

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego en el desarrollo infantil en los niños de 5 años.

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

Autora.

Verde Huerta Tania Rosario.

CHINCHA– PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego en el desarrollo infantil en los niños de 5 años.

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

Verde Huerta Tania Rosario. (Autora)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva. (Asesor)

CHINCHA– PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Chincha, a los catorce días de julio del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Olaya, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escarate (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Artaza Salazar (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "El juego en el desarrollo infantil en los niños de 3 años." para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Investigación y Gestión Educativa a la señora VERDE HUERTA TANIA ROSARIO.

A las DIEZ horas VEINTE 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, VERDE HUERTA TANIA ROSARIO, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Investigación y Gestión Educativa.

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


Dr. Oscar C. La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Mg. Blanca Barreto Escarate
Secretaria del Jurado


Mg. Jorge Luis Artaza Salazar
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, VERDE HUERTA TANIA ROSARIO estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, _____ de 2018

Firma

VERDE HUERTA TANIA ROSARIO

INDICE

RESUMEN.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
Capítulo 1:	5
Aspectos teórico-conceptuales del juego infantil.. ¡Error! Marcador no definido.	
1.3. Historia del juego	5
1.4. Definición del juego.....	7
1.5. Preguntas realizadas sobre el modo de jugar de los niños	8
1.6. Características del juego en la etapa infantil.....	9
Capítulo 2:	¡Error! Marcador no definido.
El juego en el desarrollo del niño	¡Error! Marcador no definido.
2.1. Valor del juego en el desarrollo del niño	11
2.2. Teorías sobre el juego	12
2.3. Tipos de juegos	14
2.4. Juego cooperativo.....	17
2.4.1. Concepto.....	17
2.4.2. Características	18
2.4.3. Ventajas del juego cooperativo	19
2.4.4. Tipos de juegos cooperativos	20
2.4.5. Juegos orientados a mejorar la expresión oral.....	20
2.4.6. El juego como recurso didáctico	22
2.4.7. Actitudes de los padres y maestros en relación con el juego infantil	24
CONCLUSIONES.....	25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26

RESUMEN

La presente monografía muestra como el juego y sus diferentes tipos son muy necesarios en la educación de todo niño, sirve para que el desarrollo psicomotor, cognitivo y social pueda formarse de forma adecuada y sirva de base para la educación futura.

Los métodos desarrollados van a servir para poder aplicarlos en todo tipo de ambiente, se utiliza la psicología como principal herramienta. Los resultados demuestran que efectivamente el juego es indispensable en el crecimiento y va de la mano con la educación.

PALABRAS CLAVE: Juego, educación, infantil.

INTRODUCCIÓN

Uno de los recursos que utiliza el ser humano, desde edades tempranas, para sentirse o pasarla bien, desarrollar habilidades, destrezas, en los ámbitos cognitivo, social, afectivo o físico es el juego. Al respecto se han desarrollado diversos estudios, particularmente en el nivel inicial por Meneses y Monge (2001) quien considera al juego como una actividad creativa natural, sin aprendizaje previo y que proviene de la vida misma; Sarlé, Rodríguez y Rodríguez (2010, 2014) para quienes las experiencias que adquieren los niños con los objetos son la base para pasar de un juego de tipo exploratorio a otro de mayor complejidad (de construcción, cooperativo, entre otros).

¿Y por qué se da énfasis al nivel inicial? porque la Educación Inicial es la etapa en donde el niño va afirmando las bases para el desarrollo de su personalidad; por tanto, debe recibir las mejores vivencias y adquirir buenas experiencias a cargo de un profesional competente en educación, que ponga en práctica las estrategias pertinentes para desarrollar no solamente el aspecto cognitivo; sino también, otras áreas: social, cultural, lingüística. Así como la capacidad de entendimiento, la creatividad, percepción y las inteligencias múltiples.

Para la elección y redacción del trabajo monográfico se tuvo que recurrir a la selección y lectura de una variedad de fuentes bibliográficas: textos, revistas, tesis; así como páginas web de universidades latinoamericanas y españolas. Toda la información conseguida se registró en fichas de resumen, textuales y cuaderno de trabajo para, al final elaborar el trabajo en cuestión.

El trabajo está estructurado en dos capítulos, conclusiones, referencias bibliográficas y finaliza con los anexos.

Por ello en el primer capítulo titulado: aspectos teórico- conceptual del juego infantil, incluye aspectos como la historia del juego, definición del juego, preguntas

realizadas sobre el modo de jugar de los niños y características del juego en la etapa infantil.

En el segundo capítulo que aborda el tema: el juego en el desarrollo del niño, incluye contenidos como valor del juego en el desarrollo del niño, teorías sobre el juego, tipos de juego, juegos orientados a mejorar la expresión oral, el juego como recurso didáctico y actitudes de padres y maestros con el juego infantil.

