

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como herramienta didáctica en la educación inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

Elsa Marleny Llatas Llatas

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como herramienta didáctica en la educación inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como herramienta didáctica en la educación inicial.

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

Elsa Marleny Llatas Llatas (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Tumbes – Perú

2021



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


ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, a los diez días del mes de julio del año dos mil veintiuno, se reunieron sincrónicamente a través de Google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El juego como herramienta didáctica en la educación inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **LLATAS LLATAS ELSA MARLENY**

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**

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

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


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


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
secretario del Jurado
DNI: 43852105


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

El juego como herramienta didáctica en la educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	www.slideshare.net Fuente de Internet	4%
3	arg-educa.blogspot.com Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	2%
5	Submitted to Centro Europeo de Postgrado - CEUPE Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	pt.slideshare.net Fuente de Internet	1%
8	eljuegodeedu.blogspot.com Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad Catolica de Avila Trabajo del estudiante	1%
10	Submitted to Laredo Community College Trabajo del estudiante	1%
11	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1%
13	www.mindomo.com Fuente de Internet	<1%
14	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
15	view.genial.ly Fuente de Internet	<1%
16	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1%
17	lucepoma.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
18	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1%
19	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%

20	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
21	Submitted to Universidad Católica Nordestana Trabajo del estudiante	<1%
22	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
23	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1%
24	schools.cms.k12.nc.us Fuente de Internet	<1%
25	www.en-causarpsi.com.ar Fuente de Internet	<1%
26	www.abc.es Fuente de Internet	<1%
27	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1%
28	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación Trabajo del estudiante	<1%
29	core.ac.uk Fuente de Internet	<1%

30	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1%
31	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1%
32	www.biblioteca.usac.edu.gt Fuente de Internet	<1%
33	Submitted to Universidad Rafael Landívar Trabajo del estudiante	<1%
34	plaza-family.com Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
(Asesor)

DEDICATORIA

En primer lugar a Dios por ser mi protector, también a mi familia por ser la motivación para para alcanzar mis metas. A mis alumnos, compañeros docentes y padres de familia, con quienes tengo el compromiso de mi superación constante.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCION

CAPÍTULO I.....	10
EL JUEGO, IMPORTANCIA Y CARACTERÍSTICAS	10
1. Definición del juego	10
2. Importancia del Juego.....	11
3. Características del juego	12
4. Teorías sobre el juego.....	15
CAPÍTULO II.....	17
ETAPAS DEL DESARROLLO INFANTIL Y TIPOS DE JUEGO	17
1. El Juego según las etapas de su desarrollo Infantil	17
Desde la concepción hasta los dos años (o los primeros 1.000 días).....	17
De los 3 a los 5 años	18
De los 6 a los 8 años	18
2. Los Tipos de Juego Infantil	18
Juego funcional.....	19
Juego de construcción	19
Juego simbólico.....	19
Juego de reglas.....	20
Juego de interior y de exterior	20
Juego libre y juego dirigido. el juego presenciado.....	20
Juego individual, juego paralelo, juego de pareja juego de grupo.....	20
Juegos sensoriales.....	21
Juegos motores.....	21
Juego manipulativo	22
Juegos de imitación	22
Juegos verbales	22
Juegos de razonamiento lógico.....	22
Juegos de relaciones espaciales	23
Juegos de relaciones temporales.....	23
Juegos de memoria	23
Juegos de fantasía.....	23

CAPÍTULO III	24
IMPLICANCIAS DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	24
3. Cómo se define al juego didáctico	25
4. Características de los juegos didácticos	26
5. Funciones del juego didáctico	27
6. Objetivos de los juegos didácticos	28
7. Fases de los juegos didácticos	28
8. Ventajas para utilizar los juegos didácticos	29
CAPÍTULO IV	30
ROL DEL DOCENTE EDUCACIÓN INICIAL EN LA GESTIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA	30
1. Propiciar un aprendizaje significativo	30
2. Conocer el uso de herramientas tecnológicas	30
3. Incorporar la Gammificación a la enseñanza	31
4. Incorporar al DCN al juego como herramienta pedagógica y retar a cada docente a crear sus propios juegos y canciones para implementar sus procesos de aprendizaje	31
5. Involucrar a los padres en la educación de sus hijos para reforzar aprendizajes divertidos	31
CONCLUSIONES	32
RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS CITADAS	33

RESUMEN

La presente monografía trata sobre un tema importante, el juego como herramienta didáctica en la educación inicial. Consideramos al juego una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, porque contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia. Diversos investigadores han demostrado que el juego es una eficiente herramienta didáctica para los niños de educación inicial, por lo que se requiere potenciar esta metodología para que el niño pueda tener mejores resultados de aprendizaje y el docente una adecuada herramienta metodológica ya que el juego no solo favorece el aprendizaje sino también permite un desarrollo físico ya que permite diferentes movimientos que los ejercita y ayuda a su coordinación psicomotriz, un desarrollo sensorial y mental; afectivo y especialmente su creatividad e imaginación. Igualmente se revisa las etapas del desarrollo infantil y los tipos de juegos, las implicancias del desarrollo infantil y los tipos de juegos, así como el rol del docente en la gestión del juego didáctico.

Palabras clave: Juego Infantil, Herramienta didáctica, Educación inicial

ABSTRACT

This monograph deals with an important topic, the game as a teaching tool in early education. We consider play a fundamental activity for the development and learning of children, because it contributes to their psychomotor, cognitive and physical maturation, and also affirms the emotional bond with their parents and promotes socialization. Therefore, play is one of the means with the greatest impact on children to develop new skills and concepts through their own experience. Various researchers have shown that the game is an efficient teaching tool for children in early education, so it is necessary to enhance this methodology so that the child can have better learning results and the teacher an adequate methodological tool since the game not only It promotes learning but also allows physical development since it allows different movements that exercise them and helps their psychomotor coordination, sensory and mental development; affective and especially their creativity and imagination. Likewise, the stages of child development and the types of games are reviewed, the implications of child development and the types of games, as well as the role of the teacher in the management of the didactic game.

