

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

Grimalda Dolores Montalvo Zambrano

Jauja – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Jauja – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial.

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

Grimalda Dolores Montalvo Zambrano (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Jauja – Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jauja, a los quince días del mes de febrero del año dos mil diecinueve, se reunieron en el colegio Escuelas del Futuro, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El juego como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **MONTALVO ZAMBRANO GRIMALDA DOLORES**.

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 17

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

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


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


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


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

El juego como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	idoc.pub Fuente de Internet	14%
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	etapasdeldesarrollo- chicasupel2006.blogspot.com Fuente de Internet	4%
4	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
5	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	archive.org Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	< 1%

Excluir citas

Activo

Excluir bibliografía

Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo **Albuquerque Silva**
(Autor)

DEDICATORIA

A Dios por iluminarme, a mi madre, mi hermana que con su fortaleza y perseverancia me enseñan a ser fuerte frente a las tempestades y a mi hijo que es la luz de mis ojos.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	v
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPITULO I	11
MARCO TEORICO.....	11
1.1. el juego como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial?	11
1.2. La evolución de los juegos.....	12
1.3. El juego para la acción didáctica.....	13
1.4. El período del juego trabajo.	14
CAPITULO II.....	23
GENERALIDADES DEL JUEGO.....	23
2.1. definicion de Generalizaciones sobre el juego.....	23
2.2. Los juguetes como medidas didácticas.....	24
CONCLUSIONES.....	26
RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS CITADAS.....	28

RESUMEN

En esta monografía abordamos el tema, el juego como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial, para ello, se ha determinado como objetivo principal la aplicación de juegos como estrategia para el desarrollo de competencias y capacidades en niños de educación inicial. Teniendo en cuenta como base teórica las teorías de aprendizaje como, la psicogenética, compensatoria y funcionales. También, se profundizo en la estrategia del juego trabajo, el cual nos dice que el juego nos servirá para concretizar el desarrollo de las competencias y capacidades de los niños siguiendo lo estipulado en el currículo.

Palabras claves: estrategia didáctica, enseñanza aprendizaje, estrategia del juego.

ABSTRACT

In this monograph we address the topic, the game as a didactic strategy in teaching-learning at the initial level, for this, the application of games as a strategy for the development of skills and abilities in children of initial education has been determined as the main objective. Taking into account learning theories such as psychogenetics, compensatory and functional theories as a theoretical basis. Also, the strategy of the work game was delved into, which tells us that the game will help us to concretize the development of children's skills and abilities following what is stipulated in the curriculum.

Keywords: teaching strategy, teaching-learning, game strategy

INTRODUCCIÓN

Hoy no hay lugar para una teoría unificada de métodos de validez universal que pueda enseñarlo todo a todos, como intentaron los viejos maestros. Tampoco se aceptan métodos rígidos con pasos y procedimientos específicos que los profesores deben seguir.

Actualmente, existe un conjunto de métodos que se basan en el alumno como centro del proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta su autenticidad, necesidades, intereses e interfiriendo en el desarrollo del aprendizaje del niño, formando así una actitud positiva en la vida cotidiana.

De esta forma, el niño desarrolla habilidades críticas, creatividad y cooperación. Por tanto, garantiza su libertad, participación activa y educación global integral.

A pesar de todo lo anterior, este método juega un papel importante en el proceso de aprendizaje de los niños de primaria. Considerándonos participantes de la actividad de aprendizaje, es recomendable utilizar el método del juego como estrategia de enseñanza para niños de educación primaria.

Por lo tanto, descubrí que se pueden utilizar estrategias de juego porque no son una tarea para niños, sino una forma divertida de jugar. También es una forma para que los profesores utilicen juegos de tareas para lograr los objetivos del plan de estudios. Esperamos que este documento sirva como recurso educativo para mejorar las habilidades de aprendizaje de profesores y niños.

Objetivo General

Aplicar el juego como estrategia de aprendizaje que promueve la enseñanza aprendizaje en niños de educación Inicial.

Objetivo Especifico

Determinar las principales causas del problema de aprendizaje de los niños.

Identificar los juegos de acuerdo al propósito o necesidad que se quiere lograr en niños de educación inicial.

Diseñar una propuesta en base de juegos para el logro de las competencias y capacidades en niños de educación inicial.