Espero que el trabajo realizado sea de utilidad, tanto para incrementar los conocimientos sobre el tema o realizar investigaciones, a quienes tengan la oportunidad de leerlo.

1.1. Objetivo General

- Determinar el nivel de desarrollo integral que alcanzan los niños mediante el juego.

1.2. Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de desarrollo social, cognitivo y afectivo motivacional que alcanzan los niños a través de los diversos juegos que realizan.
 - Precisar el tipo de juego que posibilite el desarrollo de los niños en los aspectos sociales, cognitivos y afectivo motivacionales.

CAPITULO I

ASPECTOS TEORICO-CEONCEPTUALES DE JUEGO INFANTIL

1.1. Historia del juego

“El juego es algo esencial a la especie humana” (Moreno, 2002; p. 11); es tan antigua como la propia humanidad. ¿porqué? Porque el hombre ha jugado siempre, es una actividad propia de su vida; poco cuenta el tipo de contexto; forma parte de su diario vivir” (Garzon, 2011, p. 3)

“Torres y Torres (2007), citado por Leyva (2011) precisa la historia del juego desde los griegos al señalar que “el juego tuvo entre los griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar” (p. 04). Con el paso del tiempo ha ido cobrando mayor vida hasta llegar a la escuela. “Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que, para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio”. (Garzon, 2011, p. 4)

“Durante el predominio del cristianismo, *siguiendo al autor citado*, “los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia” (Martinez, 2015, p. 29).

“A partir del siglo XVI, “los humanistas, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica” (Martinez, 2015, p. 29).

“Podemos enfocar su desarrollo, incluso, desde diversos puntos de vista o perspectivas: según el psicoanálisis “el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica” (Martinez, 2015, p. 30)

“Jean Piaget, desde la óptica cognitiva, afirma que “el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño” (p. 35). Según la postura histórica cultural, Lev Vygotsky señala que, gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo” (Martinez, 2015, p. 30)

“Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra” (Martinez, 2015, p. 31)

“Desde el ámbito sociológico, “el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. Para Orlick, citado por Moreno (2002) “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños”. (Martinez, 2015, p. 36)

Para las niñas y los niños el juego es una forma de conocer, aprender, comunicarse y relacionarse con las demás personas. Los niños y niñas empiezan a jugar desde muy temprana edad, siendo esta su ocupación preferida hasta la adolescencia. El juego debe de ser espontáneo creado por ella y ellos.

1.2. Definición del juego

Existe una variedad de ideas que hacen referencia a lo que significa el juego tanto de manera general como específica. Veamos algunas de ellas.

“El juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Martínez, 2015, p. 4).

Según el MINEDU (s. f) “El juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que la niña y el niño establecen libremente, pero con una intencionalidad” (Como se citò en Formacion docente, 2016, pàrr. 2)

Para Solís (2008; p. 11) “...el juego es una actividad libre; es decir, es una actividad que se ejercita por sí misma”.

Es un medio de intervención para favorecer el desarrollo infantil, pero también, es una forma de diagnóstico y valoración; por eso su importancia en la etapa infantil (García y Llul, 2009).

Groos (1999) lo define como “un ejercicio preparatorio que constituye en la primera edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente” (Waece, s.f. pàrr. 26).

Butler (1978: 17) “Es un patrón de conducta que los niños muestran desde muy pequeños”.

El juego se define como una actividad...:(UNESCO, 1980: 06)

“*Libre*: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa” (Cerviño, s.f. p. 571);

“*Separada*: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano” (Cerviño, s.f. p. 571);

“*Incierta*: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose Obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar” (Cerviño, s.f. p. 571);

“*Improductiva*: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida” (Cerviño, s.f. p. 571);

“*Reglamentada*: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta” (Cerviño, s.f. p. 571);

“*Ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.” (Cerviño, s.f. p. 571).

“Escenificaciones como dar de comer a un bebé, cocinar una comida rica y alimentarse con ella, y conseguir alimentos para el hogar cultivando, comprando y hasta hurtando si fuera necesario, forman parte de las tramas argumentales de los juegos que niños y niñas de cortas edades realizan a diario en los más variados escenarios: la casa, la escuela, las salas de juego e incluso la calle”. (Educacionan, 2019, pàrr. 2)

1.3. Preguntas realizadas sobre el modo de jugar de los niños

Se pueden realizar una variedad de preguntas sobre el juego; en algunos casos referente a la posibilidad de jugar de verdad en la escuela o las vinculadas a la relación entre juego y enseñanza (Sarlé, 2011). Pero las preguntas que, a mi parecer, son las más notorias están referidas a las maneras de cómo juegan los niños. Están son:

“¿Se puede evitar que los niños “hagan lo que quieran” cuando se les propone un juego?” (Amasifuen, 2016, p. 11).