Keywords: Children's Game, Teaching tool, Initial education

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo monográfico titulado “El juego como herramienta didáctica en educación infantil”, establecemos que el juego es una actividad significativa en la infancia, fundamental para su correcto desarrollo porque permite el desarrollo de sus capacidades cognitivas (intelectuales) y afectivo (emocional).), del niño, además de que el juego es espontáneo, favoreciendo la maduración y el pensamiento libre y creativo; por ello, es crucial que el niño disponga del tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades, para que pueda jugar.

Como resultado, todo maestro debe ser consciente de que el juego es fundamentalmente esencial para el desarrollo temprano o preescolar de la inteligencia y el equilibrio físico y emocional del niño.

El hecho de que permita al niño aprender de forma divertida y eficaz ha hecho que se descubra que profesores e investigadores consideran muy importante su uso. Por supuesto, las cualidades inherentes del juego expandidas al entorno de aprendizaje dentro de la escuela aumentan su efecto a la hora de despertar la curiosidad sobre el mundo.

Con el fin de resaltar su importancia y fomentar su uso en el ámbito educativo, nuestro objetivo en este trabajo es analizar el uso metodológico del juego como herramienta didáctica en las primeras etapas de la enseñanza infantil.

La obra consta de cuatro capítulos: el primero aborda la definición del juego, su significado y sus características; el segundo aborda las etapas del desarrollo infantil y los diferentes tipos de juegos; el tercero desarrolla las implicaciones del juego didáctico en la educación infantil; y el cuarto aborda el papel del docente de educación infantil en el manejo del juego como herramienta didáctica. Por último, pero no menos importante, se presentan las conclusiones extraídas en este trabajo monográfico, haciendo hincapié precisamente en los puntos que creemos deben tenerse en cuenta.

CAPÍTULO I

EL JUEGO, IMPORTANCIA Y CARACTERÍSTICAS

1.1. Definición del juego

El juego parece ser una actividad alegre, libre y espontánea, sin otra finalidad específica que el autoplacer, pero que resulta muy beneficiosa para el desarrollo de los niños. Estas experiencias universales existen en todas las culturas y civilizaciones y son comunes a los niños. En la revista *Temas para la Educación* el juego se define como una actividad necesaria para las personas de gran importancia en el ámbito social, porque permite la práctica de determinadas conductas sociales. Por ello, es una herramienta útil para el aprendizaje y desarrollo de habilidades intelectuales, motoras o emocionales. Todo ello debe ser divertido y disfrutable en el momento y espacio adecuado, sin ningún sentido de obligación (Andalucía, 2011). Según Jean Piaget, “el juego constituye la forma más temprana de habilidades y potencia su desarrollo. Ayuda a los niños a comprender mejor el mundo que les rodea y a descubrir ideas que contribuirán a su aprendizaje futuro” (Calero, 2003).

Montiel (2008) añadió a la teoría de Piaget que el juego es una forma de adaptación intelectual del niño al entorno. Esto es muy útil para el crecimiento y desarrollo de las estructuras cognitivas, ya que nos permite adaptarnos a los cambios ambientales. Una expresión lógica de las reglas que los niños creen que deberían regir sus interacciones interpersonales. Por tanto, el juego proporciona conocimientos que permiten a los niños participar en las acciones de los adultos, sentir su papel en la sociedad y aprender de la misma manera.

1.2. Importancia del Juego

El juego es una actividad crucial para el desarrollo de los niños y es necesario para su crecimiento cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional). Dado que el juego espontáneo y desestructurado favorece la maduración y el pensamiento libre y creativo, debes disponer de tiempo y espacio suficiente para ello de acuerdo con tus

necesidades y edad.

Por ello, todo docente debe comprender que el juego infantil es fundamentalmente una necesidad básica para lograr un buen desarrollo de la inteligencia y el equilibrio físico-emocional del niño.

El juego es la forma en que los niños aprenden sobre el mundo y se integran en él, según Reyna (2009). Jugar ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades físicas, inteligencia emocional, imaginación, creatividad y habilidades sociales, todo mientras se divierten y se entretienen.

El juego ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades verbales, físicas e intelectuales y al mismo tiempo los prepara para la socialización como herramienta de comunicación, según la UNESCO (UNESCO, 1980). También facilita las conversaciones entre personas de diversos orígenes lingüísticos o culturales, lo que ayuda a los niños a convertirse en comunicadores más expertos. Además, el juego como forma cultural permite exteriorizar otros aspectos del mismo porque a través de él se aprende, entre otras cosas, manifestaciones de ritualidad (costumbres), trabajo, derecho, salud, política y amor.

Actualmente está aumentando el énfasis en el juego como estrategia de aprendizaje productivo. Por ejemplo, la IV Edición del concurso "Jugar en la Escuela", patrocinado por el Observatorio Español del Juego Infantil en colaboración con la Fundación Crecer Jugando, demuestra cómo el juego se utiliza actualmente para articular la enseñanza de diversas materias y al mismo tiempo permite estudiantes de diversas edades y habilidades.

1.3. Características del juego

Desde la temprana edad de un año, es crucial para el aprendizaje y el desarrollo.

Una de las formas más importantes para que los niños pequeños adquieran conocimientos y habilidades importantes es a través del juego. Como resultado, la base de los programas preescolares exitosos son las oportunidades y entornos de juego que fomentan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico.

Hay varios tipos diferentes de juego. No importa dónde esté (en la calle, en

una ciudad, en un patio de recreo, en un salón de clases, etc.), todos pueden reconocer un "juego" cuando lo ven. Los niños comienzan a jugar a una edad temprana en todas las culturas, niveles socioeconómicos y comunidades.

