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia)
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. Revista Educación, 113-124.
- Ministerio de Educación. (2009). La hora del juego libre en sectores. Lima: Navarrete.
- Océano Uno. (1985). Diccionario enciclopédico. Colombia: Océano Uno.
- Otero, R. (2015). La relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Universidad Peruana Cayetano Heredia. Perú. Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.oraless.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Paredes, M. (2012) La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes Las rosas, de la ciudad de Ambato - Ecuador
- Piaget, J. (1961). La función del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- Puigmire-Stoy, M. (1996). El juego espontáneo. . Madrid: Narcea.

- Ríos, H. M, (1999). el juego y los alumnos con discapacidad. Barcelona: editorial Paidotribo.
- Sarabia, M. (2009). Aprendemos en los rincones. Innovación y experiencias educativas, 1-9.
- Sarlé, P. (2001). Juego y aprendizaje escolar. Argentina: Novedades educativas.
- Tecco Miyano, B. A. (2018). El juego dramático con un enfoque gestáltico para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en jóvenes líderes de 18 a 28 años de la Red Interquorum de Lima y Callao
- Ugarte (2018), Programa basado en técnicas grafico plásticas para mejorar la motricidad fina en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Particular Virgen De Guadalupe de la ciudad de Chimbote, Provincia Del Santa, Región Ancash. 2018
- Vásquez. F, (2019), Kirigami como estrategia didáctica y motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 574 de la provincia de Tarma 2019 Universidad Cesar Vallejo.
- Vygotsky, L. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

## El juego como apoyo en la educación inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD

21%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	1library.co Fuente de Internet	12%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
9	es.scribd.com Fuente de Internet	

<1 %

10

Submitted to Universidad Nacional de Tumbes

Trabajo del estudiante

<1 %

11

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas  Activo

Excluir bibliografía  Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Asesor.