“¿Por qué los niños quieren jugar siempre a lo mismo?” (Amasifuen, 2016, p. 11).

“¿Qué se hace cuando los niños no quieren participar frente a la propuesta de jugar?” (Amasifuen, 2016, p. 11).

“¿Hasta qué punto los niños pequeños pueden respetar reglas en el juego? la forma en que cambian las reglas o comprenden la competencia como finalidad del juego ¿habilita proponer juegos con reglas convencionales en niños menores de 5 años?” (Amasifuen, 2016, p. 11).

“¿Cómo evitar la influencia de los medios de comunicación en el juego? ¿Se pueden permitir los juegos violentos?” (Amasifuen, 2016, p. 11).

En el ámbito peruano Silva (2004) señala algunas interrogantes que merecen también tomarse en cuenta como las siguientes:

“¿A qué juega el niño pequeño urbano de diferentes niveles socioeconómicos de lima? ¿Con quién juega? ¿Dónde y con qué materiales? ¿Qué actitudes muestran los padres y maestros frente a sus juegos? ¿Con qué tiempo y de qué espacio dispone el niño para jugar? ¿Hay diferencias entre los entornos lúdicos, las oportunidades y tipos de juego de los niños que asisten a centros de educación inicial tradicionales y los niños que asisten a programas basados en el juego?” (Silva, 2004, párr. 196)

1.4. Características del juego en la etapa infantil

Según el MINEDU (s/f: 64) los juegos en esta etapa tienen algunas características particulares que los diferencian de los juegos que tienen lugar en otras etapas de la vida del ser humano.

“Es una actividad libre y espontánea en la que las niñas y los niños tienen la libertad de decidir a qué y con qué van a jugar” (Carreño, 2007, p. 26).

“No tiene un interés material porque juegan por el juego mismo, salvo en los juegos de competencia donde el objetivo de todos es ganar” (Carreño, 2007, p. 26).

“No produce aburrimiento porque siempre introducen un elemento nuevo que lo enriquece y cuando se agota el interés cambian inmediatamente de actividad” (Carreño, 2007, p. 26).

“Es un espacio donde los participantes se divierten, ríen, disfrutan.

Los que participan siempre están dispuestos a iniciar el juego y se refuerzan por las consecuencias que éste produce.” (Carreño, 2007, p. 26).

“Es una fantasía hecha realidad en el que todo se construye con la imaginación y aun cuando reproduce la realidad la fantasía pone su rasgo distintivo.” (Carreño, 2007, p. 26).

“Puede ser individual y/o colectivo según la situación y el número de participantes” (Carreño, 2007, p. 26).

CAPITULO II

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

2.1. Valor del juego en el desarrollo del niño

Son diversos los motivos o razones por los que se le otorga valor al juego a través de los tiempos; ya sea como medio de diversión, de trabajo cooperativo, de socialización, de aprendizaje según sea el contexto, la persona con quien se realice o lo que se pretenda alcanzar con esta actividad.

“El niño necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, evadirse o sortear los obstáculos que el mundo de los adultos le plantea, conocerse a sí mismo, y para procurarse placer y entretenimiento” (Cardoza, 2015, p. 21)

“Al respecto Silva (2004) tomando en cuenta investigaciones realizadas sobre el tema señala que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en las diferentes variables del funcionamiento general del niño, entre los cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas y los modos de percibir e interpretar el mundo circundante” (Silva, 2004, p. 194)

A su vez Campos, Chacc y Gálvez (2006: 50) resaltan diversos aspectos importantes del juego en los niños. Como es el caso de lo relacionado con el aprendizaje y la interacción social. Señalan “resulta necesario que en la educación se

integre el juego como una herramienta pedagógica ya que, a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, se expresan y se comunican.

“Además, producen, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica participación del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta” (Buitrago, Clavijo, & Serrano, 2017, p. 36)

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal.

Con todo, podemos decir que el juego es importante pues es una actividad que no sólo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida, favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, logra insertar habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación por medio de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso eficaz para lograr aprendizajes”.

2.2. Teorías sobre el juego

“Existe una variedad de teorías sobre el juego; de ellas, Díaz (1993) citado por Meneses y Monge (2001; p. 118) los agrupa en dos grupos. 1º. ¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal y 2º. ¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica.” (Menesess & Momge, 2001, p. 118)

Teoría del excedente energético. Propuesta por H. Spencer (1855); plantea que “el juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso. Spencer basó su criterio en el de Friedrich Von Schiller, quien afirmaba que cuando

los animales satisfacían sus necesidades básicas; liberaban la energía excedente por medio de una serie de juegos placenteros e inofensivos. Spencer vio en el juego de los niños una limitación de las actividades adultas, en las que intervenían “instintos predadores”. Él conceptualizó el juego como la base para una serie de actividades humanas” (p. 118).

Teoría de la recapitulación.