Los niños pasan mucho tiempo jugando y los juegos que practican se modifican y adaptan a la edad y preferencias de cada niño. Sin embargo, los juegos son más que una simple forma de que los niños se diviertan; También son una herramienta de enseñanza motivadora para los estudiantes más jóvenes. Por ejemplo, cuando un niño cumple dos años, entra en una nueva etapa de juego porque en ese momento es más hábil para hablar, está creciendo en vocabulario y tiene mayor control motor grueso y fino, todo lo cual Anímelo a buscar nuevas experiencias y compañeros de juego.

Más tarde, cuando los niños empiezan a asistir a la escuela, el juego es una parte integral tanto de la escuela como del hogar. Es durante este tiempo cuando los niños imitan la realidad, representando lo que han vivido o quieren vivir, y permitiéndose exteriorizar sus emociones como alegrías, tristezas, frustraciones, etc.

Se pueden utilizar materiales como cajas de cartón, bloques de madera o plástico y tapas para facilitar el juego y modificarlos de acuerdo con el desarrollo y crecimiento de las habilidades de los niños.

La capacidad de acción y el control de experiencias de los niños se ve apoyada por el juego. La iniciativa, el proceso de toma de decisiones y el nivel de toma de decisiones del niño en el juego se entienden como indicadores de su capacidad de acción, lo que le permite asumir un papel activo y ser dueño. También les permite reconocer y tener fe en sus propias habilidades, autonomía y agencia como agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico.

El juego es lucrativo. Los niños utilizan el juego para darle sentido al mundo que los rodea y aprender de las experiencias relacionándolas con conocimientos previos. Los niños se expresan a través del juego y amplían su forma de interpretar sus experiencias.

El juego es entretenido. Tanto los niños como los adultos frecuentemente sonríen o ríen a carcajadas mientras juegan. El sentimiento general es de disfrute, motivación, emoción y placer, a pesar de las inevitables dificultades y frustraciones del juego (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no puedo hacer que este juego de construcción aguante?).

Se fomenta la participación en el juego. Cuando observamos a los niños jugar, normalmente notamos que están profundamente involucrados en el juego, combinando frecuentemente actividad verbal, mental y física.

El juego tiene mucha repetición. Tanto el aprendizaje como el juego son dinámicos. Los niños utilizan el juego para desarrollar sus habilidades, explorar opciones, evaluar hipótesis y asumir nuevos desafíos, todo lo cual conduce a un aprendizaje más profundo.

El juego implica interacción grupal. El juego permite a los niños interactuar con otros, comunicar ideas y comprender a los demás, sentando las bases para una comprensión más profunda del mundo y vínculos interpersonales más sólidos.

De naturaleza reflexiva y holística, el desarrollo y el aprendizaje pueden facilitarse a través del juego en todos los ámbitos, incluidos aquellos que involucran las esferas motora, cognitiva, social y emocional. De hecho, los niños emplean una amplia gama de habilidades simultáneamente durante las experiencias de juego. En el contexto de los programas de aprendizaje temprano o preescolar, esto ocurre frecuentemente durante las "actividades de juego en el rincón" o las "actividades de juego en el centro". Más que cualquier otra actividad preescolar, las actividades de la esquina de juego, cuando se piensan cuidadosamente, fomentan el desarrollo y las habilidades de aprendizaje del niño. Los niños desarrollan habilidades en todos los ámbitos del desarrollo (intelectual, social, emocional y físico) al elegir jugar con lo que disfrutan. Los niños suelen asumir tareas cognitivas difíciles mientras juegan, como descubrir cómo montar una estructura a partir de piezas más pequeñas, y pueden aprender nuevas habilidades sociales como compartir juguetes o llegar a un acuerdo

sobre cómo utilizar los materiales. cuando faltan los más grandes, pequeños). Los niños aprenden a través de experiencias "prácticas"; adquieren conocimientos a través de interacciones divertidas con personas y objetos, y requieren mucha práctica con objetos concretos para comprender ideas abstractas. Aprenden, por ejemplo, que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado jugando con bloques geométricos. Pueden comenzar a comprender las características de los patrones que componen las matemáticas bailando con un patrón de paso adelante, paso atrás, giro, aplauso y repetición.

Los juegos que son "simbólicos" o simulan situaciones del mundo real, como la simulación de una familia o un mercado, son particularmente útiles. Los niños pueden expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos a través de este tipo de juegos, y también aprenden a controlar sus emociones, interactuar con los demás, resolver conflictos y desarrollar un sentido de competencia. Los componentes básicos del conocimiento y las habilidades sociales y emocionales fundamentales se establecen a través del juego. Además de mejorar sus habilidades comunicativas, los niños aprenden habilidades sociales a través del juego, como compartir, negociar y resolver conflictos. autoafirmación.

Los niños aprenden relaciones interpersonales y habilidades de liderazgo con el juego.

Los niños pueden utilizar el juego como una herramienta natural para desarrollar su resiliencia y sus mecanismos de afrontamiento mientras aprenden a gestionar sus relaciones, enfrentar desafíos sociales y vencer sus miedos, por ejemplo, interpretando papeles de héroes ficticios.

En un sentido más amplio, el juego satisface una necesidad humana fundamental de expresar la imaginación, la curiosidad y la creatividad.

Éstas son herramientas esenciales en un mundo basado en el conocimiento que nos permiten disfrutar y utilizar nuestra Capacidad de imaginación e innovación a la hora de afrontar los retos diarios.

Las habilidades fundamentales que los niños pequeños aprenden a través del juego durante los años preescolares son en realidad parte de lo que con el tiempo conformarán las complejas demandas del siglo XXI.

1.4. Teorías sobre el juego

El acto de juego ha sido estudiado y su naturaleza ha sido intentada explicar por numerosos autores. Existen diversas teorías y cada una ofrece una explicación única para este fenómeno. A continuación, examinaremos el juego desde los ángulos propuestos por Sigmund Freud, Lev Vygotsky y Jean Piaget.