CAPITULO I

MARCO TEORICO

1.1. El juego como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial

Los juegos como estrategia didáctica en el nivel elemental resultan una herramienta más adecuada, teniendo en cuenta las características de los momentos de evaluación docente.

Naturaleza del juego para niños:

El juego es una actividad voluntaria para niños y niñas. Varias escuelas de psicología han analizado su personalidad y funciones. Se pueden agrupar y organizar varias teorías:

Teorías psicogenéticas.

Para Piaget El juego consiste en orientar la conducta del individuo, priorizando la asimilación sobre la adaptación. Este es un paradigma de adaptación, un paradigma de asimilación, adaptar el juego al plan cambiando la realidad externa. Desde la perspectiva de este movimiento, las funciones y formas adoptadas en las actividades recreativas están estrechamente relacionadas con el proceso de desarrollo evolutivo de niños y niñas.

Teorías compensatorias.

Según la teoría psicoanalítica, a través del juego, niñas y niños pueden satisfacer sus necesidades y resolver situaciones conflictivas que provocan acontecimientos en el mundo exterior.

Desde esta perspectiva, a través del juego, los bebés y los niños hacen suposiciones inconscientes, resuelven deseos conflictivos y cambian aspectos de la realidad que no los satisfacen.

Teorías funcionales.

Estas teorías especificaban funciones adaptativas que ejercitaban preliminarmente instintos que evolucionaron y eran necesarios para la supervivencia humana.

1.2. La evolución de los juegos.

La evolución de los juegos infantiles se produce a través de diversos momentos correspondientes a diferentes etapas del desarrollo del pensamiento. Existe un acuerdo general sobre el reconocimiento de los próximos pasos.

Juegos funcionales: se desarrollan en el primer año de vida del bebé. Consiste en un juego puramente motor de funciones sensoriomotoras, que implica únicamente movimiento, acción y percepción. Por ejemplo, aspira todo lo que esté a tu alcance.

Juego romano o simbólico: Se desarrolla principalmente entre los 3 y 5 años, este juego implica pensar. La función imaginativa del juego simbólico es lograr la autosatisfacción transformando la realidad según los deseos del sujeto. En este proceso se produce una asimilación distorsionada de objetos y patrones de pensamiento. Por ejemplo, si un niño se hace pasar por un bombero, puede conectar un contenedor a un casco de bomberos, una caja a una aspiradora y más.

Reglas: Comienza alrededor de los 4-5 años. El inicio suele depender de estímulos y patrones en el entorno del niño. Estos juegos requieren que aprendas y sigas ciertas reglas y comportamientos. Dentro de los juegos reglados se observó una evolución que representa un proceso de descentralización paulatina del pensamiento

infantil. Esta evolución progresa desde juegos que utilizan reglas arbitrarias utilizando el consenso grupal, a juegos que utilizan reglas preexistentes, a juegos socialmente institucionalizados, pasando por una etapa intermedia donde los juegos utilizan reglas únicas, estructuradas y enfatizadas por un consenso grupal específico posible.

Juegos de construcción: Este tipo de juego existe junto con todos los demás juegos y existe durante todo el período, a partir de los primeros años de vida. El juego combina la diversión de manipular objetos con el objetivo de crear algo (por ejemplo, construir con bloques, esculpir con masilla, alinear objetos, coleccionar objetos, etc.).

1.3. El juego para la acción didáctica.

El juego debe verse como una forma especial para que los niños y las niñas interactúen consigo mismos, con otras personas y con los objetos. Esto significa que se priorizan las actividades lúdicas como la herramienta metodológica más adecuada para las consecuencias de las habilidades y capacidades iniciales.

Desde esta perspectiva, se definen y explican varios conceptos.

Es el vehículo que nos permite pasar del sentimiento al pensamiento, de los circuitos sensoriomotores a la conceptualización.

Es una herramienta que revela la identidad del niño, permitiendo al docente descubrir y comprender la conducta y conducta del niño, intervenir, ayudar a superar dificultades y sintetizar el proceso de aprendizaje en términos de objetivos y significado de contenidos educativos.

Es una excelente herramienta para promover la integración de niños y niñas en su contexto social y cultural, contribuyendo a su comprensión del mundo, de sí mismos y de sus relaciones con los demás.

El uso de las herramientas de comunicación adecuadas puede ayudar a que la expresión y la creatividad de los niños pasen de actividades recreativas a tareas basadas en las mismas experiencias recreativas.