“Fue propuesta por Stanley Hall (1904), plantea que “el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que, los primitivos de la especie humana, realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse”

(Rocha, Espinoza, & Gonzales, 2006, p. 38)

Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura)

Esta teoría se fundamenta en los planteamientos de Gross (Kraus, 1990; citado por Meneses y Monge, 2001);

“el juego ayuda a los animales a sobrevivir, pues a través de él, aprenden las destrezas necesarias para la vida adulta. Mientras más adaptable e inteligente es una especie, más requiere de protección durante la infancia y la niñez para el aprendizaje de las destrezas”. (Melo, 2017, p. 28)

Tal es el caso de la especie humana, en la que se practican roles sociales en la niñez, algunos de los cuales son por sexo, como “jugar de casita”. A pesar de que encontraba diferencias entre juego y trabajo, aceptaba que el trabajo puede incluir elementos de juego. Pero, precisa que el juego como actividad lúdica presenta las formas más diversas de acuerdo con los intereses biológicos de una edad determinada. El animal y el hombre juegan no por ser jóvenes, sino porque sienten la necesidad de hacerlo.

Teoría de la relajación. “Lázarus (1883), sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación” (Quilez, s.f. p. 1)

2.3. Tipos de juegos

Existe variedad de clasificaciones sobre los juegos. Veamos algunos de ellos, están vinculados a las cualidades que desarrolla o a los objetos con los que se juega.

Según las cualidades que desarrolla (Díaz, 1993; citado por Meneses y Monge 2001), tenemos:

“*Juegos sensoriales*: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.” (Menesess & Momge, 2001, p. 122).

“*Juegos motrices*: buscan la madurez de los movimientos en el niño.” (Menesess & Momge, 2001, p. 122).

“*Juegos de desarrollo anatómico*: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.” (Menesess & Momge, 2001, p. 122).

“*Juegos organizados*: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.” (Menesess & Momge, 2001, p. 122).

“*Juegos predeportivos*: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.” (Menesess & Momge, 2001, p. 122).

“*Juegos deportivos*: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder” (Menesess & Momge, 2001, p. 122)

Juegos que involucran el uso de objetos

Sarlé, et al. (2010) precisa 3 tipos de juegos en esta clasificación, se orientan al desarrollo de habilidades en los niños. Son:

Los juegos que dependen del diseño del objeto

“Los **juguets** que miniaturizan el mundo cotidiano y sostienen el juego simbólico. Tenemos a los muñecos, autos, baterías de cocina, juegos de té, espadas y sombreros, varitas mágicas, coronas, entre otros.” (Gonzakpo, 2011, p. 1).

“**Objetos para jugar con el cuerpo.** Se utilizan para diversos tipos de juegos que comprometen habilidades vinculadas con el equilibrio, el desplazamiento, la puntería, entre otros. Tenemos a los triciclos, patinetas, patines, bicicletas, pelotas de diverso tipo, cestos y arcos.” (Gonzakpo, 2011, p. 1)

Objetos que son juegos. Son aquellos que inducen a un tipo de acción que compromete una habilidad o destreza manual. “Pueden tener diferente diseño y estar confeccionados con materiales diversos; tenemos el balero, el trompo, el yo-yo, los barriletes, entre otros”. (Arte primera infancia , 2013)

Los juegos que surgen a partir de propiedades particulares de los objetos

“**Juegos con agua.** Colar, llenar y derramar el agua en recipientes, trasladar por tubos de diferente calibre; hacer navegar barcos de cáscara de nuez, papel; hacer burbujas o espuma con una gota disuelta de detergente, entre otros.” (Gonzakpo, 2011, p. 1).

“**Juegos con arena y agua;** barro y agua, piedritas, piedras, producir o separar mezclas, hacer masas con distintas consistencias; construir túneles, embalses, islotes.” (Gonzakpo, 2011, p. 1).

“Juegos con la luz. Jugar con la sombra del sol, el cuerpo, las manos en el patio; con rayitos de luz en el aula o patio escondiéndolos, combinando colores de la luz con papel celofán, realizar sombras con objetos conocidos.” (Gonzakpo, 2011, p. 1)

“Juegos con aire. “Remontar barriletes; tirar desde lo alto hojas de árboles secas tipo hélice; correr con una varita que tiene adherido en el extremo una fina tira de papel crepe y observar cómo “flotan”; arrojar papeles tipo planeadores; fabricar paracaídas simples; mover objetos a partir del soplo o usando abanicos; inventar distintos tipos de abanicos, observar y hacer una sencilla veleta o “rosa de los vientos” y descubrir de dónde puede venir el viento...” (Gonzakpo, 2011, p. 1)

“Juegos con palancas, poleas, engranajes, planos inclinados, empujar, hacer rodar; armar catapultas con diferentes objetos (por ejemplo, con una cucharita apoyada en el piso y un bollito de papel en el interior de la misma); armar toboganes, hacer rampas, construir “sube y baja”, hamacas, péndulos” . (Gonzakpo, 2011, p. 1)

Los juegos de construcción

Estos juegos dependen del material que se les asignen a los niños y los objetos que elaboren recurriendo a la imaginación, creatividad. Se cuentan a los bloques de madera, bloques de plástico para unir o encrustar, cajas con los que puede construir escenarios, puentes, caminos, torres. Otros materiales: plastilina, arcilla, pequeños trozos de tecnopor, palitos mondadientes con los que puede elaborar diversos objetos.