Según la teoría psicoanalítica de Vygotsky, los niños expresan y satisfacen sus necesidades a través del juego. El juego es una salida para los instintos, y Freud relacionó el instinto de placer con el juego.

Sugiere que al participar en acciones lúdicas, los niños pueden expresar sus deseos inconscientes y recrear experiencias traumáticas, controlando el curso de los acontecimientos y resolviendo conflictos.

Teoría de Vygotsky y Elkonin Según Vygotsky (1966) y Elkonin (1980), las actividades de tiempo libre sirven como motor de crecimiento que impulsa el desarrollo de las zonas de desarrollo próximo. El comportamiento lúdico comenzaría con deseos insatisfechos que podrían satisfacerse inventando una circunstancia ficticia. De manera similar, un niño aprende sobre los demás y sobre sí mismo a través del juego.

Vygotsky sostiene que el juego se desarrolla por necesidad porque, en su opinión, es un aspecto fundamental del desarrollo del niño, así como una actividad fundamentalmente social. también al mismo tiempo.

El tiempo considera que el juego es un comportamiento espontáneo del niño que tiene un importante valor socializador porque, a través de él, los niños llegan a comprender sus capacidades y límites, así como las normas sociales. Esto significa que los niños deben jugar con imaginación y que les resultará más fácil integrar el juego en sus tareas escolares. Vygotsky se refiere a la brecha entre lo que un niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende como la "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP),

y es importante recordar esto. Cuando el niño cuenta con los recursos necesarios, incluidas y especialmente las personas que lo rodean, la distancia se acorta.

Teoría de Jean Piaget.

Dado que el juego es la única oportunidad que tienen los niños para interactuar con la realidad, Piaget cree que el juego es una necesidad para los niños. Ve a niños mostrando su arquitectura mental a través del juego. En opinión de Piaget, el juego es un acto intelectual porque tiene una estructura similar a la del pensamiento, pero hay una distinción significativa entre los dos: el juego es un fin en sí mismo, mientras que el acto intelectual apunta a lograr algo.

Según Piaget, la etapa de desarrollo sensoriomotor del niño comienza a los 0 años e incluye el juego funcional o de construcción.

A partir de los 2 años, la etapa de desarrollo del niño se llama Preoperacional y participa en juegos simbólicos/de construcción.

A los 6 años, un niño se encuentra en la etapa de desarrollo Operacional Concreto, Regulado/construcción; a los 12 años se encuentran en la etapa operativa Formal y realizan juegos que siguen reglas y construcción.

Los niños entran en una etapa operativa formal cuando tienen 12 años o más, tiempo durante el cual prefieren los juegos de mesa, los juegos de rol y cualquier otro juego que requiera deducción.

CAPÍTULO II

ETAPAS DEL DESARROLLO INFANTIL Y TIPOS DE JUEGO

2.1. El Juego según las etapas de su desarrollo Infantil

Desde la concepción hasta los dos años (o los primeros 1.000 días)

El juego del niño en esta etapa consiste en movimientos repetitivos que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos sin dejar de brindarle satisfacción y disfrute. A esta edad es típico que el niño juegue con su propio cuerpo, doble brazos y piernas, se balancee, haga ruidos, se mire al espejo y manipule objetos como sonajeros, cascabeles, instrumentos musicales, etc. A los dos años, ya conduce carros e imita sonidos. Los episodios imitativos continúan después y amplían el conocimiento del niño al acomodar y recrear modelos ausentes. A través del juego simbólico, estas habilidades se perfeccionan.

Dado que la inteligencia del niño es fundamentalmente práctica y está conectada con la acción sensorial y motora, aquí encajan los juegos sensomotores.

Cuando se estimula adecuadamente, el cerebro de un niño conecta neuronas a un ritmo de al menos 1.000 por segundo. Sin embargo, indicios recientes sugieren que esta velocidad podría alcanzar el millón de veces por segundo. Los entornos ricos, llenos de adoración y seguros, junto con un cuidado receptivo y lúdico, ayudan a fortalecer estos vínculos y a crear un vínculo seguro, que a su vez promueve el desarrollo emocional saludable del niño.

entre 3 y 5 años.

Dado que los niños intentan escapar de la realidad que les rodea e intentan adaptarla a sus necesidades y preferencias a través del juego, es el periodo de tiempo comúnmente denominado "periodo preescolar" o educación inicial al que corresponden los juegos simbólicos, de imitación o de ficción. a. Empiezan a jugar con

las reglas del juego.

El niño experimenta un rápido desarrollo de sus capacidades lingüísticas, socioemocionales y cognitivas. En este momento, la interacción con los compañeros y los adultos responsables del niño es crucial, tanto en el hogar como en entornos de aprendizaje preescolar de alta calidad. Esta estimulación y aprendizaje puede provenir de actividades como jugar, leer y cantar, así como de estas actividades. Los niños en edad preescolar pueden utilizar el juego para explorar y dar sentido a su entorno, así como para utilizar y desarrollar su imaginación y creatividad.

6 a 8 años.

Los primeros años de la escuela primaria suelen caer dentro de este período de tiempo. El aprendizaje basado en juegos basado en reglas sigue siendo de suma importancia, pero con frecuencia se ignora en favor de estrategias de instrucción centradas en objetivos académicos. Las estrategias de aprendizaje activo basadas en el juego, por otro lado, pueden transformar las experiencias educativas de los niños pequeños en los primeros grados de primaria y mejorar tanto su motivación como sus resultados de aprendizaje durante este tiempo.

2.2. Los Tipos de Juego Infantil

Los juegos de los niños evolucionan a medida que maduran. Inicialmente, los niños investigan su entorno utilizando información sensorial y, a medida que crece su interés por el mundo de los adultos, fingen ser adultos jugando a ser bomberos, profesores, médicos, etc.

Según la etapa de desarrollo del niño y cómo se perfecciona cada tipo de juego a medida que crece, Jean Piaget identificó las principales actividades de juego. Los siguientes juegos entran en esta categoría: 4.

Un juego útil.