1.4. El período del juego trabajo.

El juego ocupacional es un periodo de enseñanza en el que los niños realizan una variedad de actividades de forma individual y en grupo, permitiendo que los niños desarrollen su aprendizaje en base a sus habilidades, intereses y experiencias previas. Mientras desarrollan estas actividades, los niños pueden crear, expresar, sentir, observar, explorar, conectar, visualizar, construir, resolver, diseñar e interactuar. Las actividades desarrolladas en esta etapa pueden surgir de los intereses espontáneos de los niños y de los grupos.

Con el tiempo se han desarrollado una variedad de modelos educativos que tienen en cuenta la integridad de niños y niñas y preservan la dimensión del juego como forma natural de aprendizaje. Nancy Rudolph enfatiza el valor educativo del juego, y no hace falta ser un gran genio psicológico para reconocer que cada niño necesita la oportunidad de jugar, pensar, dar forma y reconstruir su mundo sin restricciones.

Necesitas un lugar donde puedas construir y derribar libremente y utilizar los materiales y herramientas que te rodean. También muestra que los niños necesitan adultos empáticos y afectuosos para interactuar y controlar sus actividades. Cada niño es un explorador, un explorador, un ser único.

Cada niño tiene derecho a participar en las aventuras de la vida a su manera. Esta conceptualización revela los elementos y objetos metodológicos que guían el trabajo y el juego como experiencias educativas. Porque el juego demuestra tanto las necesidades del niño como las del docente mediador educativo.

La necesidad de brindar a niños y niñas espacios y recursos para crear y transformar sus aprendizajes. Además, es necesario respetar la individualidad de cada niño y tener en cuenta su condición de investigadores e innovadores.

Carl Rogers también enfatiza la importancia de la acción y el autodescubrimiento. Creo que cualquier cosa que expreses o proyectes en los demás pasa relativamente desapercibida y tiene poco o ningún efecto en tu comportamiento. Hemos llegado a la conclusión de que las únicas experiencias de aprendizaje que tienen un impacto significativo en el comportamiento son el autodescubrimiento y el aprendizaje que cada individuo desarrolla y adquiere por sí mismo.

El juego en el trabajo es una de las formas más efectivas de estimular el aprendizaje en un entorno reflexivo, libre y creativo donde se puede experimentar, dialogar, comunicarse con compañeros, desarrollar, resolver conflictos, diseñar y crear. Sin duda, esta es una de las formas más adecuadas para fomentar el aprendizaje guiado en un ambiente agradable y divertido, respetando la creatividad y el ritmo individual de cada niño y niña y creando situaciones desafiantes.

¿De qué manera se relacionan los juegos de tareas con el cambio curricular? El juego de tareas tiene como objetivo principal el desarrollo integral de niños y niñas y consigue los objetivos educativos planteados en la propuesta. Mantener la dimensión lúdica como herramienta natural de aprendizaje en una etapa correspondiente a la formación inicial.

Promueve el aprendizaje significativo a través de experiencias prácticas de alta calidad y resolución de problemas basados en ejemplos de niños y niñas que susurran espontáneamente. Promueve el autodescubrimiento, el aprendizaje múltiple y pone a niños y niñas a cargo de su propio desarrollo a través de la interacción con compañeros, profesores y materiales.

De esta manera, el eje horizontal se guía por el juego dramático que se desarrolla en los distintos espacios escénicos y las reflexiones asociadas a estas acciones. También pueden mediar en su papel como asistentes docentes de los maestros, reuniendo a padres, madres y otros miembros de la familia y la comunidad para preparar materiales, compartir experiencias con los educadores infantiles y compartir información a través de interacciones regulares. Es un proceso de desarrollo que sirve para mediar y fomentar la participación.

El juego ocupacional implica exploración, resolución de problemas, descubrimiento, socialización, rescate continuo del potencial de los niños, creación y reflexión como parte de su desarrollo, clarificando las estrategias que priorizan en el centro del currículo.

¿Qué principios definen el juego como una experiencia de aprendizaje? La metodología se basa en un conjunto de principios que reflejan los conceptos psicológicos y educativos que la sustentan. Los juegos, como actividad propia de la infancia según el modo natural de aprender, son situaciones alegres, creativas y complejas, por lo que la actividad educativa debe responder a estas necesidades y derivar de ellas, como carácter íntegro e integral del niño. O una mujer. recepción. Cuando un niño juega se activan su personalidad, sus habilidades sociales, físicas, emocionales e intelectuales.