Para Sarlé y Rosas (2005), citado por Laffranconi(2011: 46) estos juegos facilitan:

“Aprendizajes de aspectos vinculados con las ciencias físicas (equilibrio, relación de los objetos con el espacio, propiedades de volumen, peso, medida).” (Sarle, 2010, p. 16).

“La representación simbólica en el armado de escenarios dramáticos.” (Sarle, 2010, p. 16).

“Los lenguajes artísticos, por la disposición armónica de las piezas y su vinculación con la escultura y las producciones tridimensionales.” (Sarle, 2010, p. 16).

“La interacción verbal en el transcurso del juego.” (Sarle, 2010, p. 16).

“La anticipación de metas, entre otros”. (Sarle, 2010, p. 16).

2.4. Juego cooperativo

2.4.1. Concepto

“Son actividades mediante las cuales nos ayudamos mutuamente para divertirnos” (Arranz, s.f: 89)

“Los juegos cooperativos son aquellos en los que los estudiantes aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo” (Lagares, 2009, pàrr. 1)

Se definen como “aquellos en que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes” (Garaigordobil, 2003 citado por Clavijo 2015: 20).

Para Simancas (2014) es el instrumento eficaz o proceder práctico para el desarrollo del aprendizaje cooperativo” (p. 29).

“Los Juegos cooperativos favorecen las relaciones sociales dentro del grupo generando un aprendizaje significativo en lo que se refiere a la amistad, cooperación, solidaridad y dialogo” (p. 98).

“Son propuestas que buscan disminuir la violencia, gracias a los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Proporcionan el encuentro con los otros y con el medio ambiente. Buscan que todos participen, prevaleciendo los intereses del grupo sobre los individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros, juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros” (Oliveras, 1998, pàrr.1)

Brown (1998) citado por Martínez (2012: 25) se pregunta ¿Cómo es el juego cooperativo? Y responde expresando lo siguiente:

“La gente juega con los demás y no contra los demás.

Juega para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Busca la participación de todos

Les da importancia a metas colectivas y no a metas individuales Busca la creación y el aporte de todos Busca eliminar la agresión física contra los demás.

Busca desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación” (Schiller, s.f. p. 4)

2.4.2. Características

Omeñaca, (2002) citado Castillo et al. (2014: 4) por da a conocer las características del juego cooperativo. Son:

“Todos los participantes aspiran a una finalidad común trabajando juntos.

Todos ganan si se consigue la finalidad pretendida y todos pierden en caso contrario.” (Munafo, 2016, pàrr. 31).

“Todos los jugadores compiten contra los elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos” (Munafo, 2016, pàrr. 31).

“Los jugadores combinan sus diferentes habilidades uniendo esfuerzos” (Munafo, 2016, pàrr. 31).

Los juegos cooperativos exigen apertura, confianza y diálogo”.

Crévier y Berubé en Omeñaca y Ruiz (2005) citado por Simancas (s.f: 31), consideran como características del juego cooperativo a lo siguiente:

“La participación de todos los jugadores en favor de los demás.” (Prada, 2014, p. 17)

“La no eliminación” (Prada, 2014, p. 17).

“La liberación de la agresión física.” (Prada, 2014, p. 17).

“La posibilidad de intercambiar papeles dentro del juego.” (Prada, 2014, p. 17).

“La participación de acuerdo a sus propias capacidades.” (Prada, 2014, p. 17).

“El énfasis en el placer”. (Prada, 2014, p. 17).

2.4.3. Ventajas del juego cooperativo

Clavijo (2015), Churruca (2005) citado por Simancas (2014: 33) exponen las siguientes ventajas de este tipo de juego.

Se disfruta en grupo.

Mejora las relaciones entre los alumnos, el clima y el ambiente de grupo.

Favorece la convivencia en grupo y cada persona se siente responsable de sí mismo y de los demás.

Facilita la comunicación positiva con los demás.

Desarrolla el sentido de la responsabilidad social y la capacidad de cooperación. - Favorece la integración.

Supera el egocentrismo y desarrolla la empatía.

Mejora la motivación y el interés de los alumnos.

Favorece que el alumno tenga confianza en sus propias capacidades y en las de los demás.

Facilita la vivencia positiva de los conflictos.