El niño utiliza sus habilidades motoras para explorar diversos objetos y

reaccionar ante estímulos. Jugar este tipo de juegos fomenta el crecimiento sensorial, la coordinación motora gruesa y fina, la permanencia de los objetos y la capacidad de comprender cómo funcionan las cosas.

En esta etapa, los juegos típicos incluyen dejar caer objetos, localizar un objeto que parece estar escondido, alcanzar un objeto mientras se sostiene otro, agitar un sonajero, gatear, correr, saltar y encender un juguete presionando un botón.

Juego de construcción.

Junto con el juego funcional, comienza durante el primer año de vida y continúa durante todo el desarrollo del niño. A través de este tipo de juegos se fomenta la creatividad, la motricidad fina (coordinación ojo-mano), la resolución de problemas y la localización temporal-espacial.

Apilar y alinear objetos para crear caminos, torres o puentes, armar rompecabezas o construir una pequeña casa con sábanas y sillas son algunas actividades que encajan en esta categoría de juego.

Juego con significado simbólico.

El joven representa escenarios y retrata a personas de su entorno y de la vida cotidiana. A través de este juego, el niño aprende a comprender y asimilar lo que ve, oye y siente y también desarrolla su creatividad, fantasía y capacidad de convivencia con los demás.

El juego simbólico es el juego de simulación que los niños comienzan a jugar alrededor de los dos años. Fundamentalmente, implica que el niño dé nuevos significados a cosas, personas o eventos previamente indefinidos. Por ejemplo, podría convertir un palo en un caballo, transformar a su hermana en su hija o inyectar una muñeca y decirle que no llore.

juego basado en reglas.

Antes de los seis años, los niños crean las reglas para este tipo de juegos, pero

son libres de modificarlas siempre que todos los demás miembros del grupo estén de acuerdo. Los niños aprenden a respetar las reglas, a turnarse, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto a través del juego de reglas. Entre otros, algunos juegos tradicionales incluyen el lobo, el escondite, el memorama, la lotería y los bolos.

La clasificación de juegos por los siguientes autores y estudiosos también es una opción.

Juegos tanto de interior como de exterior.

Se cree que las actividades que necesitan suficiente espacio para poder realizarse, como correr, perseguir, esconderse, andar en triciclo, balancearse, deslizarse o usar un balancín, son típicas del espacio exterior. Los juegos de interior apropiados incluyen juegos de memoria, juegos de manipulación, juegos de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, juegos verbales y juegos que requieren pensamiento lógico.

tanto dirigido como juego no estructurado. Se vio el partido.

permite que los niños jueguen de forma natural. El juego libre y espontáneo aparecerá siempre que exista un entorno físico y social adecuado donde el niño pueda expresarse y actuar libremente. aquel que -dirige- el juego y toma la iniciativa. Todos se consideran juegos dirigidos porque todos los educadores involucrados tienen un papel tanto en la enseñanza como en la dirección del juego. Por otro lado, el juego presenciado es cuando el niño juega solo, con su cuerpo o con objetos, pero requiere la presencia del educador, brindándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego.

Están disponibles juegos individuales, paralelos, en pareja y en grupo.

Incluso cuando juega con otros niños, un niño puede jugar solo un juego individual. Cuando un niño juega solo, explora y ejercita su propio cuerpo (juego motor), así como otros objetos cercanos y los juguetes que colocamos a su alcance. La mayoría de los juegos motores, muchos juegos simbólicos, el de llenar y vaciar recipientes y una parte importante de los juegos de razonamiento lógico son juegos

que el niño realiza por sí solo. Nos referimos al juego que juega un niño solo pero con otros niños como juego paralelo. Puede parecer que los niños están jugando juntos, pero una observación cuidadosa revelará que, a pesar de que usan los mismos juegos o juguetes, no hay interacción entre ellos y que simplemente están jugando uno al lado del otro sin jugar al mismo juego. Juegos de pareja se refiere a todos los juegos que realiza el niño con el educador durante el ciclo de 0 a 3 años. Los juegos de dar y recibir, esconderse y jugar en el regazo son ejemplos de juegos sociales en niños más pequeños. Estos juegos fomentan la interacción social. A medida que crecen, a partir de los tres años, los niños pueden jugar en grupos con sus compañeros de clase, así como en parejas con otro niño y aplaudir al ritmo de las canciones. Podemos distinguir entre niveles de relación asociativo, competitivo y cooperativo en los juegos grupales.

actividades sensoriales.

Los niños juegan juegos llamados "juegos sensoriales" en los que utilizan principalmente sus sentidos. Además de continuar durante toda la etapa de Educación Infantil, los juegos sensoriales son juegos de ejercicio especializados para el periodo sensoriomotor, que se extiende desde los primeros días hasta los dos años de edad. Los juegos sensoriales comienzan durante las primeras semanas de vida.

Los juegos visuales, auditivos, táctiles, olfativos y gustativos se incluyen en la categoría de actividades sensoriales. Una de las mayores contribuciones de María Montessori a la educación infantil fue la creación de materiales específicamente orientados al crecimiento de cada sentido. Decroly también compiló y produjo juegos con este objetivo. Entre estos juegos se encuentran el peek-a-boo, aquellos que requieren reconocer y distinguir tamaños y formas, sonajeros, campanillas o cajas de música, canciones, sonidos de animales, la gallina del ciego (donde se mejora la comprensión del otro con el tacto), frascos de olor (olor), y plantas aromáticas de granjas escolares.

juegos para el músculos.

En los bebés empiezan a repetir movimientos y gestos que empiezan a realizar sin querer desde las primeras semanas. Los juegos con motores tienen.

Durante los dos primeros años de vida se produce una importante evolución que continúa durante toda la infancia y la adolescencia. Los movimientos que

componen los juegos favoritos de los niños (caminar, correr, saltar, gatear, rodar, empujar y tirar) los alientan a practicar sus habilidades motoras y nuevos logros, al mismo tiempo que liberan la tensión reprimida. Los juegos motores, como el escondite, los juegos de persecución, los juegos de cuerdas y los juegos de anillos, constituyen una parte importante de los juegos tradicionales.

Juegos de manipulación.

Los juegos de manipulación implican acciones que implican presión con la mano, como sostener, doblar, apretar, atar, agarrar, encajar, enhebrar, atornillar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. El.

Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos, y poco a poco irán cogiendo todo lo que tengan a su alcance. A partir de los cinco o seis meses disfruta especialmente de los juegos de dar y recibir y empieza a llevarse las galletas y los trozos de pan a la boca.

Jugando imitaciones.

Los niños intentan imitar gestos, sonidos o acciones que han aprendido previamente en juegos de imitación. Alrededor de los siete meses el niño empieza a imitar por primera vez y continúa durante toda la infancia. En el juego "cinco lobitos" o "palmas-palitas", los niños copian los gestos y acciones de los profesores.

deportes verbales.

Los juegos verbales ayudan y mejoran el aprendizaje de idiomas. Comienzan a los pocos meses cuando los maestros hablan con los bebés y luego cuando el niño imita sonidos. Gira la lengua, por ejemplo, o ya veo, ya veo.

Ejercicios de pensamiento lógico.

Estos juegos fomentan el uso de la lógica y las matemáticas. Los ejemplos incluyen aquellos que combinan características opuestas, como día y noche, lleno y vacío, y limpio y sucio.

Juegos de relaciones en el espacio.

Para jugar cualquier juego que implique recrear una escena (como un rompecabezas), el niño debe ser capaz de observar y replicar las relaciones espaciales

entre las piezas.

Juegos que se juegan en relaciones de corto plazo.

Para este fin también se encuentran disponibles juegos y materiales con secuencias temporales, que permiten al niño organizar los elementos adecuadamente según el orden temporal.

Ejercicios de memoria.

Existen muchos juegos que fomentan la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. La memoria se presenta en una variedad de formas. Tenemos especial interés en las clases de memoria que involucran los sentidos porque nuestra investigación se centra en la etapa de educación infantil.

Juegos con temática de fantasía.

Los juegos de fantasía permiten a los niños escapar temporalmente de la realidad y perderse en un mundo donde todo es posible según sus propios deseos o los del grupo. Al desarrollar historias únicas o colectivas, así como historias basadas en las sugerencias del educador, las personas pueden expresar libremente sus fantasías oralmente. Sin embargo, no hay duda de que en el juego no estructurado, el juego simbólico permite al niño representar y alterar la realidad de acuerdo con sus necesidades y preferencias.

CAPÍTULO III

IMPLICANCIAS DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

El núcleo de la primera infancia son los años preescolares, que también sientan las bases para el futuro éxito académico y en la vida. Para proporcionar una educación cuidada y eficaz en esta etapa, que para la edad del niño requiere mucha creatividad y dinamismo, el juego didáctico es una herramienta de crucial importancia.

Cuando un niño juega solo, tiende a explorar su mundo; sin embargo, cuando el juego es inducido, resulta en un aprendizaje que debe ser cuidadosamente diseñado. Por lo tanto, podemos afirmar que todo juego se vuelve didáctico cuando tiene un objetivo educativo y cuenta con la ayuda de un profesor para lograrlo.

Desde una perspectiva cognitiva, Jean Piaget afirma que el juego es la actividad más placentera que todo ser humano realiza desde el principio, produciendo un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, adquirir conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con el propósito de ayudar a los niños a alcanzar metas apropiadas para su edad. 2010 (Herrero).

La etapa más crucial del desarrollo humano, que ocurre a un ritmo que nunca será igualado en el futuro, es en realidad la que dura desde el nacimiento hasta los ocho años, según investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años. Durante estos años se sienta una base sólida para el éxito hasta bien entrada la edad adulta mediante el crecimiento de las capacidades cognitivas, la estabilidad emocional, la competencia social y una buena salud física y mental.

Aunque el aprendizaje ocurre a lo largo de toda la vida, es especialmente importante que los niños pequeños aprendan a través del juego.

3.1. Cómo se define al juego didáctico

El componente clave de la estrategia para facilitar el aprendizaje, según (Daz, 2013), son los juegos. Un juego didáctico es considerado como un conjunto de actividades amenas, rápidas y entretenidas con lineamientos que permiten fortalecer valores como el respeto, la tolerancia grupal e intergrupal, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza en uno mismo, la seguridad y el amor al prójimo. También fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes y valores; todo lo cual ayuda en el esfuerzo por internalizar el conocimiento de una manera significativa. Conocer algo que, siendo inherente a uno o más campos, beneficia el crecimiento biológico, mental, emocional, individual y social de los participantes con el único objetivo de asegurar su desarrollo integral y significativo y, para el docente, completar sus tareas de acuerdo con su compromiso. donde su ingenio supere conscientemente sus límites, será más divertido, eficaz y eficiente.

Los mejores juegos para aprender son aquellos que ayudan a los estudiantes a resolver sus conflictos internos iniciales y a afrontar circunstancias futuras con juicio y sabiduría. Es comparable a una especie de ensayo general de su actuación real diaria.

Para que los juegos didácticos sean efectivos, el aula debe transformarse en un laboratorio del mundo real donde jugar es aprender y viceversa. Con la ayuda del juego didáctico, el niño podrá crear, imaginar y participar libremente en su propio aprendizaje mientras se divierte y aprende junto al profesor, que actuará como guía y apoyo.

En realidad, el juego es la primera oportunidad que tiene el niño de fijarse límites sin depender únicamente de las restricciones externas de los adultos. Cuando un niño puede comprender el propósito del juego que le asignan en la escuela, elabora reglas, pautas y estrategias para lograr ese propósito, especialmente si la actividad tiene algún significado para el niño. La capacidad de disciplinarse a uno mismo es una lección crucial que se puede aprender mediante un juego educativo con propósito.

Guzmán (1999) hace la siguiente observación al respecto: El juego está presente como una dimensión fundamental desde el inicio hasta el final de la vida humana. Cuando los niños son pequeños, se convierte en una fuente de satisfacción,

un catalizador para el descubrimiento de conocimientos y un medio para buscar el desarrollo de habilidades y destrezas para nuevos aprendizajes. Dado que una de las principales debilidades del niño es la falta de atención, las afirmaciones antes mencionadas afirman que el juego puede ayudar a los estudiantes a prestar más atención. La aparición constante de cosas nuevas que llaman la atención del niño y lo desvían fácilmente no necesariamente indica que tenga un problema de conducta.

Los juegos deportivos sirven como ejemplo de juego didáctico porque son juegos especializados que resultan ventajosos para los estudiantes porque están sujetos a reglas y permiten la libertad de expresión. tomando medidas reales.

3.2. Características de los juegos didácticos

Literalmente, la didáctica se utiliza en el juego de los niños para enseñar o reforzar material aprendido previamente. La diferencia fundamental entre un juego didáctico y un juego normal es que, a diferencia de un juego normal, el objetivo principal de un juego didáctico es impartir conocimientos.

A partir de las definiciones de Huizinga, Roger Caillois afirma que este juego tiene una serie de características que lo diferencian de otras prácticas humanas. Ya veremos;

Gratis: Para empezar, jugar un juego es siempre una elección que se hace a discreción del jugador; de lo contrario, el juego dejaría de ser divertido.

Separado: Tiene límites que están definidos con precisión en términos de tiempo y espacio y que están predeterminados. Tiene una estructura con un principio, un desarrollo y un final porque es una acción que se completa por sí sola.

Incierto: su curso no se puede predecir y su resultado no se puede predecir de antemano, lo que requiere cierto grado de libertad creativa por parte del jugador. Esta imprevisibilidad genera una sensación de tensión que te impulsa a seguir jugando hasta

el final del juego.

Improductivo: No produce ningún bien nuevo, riqueza u otras cosas.
Regulado: Sujeto a normas consuetudinarias que promulgan temporalmente legislación nueva y especial mientras suspenden las leyes generales. Dentro de ese mundo hipotético, cada juego tiene su propio conjunto de leyes que deben seguirse para poder continuar; si no es así, el juego se pierde. Los jugadores podrán decidir sobre estas directrices de forma colectiva o anticipada. Las personas que no creen en el juego, no lo toman en serio, hacen trampa o siguen entrando y saliendo del juego, lo arruinan.

Ficticio: en comparación con la vida cotidiana habitual, existe la conciencia de una segunda realidad o irrealidad. Somos otra cosa, y todo lo que hacemos está envuelto en un misterio y un secreto que sólo los participantes del juego sabrán. En resumen, los juegos educativos se distinguen por su identidad, el desapego de la realidad que implican, su capacidad de evasión temporal y, lo más importante, el hecho de que son un propósito en sí mismos, uno que se elige voluntariamente para generar placer.

3.3. Funciones del juego didáctico

Las funciones principales del juego didáctico son las siguientes:

Dado que quienes lo practican lo encuentran placentero y divertido, genera placer y satisfacción.

Conocer la verdad es beneficioso porque le permite al niño aprender nuevas verdades y realidades.

Transmite sentimientos y emociones porque, mientras juega, el niño interactúa con otros niños, desarrollando un sentimiento de afecto y de identidad grupal.

A medida que el juego avanza por sus distintas etapas, se crean una variedad de situaciones imprevistas, lo que ayuda a fomentar la imaginación y la creatividad.

Como busca constantemente soluciones o crea escenarios que le atraen, desarrolla el ingenio.

En términos del desarrollo de un niño, el juego es la forma en que interactúa con el mundo exterior y cómo lo interpreta, por lo que siempre tiene sentido a la luz de las necesidades y experiencias individuales del niño. revela una puerta a la vida interior de los niños; utilizan el juego para expresar simbólicamente sus necesidades, miedos y conflictos.

A través del juego educativo, el niño expresa cómo se ve a sí mismo, a los demás y a su entorno. Los niños afrontan sus problemas pasados, presentes y futuros a través del juego.

3.4. Objetivos de los juegos didácticos

Se enfocan principalmente en enseñar a los alumnos a tomar decisiones, ante problemas que se den en la vida, garantizar la posibilidad de adquirir experiencias prácticas del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes, contribuir a la asimilación de conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, basándose en el logro de un mayor nivel de satisfacción, en el aprendizaje creativo, que promueva capacidades para sobresalir en el ámbito personal, intelectual y social.

3.5. Fases de los juegos didácticos

Artigue, Douady y otros, (2000) considera que el juego posee fases esenciales que son:

- **Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán iniciar el juego, esto incluye los acuerdos o convenios que se logren establecer normas o tipos de juegos.

- Desarrollo: Se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- Culminación: Cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, que demuestre un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

3.6. Ventajas para utilizar los juegos didácticos

Los juegos didácticos aseguran los hábitos de toma de decisiones colectivas de los estudiantes, aumentan el interés y la motivación por las materias, comprueban el nivel de conocimientos alcanzado por los estudiantes a través de fracasos y éxitos y permiten resolver problemas similares a las actividades de dirección y control, así como la autogestión colectiva. controlar, desarrollar habilidades y destrezas generalizadas en el orden práctico, y permitir la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos a través de e.

También creemos que los juegos educativos deben crearse en torno a temas atractivos, entretenidos y relevantes del mundo real. La misma materia se puede utilizar para mejorar las cuatro habilidades, ampliar el vocabulario de los estudiantes y crear lecciones más interesantes. Además de la gramática, se pueden enseñar modismos a los estudiantes, lo cual es muy útil porque las personas no siempre hablan un idioma estándar en la vida diaria.

Finalmente, debido a que hay tantos estudiantes involucrados en estas clases y los temas se eligen teniendo en cuenta el conocimiento de todos, estas clases son más dinámicas.

CAPÍTULO IV

ROL DEL DOCENTE EDUCACIÓN INICIAL EN LA GESTIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

4.1. Propiciar un aprendizaje significativo

David Ausbel (1973). Recuerde que las personas sólo aprenden verdaderamente cosas que tienen sentido para ellos o que tienen sentido lógico. Cuando algo carece de significado, la gente suele rechazarlo. Sólo el aprendizaje significativo y orientado a un propósito puede considerarse auténtico. El aprendizaje relacional es lo que es. La relación entre el conocimiento nuevo y el conocimiento previo, con circunstancias comunes, con la propia experiencia y con situaciones reales, proporciona el significado.

Para utilizar eficazmente los conocimientos previos de los estudiantes para construir nuevos aprendizajes, el docente debe convertirse en un experto en esta área. El profesor ya no es el único dispensador de conocimientos; más bien, actúa como un conducto a través del cual los estudiantes pueden acceder a él. El alumno retendrá la información enseñada gracias a la capacidad del profesor para motivarle, y la encontrará útil en su día a día.

Familiarícese con el uso de la tecnología.

Se requiere que el docente domine el uso de las TIC, lo cual es aún más importante dado que los niños suelen ser los que maduran, y que la realidad mundial cambia constantemente y la tecnología se vuelve cada vez más necesaria. Es fundamental que el docente tenga un conocimiento profundo de las herramientas tecnológicas y más aún de los programas informáticos que facilitan el conocimiento en los diversos campos del conocimiento humano.

La gamificación debería utilizarse en la instrucción en el aula.

El aprendizaje debe ser ameno, por lo que el educador infantil debe conocer metodologías y aplicaciones que permitan al niño aprender a través del juego fomentando la competencia y la creatividad para encontrar soluciones a los desafíos que se le presenten.

Como herramienta pedagógica incorporar la DCN al juego. Como desafío, pida a cada maestro que desarrolle sus propios juegos y canciones para apoyar sus estrategias de instrucción.

A pesar de que se ha confirmado que los niños lo disfrutan y que tiene un impacto positivo en el aprendizaje, el juego debe ser visto inicialmente como una herramienta de aprendizaje privilegiada tanto en la teoría como en la práctica porque así es como los niños aprenden a desenvolverse en la edad adulta.

Para reforzar el aprendizaje divertido, involucrar a los padres en la educación de sus hijos.

Dado que los niños hablan con sus padres sobre sus experiencias, deben participar en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por este motivo, sería divertido recrear técnicas de refuerzo lúdico utilizando, por ejemplo, canciones, bailes, representaciones teatrales, etc.

CONCLUSIONES

- El juego es una actividad esencial para los niños y es muy importante para su desarrollo social porque les brinda la oportunidad de practicar comportamientos sociales específicos. Esto les ayuda a aprender y desarrollar sus habilidades cognitivas, motoras y emocionales. El propósito de esta actividad es ayudar a los niños a comprender la naturaleza del mundo y cómo encajar en él. Jugar ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades físicas, inteligencia emocional, creatividad, imaginación, capacidad intelectual y habilidades sociales.
- También se divierten y pasan el tiempo utilizando lo que tengan a su disposición en ese momento. El juego es un recurso metodológico extremadamente valioso para los jóvenes estudiantes, como lo demuestra la práctica docente.
- Los niños aprenden a través del juego no sólo en la vida cotidiana sino también en el aula, donde adquieren conocimientos más complejos que deben ser planificados, ejecutados y supervisados por el maestro.

RECOMENDACIONES

- Para gestionar el aprendizaje significativo, el juego didáctico parece ser la mejor opción. Sin embargo, cuando el juego es inducido, conduce a un aprendizaje que va más allá de su zona de confort, por lo que requiere ser cuidadosamente diseñado por el docente. Cuando un niño juega solo, tiende a explorar su mundo alrededor del área que constituye su zona de confort. En esta situación, el docente desempeña el papel de facilitador mientras que el alumno está en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El docente debe promover actividades de ocio con metodologías de aprendizaje significativo como enfoque metodológico desde la DCN, estar actualizado en el uso de la tecnología, implementar la gamificación y propiciar la participación de los padres en el proceso educativo en estos tiempos donde la realidad mundial cambia constantemente. y la información es una necesidad. En el nivel inicial, esto mejorará la calidad educativa.

REFERENCIAS CITADAS

- Acevedo Alfonso citado en www.eljuegocomovalor-socializador.com Benjamín Blom
Evaluación de aprendizaje edición
- Clown Fer(2011)[www.aprender mas jugar.blogspot.com](http://www.aprender-mas-jugar.blogspot.com) Erickson (1977). Pedagogía
Evolutiva.
- Jean Piaget, (1926) la representación del mundo en el niño (1926) [www. Biografías y
vidas.com/biografía/p/Piaget.htm](http://www.Biografías-y-vidas.com/biografía/p/Piaget.htm)
- Jean Piaget (1936) el nacimiento de la inteligencia en el niño (); [www. El juego según Jean
Paiget.](http://www.El-juego-según-Jean-Paiget)
- Jean Piaget (1964) Psicología de la infancia.
- K. Groos (1898) teoría instrumentalista del juego (citado por internet [www. El valor
pedagógico del juego](http://www.El-valor-pedagógico-del-juego))
- Lianza (1997) citado en internet por DESEDUCADXS
- Lillemyr OF (2009) pág.87 tomando el juego seriamente, IAP Charlotte.
- Montessori M (1949) La mente absorbente de los niños citado por internet [www.el valor
pedagógico del juego.](http://www.El-valor-pedagógico-del-juego)
- Moreno Rodríguez Rossibel (2003), pág.8, el juego como medio educativo, protocolo de
investigación.
- Moritz Lazarus, (1883) teoría d la relajación. citado por internet [www el valor pedagógico
deljuego.](http://www.El-valor-pedagógico-del-juego)