Por tanto, los métodos de enseñanza contribuyen al aprendizaje integrado en múltiples niveles. Saber abordar las habilidades intelectuales como base para incidir en el desarrollo de una persona sana, independiente, creativa y responsable.

El conductismo es un principio básico de aprendizaje y experiencia directa, entendido como la mejor manera de manipular, descubrir, transformar y crear. Actividades creativas y resolución de problemas seleccionadas como herramientas para promover el aprendizaje significativo a través de la interacción con compañeros, materiales, profesores y otros elementos del entorno.

¿Qué es un juego de tareas? El juego ocupacional se puede definir como "cuando los niños participan en diversas actividades creativas individualmente en grupos pequeños durante la tarea del jardín de infantes".

Esto permite a los niños y niñas combinar la alegría del juego con la intención de trabajar en un entorno flexible y participativo donde los niños y las niñas puedan manipular, crear y cambiar mientras interactúan con sus compañeros, materiales y personas que los acompañan en el entorno. Los líderes, sin darse cuenta, comunican logros u objetivos específicos a los niños.

Se trata de orientar el juego espontáneo hacia la consecución de objetivos educativos básicos a través de interacciones que respeten las necesidades de niños y niñas, sus procesos de desarrollo, ritmo de aprendizaje y autoexpresión. Desde esta perspectiva, el trabajo se valora como una fuerza activa, activa, que incluye juego y tiempo para que niños y niñas reaccionen y cambien las cosas. Reivindicar el carácter placentero del juego y fomentar el trabajo como medio de satisfacción personal y social.

Este enfoque es coherente con el interés de niños y niñas por sus propias actividades de ocio, que interpretan el juego como su trabajo y se sienten "demasiado ocupados" porque están "trabajando" en los distintos juegos de rol que practican. Tienes que jugar. Es una oportunidad de utilizar tu personalidad para revalorizar el trabajo desde temprana edad como fuente de autoconocimiento y una dimensión importante de desarrollo personal y social.

Objetivos del juego:

Según Joanni Hendrick, los objetivos de los juegos se dividen en cinco categorías principales: promover el desarrollo general de niños y niñas a través del juego y las oportunidades creativas que éste brinda.

Contribuye al desarrollo físico

Contribuye al desarrollo intelectual.

Apoyar el desarrollo social.

Fuente de valor emocional.

Desarrollo del lado creativo de la personalidad del niño.

Los niños y las niñas pueden tener actitudes diferentes durante el juego.

En situaciones sociales:

Aprenda a compartir.

Condiciones de juego.

Compañero de juegos.

ingrediente.

Ideas de proyectos.

Formación de hábitos.

Amplía y enriquece las habilidades comunicativas.

Contribuye a la unidad progresiva del grupo.

A nivel cognitivo:

Contribuye al desarrollo de habilidades perceptivas.

Fomentar la acción reflexiva hacia el mundo natural y social.

Adquisición progresiva de conceptos.

Desarrollar habilidades críticas para la resolución de problemas.

Sienta las bases para niveles de aprendizaje nuevos y más profundos.

Dimensiones físicas del motor:

El cuidado adecuado del cuerpo en el espacio contribuye al desarrollo psicosomático.

Desarrolla músculos gruesos y delgados a través de gráficos, trabajos escultóricos y conclusiones libres.

Desarrollar habilidades laterales.

Aprender el control postural adecuado.

A nivel emocional:

Fomenta la autoconciencia.

Mejorar el desarrollo de la autonomía.

Desarrollar una actitud responsable.

Proporciona un medio para comunicar inquietudes y emociones.
Promueve la sensibilidad estética.
Contribuye al desarrollo paso a paso de los valores espirituales y sociales.

A nivel creativo:

Fortalezca gradualmente su capacidad de expresarse.

Desarrolla tu imaginación.

Formación en resolución de problemas.

Contribuye al desarrollo de modelos alternativos de respuesta ante diversos incidentes y situaciones similares.

Contribuye al desarrollo de la expresión a través de diversos medios gráficos, plásticos y teatrales.