Motiva la expresión de sentimientos y su reconocimiento con el fin de comprender y aceptar los de los otros.

Incrementa la autoestima positiva y el autocontrol.

Facilitar la observación de los diferentes comportamientos del alumnado.

Permitir descubrir habilidades desconocidas.

Conocer mejor las interacciones y el funcionamiento del grupo.

(Ver Anexo I)

2.4.4. Tipos de juegos cooperativos

Los siguientes, de la variedad que existen, son algunos juegos de este tipo para las edades de 3, 4 y 5 años señalado por Arranz (s.f).

Para los tres años

El tren chucu, chucu, chucu

Construcción en grupo

Montar a caballo

(Ver Anexo II)

Para los cuatro años

Rompecabezas en grupo

Torre con lapiceros

Chocolate con churros

Para los cinco años

Aros musicales

El trencito corre que te corre

Soplar la pelota de ping pong

2.4.5. Juegos orientados a mejorar la expresión oral

Existen una variedad de juegos orientados al logro de determinados propósitos, en este caso el desarrollo de las habilidades comunicativas; veamos algunos de ellos:

<http://www.juguetes.es/mejorar-comunicacion-juego/.pdf>

Jugamos a las cocinas. Permite la comunicación y la interacción con los demás. A su vez, permite el aprendizaje de los valores como el respeto y la tolerancia, pues tendrá que aceptar las instrucciones que se le den.

Juego de los médicos. Permite la socialización. Por eso es importante enseñarle para qué sirven los instrumentos y luego, dejar que los utilice libremente.

Jugar a los coches. En este juego solicitarle que describa lo que está haciendo para que mejore su pronunciación, dicción, utilice el vocabulario aprendido y asocie las palabras con el significado correcto. Siempre hay que formularle preguntas.

Juego del fotógrafo. Regalarle una cámara fotográfica para que lo pueda utilizar en sus momentos de esparcimiento. Motivarlo para que tome muchas fotos y luego los describa cada una.

Las adivinanzas. Este es un juego muy común en la región. Las niñas y los niños exploran y reflexionan sobre su realidad inmediata y en un proceso creativo formulan adivinanzas que los demás deben resolver. Ésta es una actividad importante para el desarrollo del lenguaje como por ejemplo “Arriba del camino, abajo del camino, una soguita arrancada” (la culebra). (Vea Anexo III)

“**Lobo ¿estás?** Las niñas y niños forman una ronda, otro niño hace de lobo que se está vistiendo y que a la pregunta: Lobo, ¿estás?; dice lo que está haciendo. Cuando termina de vestirse sale a perseguir a los de la ronda, cuando atrapa a uno, éste pasa a ser el lobo”. (Hinostroza, 2017, p. 41)(Vease Anexo IV)

Otros juegos favorables son:

“**Juega al veo-veo**” (Juguetes, s.f. párr. 17).

“**Recíta refranes, canciones y adivinanzas**

Esconde un objeto y dale pistas para que lo encuentre” (Juguetes, s.f. párr. 17).

“**Juega a adivinar palabras**

Piensa una palabra y que el niño tiene que hacerte preguntas hasta lograr adivinarla” (Juguetes, s.f. párr. 17).

“Leer juntos **cuentos infantiles** y que te vaya contando lo que ve en las ilustraciones” (Juguetes, s.f. párr. 17).

“Hacer collages con fotos de revistas y dile que invente una historia con ellos.”
(Juguetes, s.f. pàrr. 17).

“Juega a juegos simbólicos

Con sus muñecos, que representen distintos personajes y creen una historia con ellos.” (Juguetes, s.f. pàrr. 17).

(Ver Anexo VI)

2.4.6. El juego como recurso didáctico

A través del juego (Meneses y Monge, 2001)

“el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio” (Jhocelyn, 2019, pàrr. 5-6).

“Escenificaciones como dar de comer a un bebé, cocinar una comida rica y alimentarse con ella, y conseguir alimentos para el hogar cultivando, comprando y hasta hurtando si fuera necesario, forman parte de las tramas argumentales de los juegos que niños y niñas de cortas edades realizan a diario en los más variados escenarios: la casa, la escuela, las salas de juego e incluso la calle” (Educacionan, s.f. pàrr. 2).

Según la Unesco (1980) “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (Cervantes, 2000, p. 122).

Para Campos, Chacc y Galvez (2006)

“El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo

perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje” (Martinez, 2015, p. 26)

“El uso del juego como estrategia metodológica caracteriza a un currículo activo, al lado de otras dimensiones relacionadas que suponen concepciones muy claras sobre el rol que debe asumir el niño en el aprendizaje, el rol del educador, la relación educador-niño, la distribución del tiempo y el arreglo del espacio físico, el tipo de planificación, las estrategias o metodologías utilizadas y la forma de evaluar los procesos educativos” (Silva, 2004, p. 198)

Pero, para que los juegos sean realmente educativos, según Vázquez (2008), hay que tener en cuenta lo siguiente:

“Evitar marginaciones de cualquier índole (sexo, buenos/malos, etc.).

Propiciar la participación e involucración máxima de todos los participantes.

Hacer un uso moderado y adecuado del elemento competitivo. Plantear retos alcanzables, que todos los alumnos tengan posibilidad de éxito. Utilizar variedad de juegos” (Educa job 12, s.f. p. 2)

Asimismo, conviene tener en cuenta los pilares para que se dé todo juego, denominado por Vázquez, (2008) elementos estructurales (invariantes) del juego:

El espacio de juego

Las reglas

Los jugadores

El material o materiales

El objetivo o meta

La temporalización (duración) (p. 36)

“El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia,

el juego es una salida para liberar esos sentimientos. Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar” (Jhocelyn, 2019, párr. 8)

2.4.7. Actitudes de los padres y maestros en relación con el juego infantil

Para el MINEDU (s. f), el juego no es un pasatiempo más para la niña y el niño, por eso es importante que los adultos reflexionemos sobre nuestras actitudes en relación con esta actividad que, como hemos visto, es fuente de aprendizajes y de recreación. Por este motivo, es conveniente tener en cuenta lo siguiente:

“No interrumpir el juego de la niña o el niño y si es posible, avisarle con anticipación prudencial que ya debe terminar el juego, explicándole el motivo (porque ya es hora de salir, o porque se va a realizar otra actividad o porque tiene que comer o ir a dormir). Esto es importante para evitar llantos y pataletas.

De ser posible es recomendable que nos integremos al juego infantil porque a ellos les agrada jugar con sus padres y maestros.

“Cuando el niño no quiere jugar a un juego no hay que insistir, en cambio podemos proponerle otro o preguntarle a qué o con qué quiere jugar.

Permitir al niño que tenga un lugar donde poner sus “tesoros” que pueden ser chapas, piedras, retazos de madera, etc. con los que le gusta jugar” (Rivera, s.f).

CONCLUSIONES

PRIMERO. - El juego, cualquiera sea el tipo o el lugar en donde se realice, posibilita el desarrollo integral del niño; toda vez que aparte de ser un recurso o medio de recreación, favorece la creatividad, contribuye al desarrollo de las habilidades y capacidades sociales, afectivas, intelectuales y psicomotoras en los niños desde edades tempranas.

SEGUNDO. - El juego posibilita el desarrollo de los niños en los aspectos: social, pues posibilita la integración al grupo, el intercambiar y compartir objetos, respetar normas, ayudarse, así como aceptar puntos de vista y tomar decisiones; afectivo motivacional, porque aparte de proporcionar entretenimiento, placer y alegría para vivir, posibilita mejorar la expresión oral, descargar tensiones, atraer energías positivas y fomento de la creatividad con entusiasmo. En el aspecto cognitivo favorece la asimilación de relaciones causales, el discriminar objetos, establecer juicios de valor; así como contribuye en la mejora de los procesos de análisis, síntesis, imaginación y pensamiento abstracto.

TERCERO. - Existe una variedad de juegos que los niños practican y que en la escuela el docente debe seleccionar y llevarlos a cabo para desarrollar las capacidades y habilidades en los aspectos sociales, cognitivos y afectivo motivacionales como, por ejemplo: los juegos cooperativos, los juegos didácticos, juegos organizados, juegos con objetos y juegos de construcción.

REFERENCIAS CITADAS

- Amasifuen, K. (2016). *Juego y educacion inicial* . Obtenido de Slideshare:
<https://es.slideshare.net/kattyCachayAmasifuen/2-juego-y-educacion-inicial-64105258>
- Arte primera infancia . (2013). *Juego con objetos y de constuccion*. Obtenido de Issuu:
https://issuu.com/arteprimerainfancia/docs/pe2_juego_con_objetos_y_de_construc
- Buitrago, J., Clavijo, L., & Serrano, C. (2017). *El juego como mediacion pedagogica para la construccion de una cultura de paz reconciliacion en el grado noveno de la institucion educativa distrital nueva esperanza* . Bogota: Universidad de la salle .
- Cardoza, A. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institucion educativa san juan bautista de catacaos*. Piura: Universidad de piura.
- Carreño, V. (2007). *El juego como recurso didactico para el desarrollo afectivo y emocional del niño en la etapa preescolar* . Mexico D.F: Universidad pedagogica nacional .
- Cervantes, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educacion fisica en centros de educacion primaria de granada*. Granada : Universidad de granda.
- Cerviño, C. (s.f.). *Juego y matematica escolar* . Caracas: Universidad nacional experimental de guayana venezuela .
- Educa job 12. (s.f.). *El juego como actividad de enseñanza aprendizaje en la educación musical. criterios de clasificación y selección de repertorio. aportaciones y posibilidades del juego en las actividades que se relacionan con la educación vocal, instrumental y de movimien*. Obtenido de EducaJob12:
<https://www.educajob.com/xmoned/temarios/temas/PMUS03.doc>