Coloque las tareas del juego en el calendario de eventos que ocurren en el palo.

Actividades divertidas para hacer con niños en horario laboral:

Entrada a la ceremonia.

plan.

Juegos de tareas.

Habla y comunicación.

Introducción a la tecnología.

Días festivos, actos patrióticos, permisos de correo y otros permisos personales.

Exploración activa.

Atletismo.

Experiencia práctica.

La satisfacción laboral se considera una parte esencial de la dinámica laboral cotidiana. Los momentos de tranquilidad tienen lugar entre las actividades del centro. La duración depende de la madurez del grupo, la experiencia acumulada y el abundante tiempo de juego. La frecuencia depende de las condiciones del centro. Idealmente, este debería ser un período diario. Las sesiones de juego y trabajo para niños y niñas de 3 años suelen ser cortas y entrecortadas debido a su poca capacidad de atención y a la necesidad de moverse para actuar. Puede tardar unos 30 minutos. El objetivo del juego

es jugar durante mucho tiempo y entrenarte para trabajar en grupo y en clases posteriores.

¿Cómo se materializan los juegos de trabajo? Como cualquier otra actividad de aprendizaje, el juego laboral requiere organización y preparación. Aquí puede ver las cuatro etapas de planificación, preparación, desarrollo, ejecución y evaluación de pedidos.

Momentos del juego de trabajo.

Elaborar un plan.

Desarrollo, descripción, implementación.

Evaluación.

Realizar el pedido.

EN QUE CONSISTE CADA MOMENTO.

Planificación, desarrollo, evaluación y orden.

PLANIFICACIÓN	DESARROLLO	EVALUACIÓN	ORDEN
<p>Pensar en qué hacer, donde, con quien y con que.</p> <p>Los si las niñas y niños eligen en que sólo jugarán.</p> <p>Se toman los grupos de juego en cada zona.</p> <p>Éste debe ser un momento cómodo y sencillo.</p>	<p>Es la concreción del que hicieron en el momento de la planifica, es el juego trabajo en sí.</p> <p>Los grupos juegan en las diferentes zonas dispuestas para estos fines.</p> <p>Elaboran proyectos. Construyen y crean. Transforma materiales.</p> <p>Intercambien ideas.</p> <p>Su duración dependerá de cada grupo y del proyecto realice.</p>	<p>Se trata de recordar el pasado.</p> <p>Los niños y las niñas dan cuenta de lo que hicieron.</p> <p>La educadora ayuda proporcionando pautas a través de preguntas abiertas para que describa lo que hicieron y como lo y hicieron.</p> <p>Las críticas deben orientarse preferiblemente los aspectos.</p>	<p>Tratar de ubicar las cosas en el lugar adecuado.</p> <p>Se estimula para un ordenamiento posterior.</p> <p>Los niños y niñas tratan de ordenar los materiales la educadora estimula y toma de iniciativas.</p> <p>Se estimúlala formación de hábitos de orden.</p> <p>El orden debe apreciarse desde el punto de vista del niño o niña no del adulto.</p>

Se trata de recordar el pasado y tratar de devolver las cosas a su lugar. En este ejemplo se combinan planificación, desarrollo, evaluación y disciplina. Por ejemplo, es útil explicar que cada grupo de trabajo está organizado según un plan. En construcción los grupos se organizan según el plan establecido por cada grupo de trabajo. Ejemplos de realización de puzzles, dibujos, dibujos, dibujos y masillas, etc.

¿Dónde podría desarrollarse juego trabajo?

Esto se lleva a cabo en un parque infantil especialmente habilitado para tal fin. Esto corresponde a objetivos específicos y criterios organizativos, dependiendo del tipo de materiales necesarios, los tipos de actividades que contribuyen al tamaño del espacio y las condiciones que demuestran las necesidades de ejercicio de niños y niñas. Si no es posible una ubicación consistente del área de juegos, se pueden configurar áreas de juegos portátiles para adaptarse al espacio. Lo más importante en este caso es la organización del material para que contribuya a la consecución de los objetivos propuestos por cada espacio de juego. función.

¿Qué es un parque infantil? Es un espacio donde los materiales se organizan según estándares específicos para recordar a niños y niñas la necesidad del juego para lograr diversos objetivos educativos. En otros países lo llaman rincón.

El patio de recreo está secuenciado y espaciado para permitir que los niños y las niñas se muevan libremente y evalúen visualmente los materiales disponibles. El profesor elige el lugar más adecuado para determinar el tiempo de juego. Puede haber una variedad de secciones adaptadas a las capacidades de cada grupo, que incluyen:

Drama (Casa).

Edificios (bloques).

Desarrollo intelectual y motor (área de pensamiento).

Materiales plásticos (arte).

Ciencias (preliminar).

Biblioteca.

Carpintero. También recomendado.

Piscina de agua.

Piscina de arena.

Patria (Rincón Patriótico).

Diferentes cosas que deseas en función de diferentes realidades, necesidades, datos y motivos.

Las familias pueden participar de manera importante proporcionando suministros, ropa y otros materiales que ayuden a fomentar el juego y otros estímulos en los niños, y los miembros de la comunidad proporcionan materiales para estructuras que enriquecen el juego y el trabajo. Cada parque infantil se construye según criterios específicos, como el espacio, la iluminación y la accesibilidad exterior, y se adapta a los objetivos que persigue cada parque infantil.

El siguiente diagrama muestra la relación entre principios, objetivos, tiempos de ejecución y áreas de juego.

Juego del Trabajo

PRINCIPIOS	PROPÓSITOS	FASES DE EJECUCIÓN	ZONA DE JUEGO
Juegos	Promover oportunidades en las dimensiones	Preparación	Dramatizaciones.
Actividades	Sociales	Planeamiento con creación, desarrollo o ejecución.	Construcciones.
Libertad	Cognitivas	Orden de los materiales.	Madurez intelectual.
Socialización	Física	Evaluación.	Ciencias.
Creatividad	creativa		Biblioteca.
Ritmo individual			Carpinterías
Desarrollo integral de los niños las niñas			

CAPITULO II

GENERALIDADES DEL JUEGO

2.1. Generalizaciones sobre juego.

Los juegos expresan la creatividad de las interacciones sociales deseables. Se puede alentar a los niños proporcionándoles materiales, lugares y oportunidades para la experimentación. Se ha informado que los niños en aulas preescolares dominadas por actividades altamente estructuradas dirigidas por maestros tienen menos imaginación en comparación con los niños en aulas menos estructuradas. Este juego está lejos de ser una pérdida de tiempo. Esta es otra cosa que los profesores deberían respetar y considerar en sus programas.

Este juego está destinado a todos los estudiantes, no sólo a los preescolares, y puede utilizarse para identificar desviaciones sociales. También corrige dichas desviaciones. El juego es una herramienta gratificante para aprender habilidades cognitivas y sociales. Para aprovechar al máximo el juego, los profesores deben ofrecer actividades, modelos y otros tipos de estimulación que sean especialmente apropiados para los estudiantes que no juegan mucho.

En las familias donde el juego está restringido en el aula, existen muchos tabúes y a menudo escuchamos "no te atrevas a usarlo sin permiso", lo que dificulta la participación en actividades de juego positivas. Considere las siguientes discrepancias: En Elecciones Creativas, los estudiantes son recompensados por ilustrar diferentes maneras de usar piedras en la magia. Veinte minutos más tarde, fue reprendido verbalmente por usar un vaso grande para regar las plantas. Los comentarios decepcionantes toman la forma de reprimendas.

Para eso no están las botellas Lógicamente, no se puede permitir que los estudiantes jueguen con productos de laboratorio público, repongan objetos cotidianos

estropeados o utilicen pinturas a base de aceite, pero está en la mano del docente crear un ambiente que permita estimular la reposición de objetos, la creatividad y el juego.

2.2. Los juguetes como medidas didácticas.

No cabe duda de que los juguetes son un elemento clave en el desarrollo y éxito de cualquier actividad recreativa. La relevancia de esto varía de un escritor a otro, pero parece imposible desarrollar un discurso sobre los juegos sin una serie de consideraciones relacionadas con el entorno del juego. Hay varias formas de acercarse a los juguetes. Es posible, por ejemplo, desde un punto de vista comercial. Alcanzar miles de millones de pesos en producción anual es una de nuestras metas exportadoras, lo que significa empleo para muchas personas.

Los juguetes se consideran desde el punto de vista de los propietarios (tanto en los propios juguetes como en la integración de nuevas tecnologías en su producción, forma, color, etc.) y desde el punto de vista de la publicidad, en las normas legales y sanitarias. que regulan y garantizan las obligaciones. De hecho, son ellos quienes están interesados en enfatizar la perspectiva didáctica del juego (el significado y el uso del juego como material de aprendizaje) y colocar el juego en un contexto educativo más amplio (la contribución del juego al desarrollo personal del niño). Desde esta perspectiva, los juguetes son vistos como verdaderos proyectos educativos.

En cualquier caso, las ideas sobre los juguetes no son uniformes. ¿Qué son los juguetes?

Los juguetes se utilizan para la venta, la compra o simplemente para jugar. Mientras que los juguetes son un gasto para los adultos, a los niños les atrae todo lo contrario. Esto se debe al dinamismo, variedad y disfrute que se obtiene al trabajar con juguetes, así como a la sensación de satisfacción y logro que se obtiene al utilizarlos.

Desarrollo infantil

El carácter social de los juguetes confirma varios momentos del desarrollo evolutivo del niño. Inicialmente, el significado del juguete corresponde al tipo de sensaciones corporales que evoca y su significado como representación visual de la presencia de la madre. El niño elige objetos que están asociados a la madre y que se adaptan a las zonas erógenas preferidas. Posteriormente, otras características del juguete (fuerza, resistencia, funcionalidad, etc.) cobran mayor importancia. Los juguetes ya se utilizan por lo que representan y lo que puedes hacer con ellos.

En general, la evolución de los juguetes, según algunos, es que los niños comienzan con objetos agradables y no especiales para luego limitar y refinar su significado (lo que representan) y función. Con el tiempo, el niño abandona el juego en favor del apoyo material de los juguetes, reemplazándolo gradualmente con palabras. Las palabras pueden brindar apoyo y significado a los juguetes.

CONCLUSIONES

PRIMERO: ya no se aplica un sistema educativo estricto y justo, ya que los estudiantes deben desarrollar sus habilidades y destrezas de manera dinámica. Por ello, se utilizan estrategias modernas como los juegos de tareas para permitir que los estudiantes se desarrollen libremente en un ambiente entretenido.

SEGUNDO: las nuevas estrategias de juego para enseñar a los niños facilitan el trabajo de los profesores y son muy útiles porque son menos tediosas en términos de preparación de las lecciones y menos estresantes en términos de evaluación.

TERCERO: las estrategias de juego y trabajo son integradoras en todas las disciplinas, lo que permite a los niños aprender a través del juego y gestionar sus habilidades creativas y autónomas sin sentir la carga de la obligación.

RECOMENDACIONES

Las autoridades de las instituciones educativas deben monitorear las experiencias de aprendizaje, brindar asesoramiento y orientación sobre la importancia del juego como estrategia de enseñanza y capacitar al personal sobre tareas y objetivos que mejorarán los resultados del aprendizaje de los niños para garantizar un aprendizaje fácil para todos.

Al titular de la institución: Implementar un área educativa y de entretenimiento con un complejo educativo y metodológico que ayude al desarrollo social, emocional y cognitivo de niños y niñas.

REFERENCIAS CITADAS

- Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Arévalo, M. y Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. (Tesis de Licenciatura). Cartagena: Universidad de Cartagena. Recuperado de: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO>.
- Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad Privada Norbert Wiener. Recuperado de: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/649/MAESTRO%20-%20GARC%20C3%28DA%20MENDOZA%20LISANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ausubel, D. (1987). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós
- Beltrán, J. (2003). *Estrategias de aprendizaje*. Revista de educación. Madrid: Universidad Complutense.
- Campos, M. Chac, I. y Gálvez, P. (2016). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Carabús, O., Freiría, J. y Scaglia, A. (2009). *Creatividad, actitudes y educación*. Buenos Aires: Biblos
- Cervantes, G. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Díaz, J. (2012). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Editorial trillas. México 2002
- Fagoaga, J. (2014). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros*

escolares. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Garnica, G. (2014). Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad. Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.

González, D. (2010). La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel escolar. Cuba: Centro Universitario José Martí Pérez.

Silva, G. (2013). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Lima: GRADE.

Zea, L. (2013). El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 608 Mercurio Puente Piedra 2013. (Tesis de Maestría). Lima; Universidad César Vallejo. Recuperado de:
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/13133/Zea_TLP.pdf?sequence=1&isAllowed=y