- Educacionan . (s.f.). *Pobreza, alimentacion y juego en la educacion infantil* . Obtenido de Educacionan blogspot: <http://educacionan.blogspot.com/2019/02/pobreza-alimentacion-y-juego-en-la.html>
- Educacionan. (2019). *Pobreza, alimentación y juego en la educación infantil*. Obtenido de Educacionan blogspot: <http://educacionan.blogspot.com/2019/02/pobreza-alimentacion-y-juego-en-la.html>
- Formacion docente. (2016). *El juego y el desarrollo infantil*. Obtenido de Formacion docente: <http://www.formaciondocente.com.mx/blogeducativo/rinconpedagogico/el-juego-y-el-desarrollo-infantil/>
- Garzon, A. (2011). *El juego como estrategia didactica en la educacion infantil* . Bogota: Pontificia universidad javeriana.
- Gonzakpo. (2011). *El juego en el nivel inicial* . Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/gonzakpo/el-juego-en-el-nivel-inicial-7668063>
- Hinostroza, W. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didactica y convivencia intercultural en estudiantes de la i.e.i N° 31463*. Satipo: Universidad catolica los angeles chimbote .
- Jhocelyn. (2019). *El juego*. Obtenido de El juego en la educacio blogspot: <https://eljuegoenlaeducacio.blogspot.com/>
- Juguetes. (s.f.). *El desarrollo de habilidades comunicativas mediante el juego* . Obtenido de Juguetes es: <http://www.juguetes.es/mejorar-comunicacion-juego/>
- Lagares, E. (2009). Juegos cooperativos. *Efdeportes 13 (128)*.
- Martinez, M. (2015). *El juego y estrategias didcticas para la enseñanza - aprendizaje de las matematicas en 1ª de primaria* . Mexico D.F: Universidad pedagogica nacional .
- Melo, J. (2017). *Efecto de los juegos colectivos sobre la comprension y aplicacion del principio de movilidad con balon en los niños de 9-12 años de la escuela de formacion deportiva de futbol del municipio machetà*. Sutatenza: Universidad pedagogica nacional .

- Menesess, M., & Momge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teorico. *Revista educacion* 25 (2).
- Munafo, C. (2016). El juego cooperativo como recurso para la inclusion en educacion fisica. *Efdeportes* 21 (219).
- Oliveras, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro . *Efdeportes* 3 (9).
- Prada, J. (2014). *Las actividades cooperativas en la la clase de educacion fisica para reducir los niveles de agresividad* . Bogota: Universidad libre .
- Quilez, M. (s.f.). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educacion infantil* . Madrid: Universidad internacional de la rioja.
- Rivera, Y. (s.f.). *Juego, recreacion y aprendizaje*. Obtenido de Academia: <https://www.academia.edu/35388040/Unidad>
- Rocha, M., Espinoza, I., & Gonzales, P. (2006). *El juego como estrategia pedagogica: una situacion de interaccion educativa* . Santiago de Chile: Universidad de Chile .
- Sarle, P. (2010). *La mediacion del maestro en los juegos de construccion*. Trelew: Chubut.
- Schiller, F. (s.f.). *Juegos cooperativos y sin competicion*. Educacion fisica en primaria .
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educacion inicial*. Lima: Grade.
- Waece. (s.f.). *La actividad directriz del desarrollo en la edad*. Obtenido de Waece: http://www.waece.org/web_activ_directrices/unidad_5.htm

ANEXOS

ANEXO I



ANEXO II



ANEXO III



ANEXO IV



ANEXO V



ANEXO VI

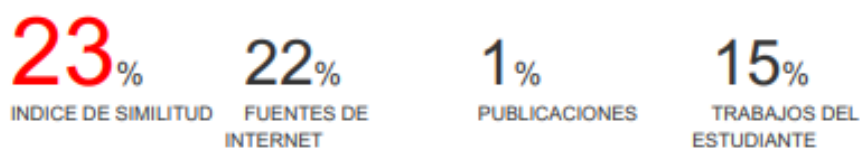


ANEXO VII



El juego en el desarrollo infantil en los niños de 5 años

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
3	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	3%
4	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	2%
5	es.slideshare.net Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	2%
7	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.juguetes.es Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
10	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
11	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
12	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
13	www.tesis.uchile.cl Fuente de Internet	1%
14	f.se-todo.com Fuente de Internet	1%
15	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
16	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Fundación Universitaria del Área Andina Trabajo del estudiante	<1%
18	Submitted to Universidad de Caldas Trabajo del estudiante	<1%

19 Submitted to UDELAS: Universidad
Especializada de las Americas Panama
Trabajo del estudiante

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo