

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego, la influencia en el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

Sonia Silvia Rubina Toledo

Trujillo– Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego, la influencia en el aprendizaje en los estudiantes del nivel 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)

Trujillo– Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego, la influencia en el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial.

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

Sonia Silvia Rubina Toledo (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Trujillo– Perú

2020



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


ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a los veintinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio San José N°81608, 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, la influencia en el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **RUBINA TOLEDO SONIA SILVIA**.

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, **RUBINA TOLEDO SONIA SILVIA**, 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 Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


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

El juego, la influencia en el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%	13%	0%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
5	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
7	www.coursehero.com Fuente de Internet	< 1%
8	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	< 1%



9

Submitted to Universidad Cesar Vallejo
Trabajo del estudiante

< 1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva
(Asesor)

DEDICATORIA

Al Todopoderoso, por concederme, todo lo que fui, lo que soy y lo que llegaré a ser, a mi querida madre por todo su amor y confianza Permanente, por inculcarme sus valores y sabios consejos en todo momento. A mi esposo Juan Carlos quien es el motor para seguir con mi meta, a nuestros profesores; Gracias por todo su apoyo y fuente de inagotable sabiduría.

ÍNDICE

DEDICATORIA	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN	ix
CAPITULO I.....	11
EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE.....	11
1.1. El juego.....	11
CAPITULO II.....	15
TIPOS DE JUEGO.....	15
2.1. Juego motor.....	15
2.2. Juego social.....	15
2.3. Juego cognitivo.....	16
2.4. Juego simbólico.....	16
CAPITULO III.....	17
EVOLUCION DEL JUEGO EN LOS PRIMEROS 6 AÑOS DE VIDA	
3.1. Juego libre en sectores.....	17
3.2. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.....	18
3.3. Tiempo y espacio para jugar libremente.....	20
3.4. Recursos materiales para la Hora del juego libre en los sectores.....	22
3.5. Sectores de juego.....	23
3.6. El juego libre en los sectores apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje.....	24
3.7. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil.....	26
CAPITULO IV.....	28
EL APRENDIZAJE.....	28
4.1. Aprendizaje significativo.....	28
4.2. Teoría del aprendizaje significativo.....	29
4.3. Características del aprendizaje significativo.....	29

4.4. Requisitos para el aprendizaje significativo.....	30
4.5. El aprendizaje verbal significativo en el aula: las exposiciones y los organizadores previos.....	30
4.6. Tipos de aprendizaje significativo.....	31
4.7. Papel del docente dentro del aprendizaje significativo.....	32
CONCLUSIONES	34
RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS CITADAS	36

RESUMEN

El presente trabajo se desarrolla en el campo de la educación y la psicología, aborda el tema específico del juego. A menudo vemos a los niños interactuando, a través de los juegos, asimismo desarrollan su aprendizaje jugando con otros niños y desarrollan la parte motora de su cuerpo. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación.

Palabras clave: Juego, influencia, aprendizaje

ABSTRACT

This work is developed in the field of education and psychology, and addresses the specific topic of play. We often see children interacting through games, they also develop their learning by playing with other children and develop the motor part of their body. In this work we are updating important information on this topic in the fundamental field of education.

Keywords: Play, influence, learning

INTRODUCCIÓN

El juego es una faena fundamental de la niñez y ahora más que un suceso es un merecimiento notorio por instituciones locales e mundiales que laboran en amparo de la infancia, como lo determina en el párrafo del acuerdo acerca de los méritos de la Niñez, donde se dice que las recreación y las tareas divertidas, deben ofrecerse al pequeño tanto en la casa como en el colegio (UNICEF, 1989); cortesía que hace frente a los inconvenientes mundiales del empleo pueril que finge coherentemente a su crecimiento.

De tal manera que, la trascendencia de la recreación natural, la misión de la instrucción (2009), plantea en instrucción primitiva, la recreación suelta en la zona contemplando del mismo modo educativo que dedica extensiones y piezas desglosados en la clase fragmentando la programación de los mismos alumnos y subestimando la participación del docente

Esta iniciativa que coadyuva a la formación de las facultades del alumno y que va ganando trascendencia ante el conflicto de asociar la diversión de la niñez con el descanso y la falta de conciencia de la comunidad que los niños necesitan por descanso. “Nos hemos desdeñado diciendo que la diversión es el modo de instruirse por grandeza, hay que dar a la niñez mayor gama de trebejos y lugares para el recreo y repartir con ellos, es una ocasión para que labren sus capacidades (Salas, 2011).

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

Objetivos generales

Estimar el proceder de los niños en el esparcimiento independiente de sectores.

Objetivos Específicos

Diagnosticar la conducta de los educandos mediante una herramienta de observación.

Conocer el resultado del esparcimiento autónomo en sectores en las nociones significativo

Estimular la porte representativa o simbólica de los niños y niñas

CAPÍTULO I

EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE

1.1. EL JUEGO

El juego es la actividad principal en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se forman millones de conexiones entre neuronas en el cerebro de un niño, lo que le permite aprender y desarrollarse. Es un momento en el que surgen muchas relaciones. Una forma en que los niños hacen estas conexiones es a través del juego. Cuanto más juega un niño, más conexiones neuronales forma, por lo que se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega, está débil. Sus habilidades se atrofian y su carácter se marchita. Estos juegos son necesarios para el desarrollo del cerebro de su hijo, lo que le ayuda a aprender y crecer.

La recreación es una tarea importante de la infancia y hoy, más que un evento, es una tarea clara de los fondos locales y globales para ayudar a los niños, como lo establece el Convenio sobre el trabajo infantil, y esto debe ser divertido e interesante para los niños. niños tanto en el hogar como en la escuela (UNICEF, 1989); Conocimiento que aborde el problema global de la ocupación inocente y contribuya a su desarrollo de manera consistente. Por lo tanto, Emancipación pedagógica como resultado del trabajo indígena en la educación primaria, tareas educativas (2009) descompone la misma clasificación dividiéndola en géneros con extensiones y partes. Se subestima la colaboración entre los estudiantes y la educación.

Esta decisión contribuye a igualar las capacidades de los estudiantes y cobra cada vez más importancia debido a los problemas de coordinación de la recreación con la recreación infantil y la falta de conciencia de las necesidades generales de recreación de los niños. "Las vacaciones son la esencia del aprendizaje de la nobleza. Necesitamos proporcionar a nuestros niños equipos y lugares de la mejor calidad para que puedan divertirse, jugar y socializar, y es hora de que perfeccionen sus habilidades". 2011).

La recreación es un concepto muy difícil de lograr. Quizás sea más conveniente reconocer que definir. Sin embargo, podemos decir que es un

entrenamiento natural y placentero que recrea y cambia la situación del niño, trae experiencias interiores y habla de la creatividad superficial en la que participa el niño. Schiller (2002) dijo: “Cuando juegas, te conviertes en un individuo real. La recreación es un rasgo innato del individuo. Todos están listos para ser parte del desarrollo y la estrategia.

La Real Academia Española define el juego como "hacer algo que divierte" y al mismo tiempo "hacer algo con placer". En otras palabras, la recreación es una actividad que aporta placer a la vida de la persona que la realiza. Ortega (1992) dijo: “El teatro infantil brinda a los actores un lugar para encontrarse con el mundo, con los demás y con ellos mismos, convirtiéndolo en una oportunidad de aprendizaje y comunicación. Los niños establecen relaciones con otras personas durante el juego, creando redes caracterizadas por la espontaneidad y proporcionando una dinámica de comunicación armoniosa. Por lo tanto, cuando los niños juegan aprenden porque interactúan y se comunican con otras personas que forman parte de su mundo, y al mismo tiempo fortalecen su lenguaje porque se ven obligados a expresar sus pensamientos e ideas. idea.”(p. 20) En este momento, la recreación es una actividad fundamental para los individuos, que les permite explorar y ver significativamente el mundo que los rodea. Zapata (1988) describe las mini-recreaciones como un medio de razonamiento, un medio de socialización, un organizador y compensador de emociones y un medio positivo para desarrollar estructuras modernas, indicando que son productos intermedios fundamentales. Condiciones de distribución, avance y confirmación de identidad. Éste es el problema humano. Harvey (1985) lo explica de la siguiente manera: La recreación es divertida y placentera, es un medio de entretenimiento, es genuina y espontánea, requiere una cooperación activa por parte de los jugadores y hay ciertas conexiones sistemáticas que no existen. vacaciones. Estos incluyen la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje de idiomas y otros fenómenos cognitivos y sociales.

Por lo tanto, el ocio brinda oportunidades para que los niños expresen sus necesidades, intereses y preocupaciones a través de interacciones generales con otros niños y adultos. El material utilizado en este ejemplo es un juguete, cualquier parte de un objeto que le permita al niño explorar y divertirse con énfasis en la acción repetitiva,

la investigación y la dirección. Un axioma muy interesante mencionado por Silva (2004) es:

Ramos (2017) Su investigación: El juego libre en el área del desarrollo del habla en estudiantes de 5 años. I.E.I. Gala María Isabel Landeo. Perla Villo – Chancay, Lima, Perú. Objeto: I.E.I. por 5 años. Evaluar la efectividad del uso sectorial del juego libre en el desarrollo del habla de los estudiantes. María Isabel Landeo Gala Peralvilo – Chancay. Se desarrollaron dos escalas Likert, una con 10, otra con 17, una con cuatro dimensiones y otra con cuatro opiniones de expertos. La muestra estuvo compuesta por 11 estudiantes de 4to y 5to año del IEI de Changkai. Dimensiones del libre juego entre disciplinas: interdisciplinar, flexible, situacional y cognitiva. Dimensiones de las habilidades comunicativas: escuchar, hablar, leer, escribir. El alfa de Cronbach resultante alcanzó niveles aceptables de 0,814 para HHSS y 0,745 para DD. La correlación entre los dos constructos se realizó utilizando el coeficiente de correlación rho de Spearman, arrojando un valor de rs de 0,681 para la correlación entre escalas. Esto indica una correlación lineal positiva, moderadamente fuerte, así como una correlación superior a 0,813 entre DD y la medida. HHSS. Se discuten las implicaciones de los hallazgos. Conclusiones: Casi el 99% de los estudiantes reportaron alcanzar un nivel aceptable de recreación grupal autodirigida.

Robles (2017) en su estudio: Participación en el desarrollo del juego libre y habilidades sociales de niños y niñas de 5 años en instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 por sector – Los Olivos 1016, Lima, Perú. Objetivo: Red 19 - UGEL 01 - Los Olivos 2016 Determinar la relación entre la participación de niños y niñas de 5 años en el juego libre de una disciplina específica y el desarrollo de habilidades sociales. Consta de cuatro dimensiones con dos escalas tipo Likert (una con 14 ítems, la otra con 30 ítems), y una fue verificada por las opiniones de cuatro expertos. La muestra estuvo compuesta por 147 niños y niñas de 5 años de la escuela RED 19 de Los Olivos. Dimensiones del juego libre por sector: a qué juegas, con quién juegas y las relaciones que mantienes mientras juegas. Dimensiones de las habilidades sociales: habilidades básicas, habilidades intermedias, habilidades secundarias. El alfa de Cronbach de los resultados alcanzó niveles aceptables de .890 para HHSS y .840 para

DD. La correlación entre los dos constructos se realizó utilizando el coeficiente chi-cuadrado de Pearson, lo que arrojó un RS de 0,774 para la correlación entre escalas, lo que indica una correlación lineal positiva, moderadamente fuerte. Conclusión: Según la hipótesis general, no se observó relación entre el juego libre y las habilidades sociales en cada dominio. Dado que el valor de significancia es 0,774, que es mayor que 0,05, se acepta la hipótesis nula.

CAPÍTULO II

TIPOS DE JUEGOS

2.1. JUEGO MOTOR

Los juegos de ejercicio son una organización que incluye todo tipo de situaciones de ejercicio en forma de actividades recreativas que incluyen rutinas de ejercicio significativas y pueden lograr una variedad de objetivos (educativos, recreativos, de activación grupal, culturales, deportivos).

Según Parlebas (1972-1989). El tratado sobre juegos de movimiento resulta ser un excelente ejemplo de un juego que consiste no sólo en la correcta disposición práctica de las reglas, sino también en métodos que se aplican estrechamente al comportamiento muy general de los jugadores en formas específicas (roles de movimiento social). y funciones auxiliares). No sólo las reglas, sino el comportamiento muy general de los jugadores en ciertas formas (roles de movimiento social y roles de apoyo).

2.2. JUEGO SOCIAL

Los juegos sociales como marcar y hacer cosquillas ayudan a los niños a aprender a concentrarse en usted y en lo que está haciendo, predecir, seguir y turnarse. Cambie sus actividades, observe cuándo está cansado y cómo se siente, y conéctese con los demás. El juego social es un juego para la comunicación y el crecimiento entre los niños y para el crecimiento de la confianza.

Para Orlik (1998), es importante utilizar experimentos e investigaciones en el campo del muestreo pedagógico para conocer los resultados de los juegos cooperativos y su significado. Los inventores estudiaron una muestra de 73 estudiantes, niños de cinco años, los dividieron en dos grupos, y en uno de ellos utilizaron juegos cooperativos y otros tradicionales para repetir los resultados y la relatividad.

2.3. JUEGO COGNITIVO

Los juegos sociales como marcar y hacer cosquillas ayudan a los niños a aprender a concentrarse en usted y en lo que está haciendo, predecir, seguir y turnarse. Cambie sus actividades, observe cuándo está cansado y cómo se siente, y conéctese con los demás. El juego social es un juego para la comunicación y el crecimiento entre los niños y para el crecimiento de la confianza.

Para Orlik (1998), es importante utilizar experimentos e investigaciones en el campo del muestreo pedagógico para conocer los resultados de los juegos cooperativos y su significado. Los inventores estudiaron una muestra de 73 estudiantes, niños de cinco años, los dividieron en dos grupos, y en uno de ellos utilizaron juegos cooperativos y otros tradicionales para repetir los resultados y la relatividad. (Pág. 116)

2.4.EL JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico es un tipo de juego que permite a los niños asumir diferentes roles, imitando situaciones que observan en la vida real. Para ello, utilizan su imaginación y crean imágenes mentales. El juego simbólico pasa a formar parte del desarrollo del niño y le ayuda a dominar su entorno. Gracias a este tipo de juegos tu hijo podrá:

El juego simbólico es un tipo de juego cuya totalidad incluye simultáneamente varias extensiones de la experiencia del niño en el entorno. El juego simbólico brinda la capacidad de crear situaciones y mundos imaginarios transformando objetos basados en nuestra experiencia, imaginación e historia de vida.

CAPITULO III

EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN LOS PRIMEROS 6 AÑOS DE VIDA

La gestión del ocio se desarrolla y cambia a medida que los niños crecen y crecen. El juego de un niño de 12 meses es más irregular y complejo que el de un niño de 5 años. En una muestra vemos que, en general, los niños de entre 1 y 2 años prefieren jugar solos. Por otro lado, los niños mayores prefieren y tienen oportunidades de interactuar con otros niños para crear juegos grupales. Además, como modelos y expertos observamos que el comportamiento del niño de 15 meses con la cuchara era natural. Le interesa explorar, patear, girar y atrapar objetos con la cuchara. En cambio, el mismo juego que juega una niña de 4 años es muy complejo. Ella comienza a "prepararse", a inventar una historia para la trama y a hacer un "puré" para su "hijo".

3.1. JUEGO LIBRE EN SECTORES

El juego libre sectorial es una de las actividades más importantes que todo maestro de primaria no puede descuidar con los niños y debe realizarse diariamente, brindando tiempo suficiente para desarrollar coherencia metodológica. Recuerde que el "juego" es ante todo una estrategia. Incorporar el aprendizaje significativo y continuo. Promueve la autonomía, la creatividad, el desarrollo del lenguaje, el pensamiento crítico y reflexivo y más. Permite el desarrollo.

- Incentivar a los sectores a identificar e implementar espacios seguros. •
- Mantener la seguridad emocional en todo momento e intervenir cuando sea necesario.
- Participar en juegos sólo cuando se le solicite
- El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil están estrechamente relacionados con el cerebro de los niños.
- El juego es el motor del desarrollo y el aprendizaje.
- El juego es un espejo del desarrollo y el aprendizaje.

- El juego sólo puede ocurrir en un ambiente donde haya personas amorosas que se preocupen y humanicen la existencia del juego.

Garvey (1985) afirma: El juego adopta muchas formas. Una forma de ver los diferentes aspectos es pensar qué materiales o herramientas son clave. Según Harvey, los profesores de educación infantil deben elegir los materiales o juguetes con mucho cuidado para garantizar que los niños también estén dispuestos a trabajar con ellos en una variedad de situaciones. hacer. Los sectores primero se apilan en el espacio y su disposición cambia según la combinación actual. El sector suele definirse por el mobiliario del aula (escritorio, sillas, alfombra o, a veces, ninguno). Sin embargo, también puedes utilizar cajas o contenedores que sólo se utilicen durante las reuniones. Harvey (1985) argumentó que la proliferación en sí, la diferenciación del universo físico del universo general y de los sistemas de información, ocurre en ciclos más grandes durante períodos de expansión dramática.

El objetivo del maestro es crear un espacio en el aula libre de obstáculos y con suficientes materiales para mantener el interés de los niños. Esto proporciona un momento esencial de seguridad emocional al observar cómo los niños registran sus anécdotas y su interés en su juego, que luego pueden transferirse a proyectos de aprendizaje o unidades didácticas. Fomentaremos y elevaremos el nivel intelectual de los niños participando en juegos del desierto donde y cuando los niños lo necesiten o lo soliciten. En esos momentos, los niños y niñas suelen pasar su tiempo alerta, alerta y explorando sus capacidades. Las secciones excluidas de los cálculos deben almacenarse y organizarse adecuadamente según la evidencia, pudiendo en algunos casos ubicarse fuera del aula o trasladarse a cajas. Chokler (2013), La mente inestable e inconsciente está extendiendo, el espíritu de la familia. Y la base de conocer el mundo.

3.2. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PLANIFICACIÓN

Los niños y los profesores se sientan en el suelo y forman un círculo alrededor del aula. Durante 10 minutos hablan entre ellos sobre a qué quieren jugar. Los maestros recuerdan a los niños el tiempo y el espacio de juego. Ahora es el momento de desbloquear el sector. Les decimos que jueguen con los juguetes que tienen en clase durante una hora y luego dejen de jugar 10 minutos después de terminar la clase.

ORGANIZACIÓN

Los niños se agrupan de forma autónoma a lo largo de la clase y se colocan en un diseño de su elección, que ellos mismos crean. Si tienes una "caja temática" en la habitación, los niños obtendrán todo lo que quieran. Los grupos estarán formados por 3-4 niños, pero estos criterios son flexibles. A veces hay cinco o seis niños en un grupo y los juegos están muy relacionados entre sí. A veces dos niños juegan juntos o un niño juega como un escarabajo. Una vez que los niños se hayan instalado, podrá empezar a planificar sus propias vacaciones. Esto determina qué juguetes usan los niños, cómo los usan y con quién juegan. El personal y los niños establecen o mantienen normas acordadas entre los niños durante la recreación independiente en el área. Según cada modelo, todos dicen esto: No debemos golpearnos, debemos cooperar con juguetes o reglas que creemos que son importantes. Los niños indican con qué quieren jugar, con qué juguetes quieren jugar y con quién quieren compartir ese momento. Ejemplo: Quiero construir un puente para autos, hoy quiero jugar con José.

EJECUCIÓN O DESARROLLO

Una vez que los niños se instalan en su retiro, comienzan a expresarse. También hay negociaciones con otros niños sobre qué juguetes usarán todos y qué roles desempeñarán. "Tú serás la tía, yo seré la madre y tú serás el hijo". Los niños se sientan en el salón de diversas formas. Algunas personas se reúnen solas, otras en parejas y otras en grupos de 3 o 4 compañeros. Puedes ver que los niños en el gimnasio están divididos según sus materias favoritas, tipos de juegos y similitudes con sus compañeros.

ORDEN

La fase de festivo de cada sector finalizará con un aviso previo de cierre 10 minutos antes de dicha fase. Después de toda la diversión, los niños tienen que guardar sus juguetes y ordenar su habitación. Lanzar juguetes es muy importante, apasionante y de sentido común. Se trata de aferrarse a tu experiencia y llenar el siguiente ciclo con importantes experiencias internas. También fomentamos buenas prácticas de eliminación.

SOCIALIZACIÓN

Todos se sientan en semicírculo y cuentan verbalmente qué jugaron, quién jugó, cómo se sintieron y qué pasó durante el descanso. Por ejemplo, los niños que juegan en casa imitan a sus padres y dicen cosas como "Daniel empezó a cocinar" y "Los hombres no cocinan", mientras que los profesores aprovechan la oportunidad para hablar sobre el mundo exterior y marcar la diferencia. Esto es una foto. Errores de los niños. Este es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan y quieren.

REPRESENTACIÓN

Los profesores permiten que los niños demuestren lo que han hecho individualmente o en grupo a través de dibujos en relieve y bocetos. No es necesario realizar este proceso metodológico todos los días.

3.3. TIEMPO Y ESPACIO PARA JUGAR LIBREMENTE

El reconocimiento y el alcance son las cercas que respetan a los niños y la seguridad educativa, el contenido y la disciplina, y son el centro del diseño preliminar y la planificación preliminar. Todos son semi -círculos, unión, lo que sucedió durante lo que sucedió durante el resto, pensamiento y relajación. La formación aprovecha la oportunidad para proporcionar información sobre un aspecto particular que surge en la conversación. Cuando los niños que jugaban en casa jugaban con mamá y papá según

el módulo y decían cosas como "Daniel empezó a cocinar" y "Los hombres no cocinan", la maestra les dio la oportunidad de hablar sobre el mundo exterior y sus opiniones expresas. Intercambio. Errores de los niños. Esto es lo que los niños sienten, saben, piensan y quieren. Un momento muy importante para la expresión. Desde una perspectiva educativa, los niños pueden mostrar a través de dibujos a qué jugaron de forma individual o en grupo. No es necesario seguir este camino metodológico todos los días.

En primer lugar, es necesario dedicar 60 minutos al día a esta actividad. Los niños deben ser examinados diariamente. Este tiempo no se puede utilizar para otras actividades ya que priorizamos el crecimiento y la educación de los niños. Para la mayoría de profesores, el mejor momento para realizar esta actividad es por la mañana. Porque ayuda a los niños a "liberar" tensiones, les da energía y les ayuda a aprender mejor la próxima vez que surjan problemas.

Otros profesores dicen que prefieren la última clase porque los niños son más capaces de procesar el contenido académico de la primera clase de tutoría privada. Al colocarlos en una zona cuando termina el tiempo de juego, los niños podrán volver a sus apartamentos de forma cómoda y tranquila.

Cada profesor, o usted, puede decidir por sí mismo qué partes del plan de estudios funcionan mejor en el aula. Curiosamente, los 60 minutos asignados como tiempo de juego libre se respetan y aprecian en todas las disciplinas y se realizan a la misma hora todos los días. Aporta a los niños fuerza, optimismo y baba. el cuarto

El salto requiere espacio de relajación y relajación para los niños, pero sobre todo, cada uno tiene la oportunidad de desarrollar su propio programa de juego corto. En particular, la postura no debe contar con muebles u otros objetos que interfieran con el movimiento. En cualquier caso, un aula debe contar con una variedad de materiales e insumos divididos en sectores bien definidos. Debido a la riqueza de nuestra región, especialmente en el campo, hay algunas clases que no cuentan con un sector organizado, principalmente por falta de segmentación. En este caso se utilizan

las “cajas temáticas”, que son cajas que contienen materiales, juguetes y accesorios con los que los niños pueden jugar. Por otro lado, en algunas instituciones educativas, especialmente en zonas rurales, las aulas son muy pequeñas, pero cuentan con jardines al aire libre o espacios grandes y vacíos, proporcionando un buen ambiente para que los niños jueguen libre y libremente. No se recomiendan lugares muy vacíos. Porque los niños se sentirán muy “vacíos” y habrá semillas.

3.4. RECURSOS MATERIALES PARA LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Hay juguetes y materiales de aprendizaje necesarios para el juego simbólico. Los juguetes y otros materiales median en la experiencia de juego, permitiendo a los pequeños expresar su imaginación y creatividad. El juicio es el componente básico que nos permite convertir la fantasía y la imaginación en acción. ¿Qué debo considerar al colocar materiales en un sector?

Muñecos y complementos: biberones, peinetas, ropa, encajes, etc.

Animales reproductores y/o familiares como perros, matones, vacas, gallos, halcones, bestias, etc. La granja.

Razas de animales salvajes: gatos, lagartos, lobos o zorros, dinosaurios, etc.

Telas de diferentes tamaños, texturas y colores: para forrar, disimular, disimular, usar como mantel, etc.

Muñecos y personajes varios: soldados, indios, vaqueros, trabajadores, etc.

1-2 familias de muñecos: padre, madre, hijos, bebé, etc.

Camiones, automóviles u otros vehículos. Los camiones grandes son mejores que los volquetes.

Materiales de construcción: bloques de cimientos (madera de varias longitudes y espesores), barriles, palos, legos, tubos, piedras, etc. • Arrastre ligero: tirar de carros, tirar de objetos.

3.5. SECTORES DE JUEGO

familia

Aquí, los niños disfrutaban de una divertida experiencia residencial, que incluye un restaurante, una oficina y un dormitorio. Los niños desempeñan el papel de padre, madre e hijo del lugar donde viven. Preparamos la comida, acostamos a los niños y repetimos una tras otra las conversaciones y conflictos que han surgido. En ocasiones tienen vecinos u otros personajes afines a la generación representada. La residencia en riesgo apoya los recursos socioemocionales, la socialización, la evitación de conflictos y el lenguaje. La zona fronteriza debe estar equipada con muñecas, comida y vajillas, ropa de cama, mesas, muebles, suministros, material de embalaje, utensilios de cocina y otros artículos del hogar. Los accesorios deben reflejar las características culturales del departamento. Minedú (2010). construir

Al niño se le entrega una variedad de materiales y objetos basados en experiencias o experiencias pasadas, como puentes, caminos, casas, fuertes, ciudades, cuentas y otras creaciones. En estos diseños, suele utilizar personajes como muñecos, animales y coches para crear escenarios para continuar el sueño. Jugar con muebles de construcción ayuda a desarrollar el juicio y las habilidades matemáticas. Materiales que utilizan los niños en casa: bloques de madera de distintos anchos y largos, cubos, láminas revestidas y pintadas, cargadores, arcos, tubos de PVC para insertos, ramas de varios tamaños, bloques de construcción para "ignorantes". segmento." etc. Esta doble línea debe estar conectada al escenario o muros defensivos de escenarios y juegos de miniaturas. Minedú (2010).

dramatizar

Esto requiere una diferenciación hábil, ya que algunos niños desarrollan representaciones más simbólicas, asumen roles diferentes y actúan de manera diferente que otros. Por ejemplo, en un momento podría ser una ubicación, en otra sesión podría ser una pequeña tienda. Farmacia, peluquería, correos, colegio, etc. Los grupos de teatro desarrollan funciones simbólicas haciendo que los niños asuman roles, es decir, bebés que hablan y representan diferentes personajes. A través de la acción, los niños practican sus habilidades lingüísticas y fortalecen su autoestima, consentimiento y

habilidades sociales con otros niños (interacción, salud, resolución de conflictos). Todos estos son importantes para los procesos socioemocionales. Debe ser armonioso: muñecos, disfraces y complementos varios, mantas o telas, etc.

biblioteca

Esta herramienta está diseñada para enseñar a los niños habilidades comunicativas y debe ser un contenedor (estanterías, estanterías, editores, etc.) para diversos textos creados y preparados por los niños, los profesores y sus padres. donación o donación, etc. Sería genial que este marco tuviera papel y lápices/colores para que el niño pueda dibujar solo si así lo desea.

La pizarra es un gran lugar para que los niños practiquen letras nuevas. Esta lista debe complementarse con literatura, textos y materiales de lectura para facilitar la interpretación. Las historias deben ser accesibles para los niños para evitar problemas negativos en el nacimiento. Minedú (2010).

musica y arte

Esto permite a los niños desarrollar y desarrollar sus talentos y habilidades, ampliar sus grupos y expresar y combinar sonidos, ritmos y movimientos. Analice y compare los sonidos y patrones de su grupo, y discuta conceptos como "temprano" y "tarde", "primero" y "después". Asimismo, los niños expresan sus pensamientos creativos cuando dibujan y cocinan. Experimenta todo lo que te rodea.

3.6. EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES APOYA LAS ÁREAS DE DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE

La comunicación, las matemáticas, la sociología humana y las ciencias ambientales son materias fundamentales en la educación de los niños y muchas veces requieren inteligencia. Por lo tanto, el valor de la investigación del desarrollo que considera a los niños apunta a aprender el miedo desde las primeras etapas del desarrollo educativo. Kamii y DeVries (1995) enfatizan el futuro en su investigación.

Según Piaget, el conocimiento físico no puede especificarse detrás de un sistema matemático. Esto se debe a que no existe historia en la Tierra que pueda explicarse sin recurrir a sistemas de relaciones, distinciones, medidas y cálculos. Un angelito lo espera, recopilando acontecimientos y contándolos en las noticias del pasado.

De lo contrario, la nota leída pasa a ser una contingencia conocida y queda exenta de todos los principios anteriores. Por tanto, las obras de Piaget tienen como objetivo el desarrollo de la inteligencia y el pensamiento humanos. De esta afirmación se puede entender la opinión sobre la fertilidad del niño. Los resultados se producen por separado de los insumos de la materia. Es decir, el aporte siempre se comprende completamente en las primeras etapas de su realización. Si te refieres al pináculo de la creación de una base. Kamii y DeVries (1995) afirman en su estudio: Para Piaget, el movimiento es un componente de los primeros principios atraumáticos en el contexto del entrenamiento y el aprendizaje.

Saber qué tan rápido se adapta tu perro a los factores externos se convierte en una serie de ejercicios que ayudarán a tu perro a aprender a aceptar las cosas. Por lo tanto, nadie tendrá principios innecesarios y el bebé jugará con personas que están conectadas para no compartir sus pensamientos. El objetivo de Lev Vygotsky para nosotros es transformar a las personas no sólo por cómo reaccionan ante los problemas, sino también identificando herramientas para separar estímulo y respuesta. Para Vygotsky, el aprendizaje tiene un contexto social, es decir, un conocimiento adquirido a través de un determinado nivel de instrucción que se desarrolla en un espacio nivelado y un esquema mediante el cual se alcanzan los niveles. Se expresa a través de la actuación. Depende de lo que el mentiroso (el niño) y el luchador (el maestro del niño) no pueden recordar y qué herramientas sirven como mediadores.

Entonces, la diferencia entre crecimiento y desarrollo real es la intimidad de las entidades en el proyecto real. Además, debido a que el lenguaje está relacionado con el pensamiento, requiere comunicación e interacción para alcanzar niveles que los humanos no pueden alcanzar. La educación y la madurez están estrechamente relacionadas, pero para algunos profesores, el aprendizaje puede acelerar la madurez. Esto significa que los profesores deben tener buenas estrategias de enseñanza para

crear conflictos entre los miembros del grupo y promover la búsqueda del conocimiento.

Reggio Emilia es una filosofía de construcción social con especial atención a los niños, la educación y las escuelas. El papel del lector es difundir la atmósfera ideal para mejorar la enseñanza y el aprendizaje a través de innovación y compromiso significativos.

No hay pruebas en esta escuela. Los niños y los adultos tienen diferentes roles que desempeñar para ayudarse unos a otros. Un maestro es alguien que se apropia de la enseñanza, capacita a los niños para resolver problemas, les permite interactuar con otros, nutre y acepta sus diferencias (territorio fértil).

3.7. RELACIÓN ENTRE JUEGO, APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL

Jugar, tallar y crecer están estrechamente relacionados con la mente del ángel, y la participación es una actividad placentera para el ángel. Durante los primeros seis años de vida, la cabeza de tu bebé contiene millones de conexiones necesarias para su formación y crecimiento. Aquí se establecen varias conexiones. Lo bueno es que Ángel tiene esta lista consigo mientras juega. Es genial aprender más sobre cómo juega tu angelito y hace conexiones neuronales.

Si tu angelito no juega, se debilitará. Su carácter se perfeccionó y su reputación sufrió. Este juego es tan bueno como el color del cabello de tu ángel, ayudándolo a esculpir y crecer a la perfección. El juego es un dispositivo de ejercicio constante. Esta es la razón por la que los juegos desempeñan un papel tan útil a la hora de permitir el aprendizaje y el desarrollo. Este juego existe desde el principio y es naturalmente genial.

Nadie debería criticar a los niños por su naturaleza competitiva, pero deberíamos crear un entorno en el que los niños puedan crecer y fortalecerse. A través del juego, las habilidades de entrenamiento de los niños comienzan a formarse. El juego es un programa de aprendizaje integral que demuestra el nivel de aprendizaje y

habilidades de práctica que los niños han adquirido. El juego explica cómo llega el angelito y qué espera conseguir. El juego Aria puede resultar útil en áreas donde su ser querido muestra sinceridad y humanidad. Las redes sociales y las redes familiares son sistemas donde se desarrollan juegos a modo de simuladores. Un entorno amoroso y de confianza, relaciones amorosas y motivación personal, como la inteligencia, son factores importantes para ayudar a su ángel a jugar, aprender y crecer para vivir una vida saludable.

CAPÍTULO IV

EL APRENDIZAJE

4.1 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

DAVID AUSBEL (1973). A Charity le encanta odiar lo que no la guía. La posición básica final es el conocimiento significativo, el conocimiento significativo. Toda la traducción se realiza mecánicamente, desde la memoria hasta el romance integrado (realizar exámenes, aprobar cursos, etc.). La enseñanza simbólica tiene que ver con la comunicación. El significado es multifacético y abarca conocimientos nuevos y previos, situaciones actuales, experiencias personales y situaciones concretas.

Juan E. León (1986). Esto significa desarrollar nuevos cursos que aprovechen el conocimiento previo de los estudiantes. El facilitador actúa como facilitador entre los estudiantes y no significa que los estudiantes participen de lo que saben. Afortunadamente, es sincero y trata de acercarse a sus alumnos. Esto le permite tener confianza en la relevancia del desarrollo de su estrategia y responder de manera proactiva. Debido a la intensidad con la que los profesores pueden aplicarlo, los estudiantes retienen el conocimiento que han aprendido y lo sienten relevante y pertinente para su vida cotidiana. Lo simbólico es lo que sucede cuando un elemento nuevo nos llama la atención y lo hace nuestro, es decir, fija nuestra perspectiva. El aprendizaje positivo es una forma de desarrollar y transferir conocimientos no sólo a través del conocimiento, sino también a través de habilidades y experiencias. Se basa en experiencias previas relevantes para sus necesidades e intereses. Es un aprendizaje significativo que está más alineado con las normas sociales para que uno pueda aceptar la neutralidad de la violencia cotidiana. “El conocimiento de la encarnación es conocimiento que proviene de la pasión de uno, y todo lo que se aprende es irrelevante. Se dice que el conocimiento es una herramienta de evaluación externa de su título. ALNELLY (2009).

4.2 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ausbel La formación se basa en un sistema educativo basado en las ideas preconcebidas del estudiante sobre la nueva información, y el "sistema de comprensión" debe definirse como un sistema de pensamientos e ideas que persiguen con determinación el conocimiento. Le expliqué cómo hacerlo. Estructural. Es muy importante tener en cuenta las creencias de aprendizaje de los estudiantes al enseñar y practicar creencias.

Es importante recordar no sólo la nueva calificación del estudiante, sino también el nivel de ideas, sugerencias y movimientos del estudiante. Al incorporar principios de aprendizaje, Ausbel también proporciona una puerta de entrada para que los estudiantes desarrollen herramientas metacognitivas que les ayuden a tomar decisiones sobre sus creencias de aprendizaje. Esto crea un mejor entorno de aprendizaje en el que las carreras ya no se consideran equivalentes a "no pensar". Alternativamente, las traducciones de los estudiantes comienzan con "0". Como no es así, los estudiantes disponen de un cuadro de experiencias y conocimientos relacionados con sus estudios que pueden utilizar para hablar de la fiesta. Ausbel resume el tema de su trabajo de la siguiente manera: Si tuviera que reducir toda la psicología educativa a un principio simple, diría que los temas más importantes que afectan el aprendizaje son los que los estudiantes ya saben. Conócete a ti mismo y edúcate en consecuencia. (Ausbel; 1973).

4.3 CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

David Ausbel Acuña El estilo de aprendizaje general era el opuesto al aprendizaje de memoria. Por ejemplo, menciona las siguientes características del entrenamiento del carácter:

Nuevos conocimientos ingresan al sistema de autoconciencia del estudiante.

Esto se logra mediante el deseo consciente del estudiante de aprender nuevos conocimientos a partir de conocimientos previos.

Todo lo adelantado proviene de estudiantes reales. En pocas palabras, los estudiantes quieren hacer lo que se sugiere porque creen que es importante.

4.4 REQUISITOS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En este caso, Ausubel dice: Equidad básica (Ausubel; 1973). R. El propósito de la herramienta muestra cuáles son sus implicaciones negativas y cómo puede usarse (pero no literalmente) en un sistema educativo particular para los estudiantes. Esto significa vincular categorías y características del material didáctico, clichés e ideas deliberadas y significativas que sean relevantes y relevantes para los estudiantes en el sistema educativo. Si el significado de una materia no se enseña adecuadamente debido a una educación nueva, desigual y racional, se puede decir que ha adquirido significado cerebral. Entonces no todo es cuestión del cerebro. Aunque el Aria se basa en importantes recuerdos de los estudiantes, se entiende que estos estudiantes tienen un gran respeto por sus antepasados (Ausubel; 1983). Los movimientos que no pierden de vista el significado de sus acciones son compartidos por diferentes personas, los conectan entre sí y permiten nuevos y mutuos progresos entre las personas. Por ejemplo, el consejo de celebrar una boda al aire libre donde las cosas se muevan rápidamente para romper el ambiente es una idea valiosa para quienes lo saben. Lo abordaremos rápida y solemnemente.

Aprendizaje significativo, es decir, los estudiantes quieren integrar nuevos conocimientos al sistema educativo sin llegar a implementarlos. Por lo tanto, las opiniones sobre la educación se forman sobre la base de que incluso si se consideran los materiales durante la educación, los resultados son mecánicos. Esto se debe a la indiferencia del alumno y al deseo de imprimir tal como está. No importa cuán importantes sean los estudiantes para el enemigo. Si el equipo no es el adecuado y no guarda relación con las características morfológicas, ni la configuración ni los resultados son importantes.

4.5 EL APRENDIZAJE VERBAL SIGNIFICATIVO EN EL AULA: LAS EXPOSICIONES Y LOS ORGANIZADORES PREVIOS.

La comunicación de Ausbel protege la capacidad especial de enseñar a través del movimiento y los métodos resultantes orales, escritos y escritos. También cree que los métodos tradicionales de comunicación son inútiles y vale la pena señalar los siguientes puntos.

Motivar el pensamiento crítico y enseñar a los estudiantes habilidades de comunicación.

Probar sin prueba, distribución ni reglas.

No combinar nuevos conocimientos con tarjetas presentadas anteriormente.

Usar métodos de evaluación que midan las mismas estrategias o alternativas que los estudiantes han aprendido y la importancia que le dan a la segmentación de palabras.

Este movimiento desafía a los estudiantes a aprender el clímax de la canción y practicar. Ausbel y sus colegas sostienen que los profesores deberían ayudar a los estudiantes a diseñar diferentes estilos de aprendizaje aceptando, abriéndose y promoviendo nuevos conocimientos.

Para superar esto, ofrece este consejo:

En la antigüedad, desde el inicio de los conceptos más extremos, fue el inicio de las principales ideas unificadoras de la catequesis.

Identificar y proteger frente a las limitaciones generales de las capacidades cognitivas del sujeto.

Explicar las ventajas de definiciones específicas o concretas y las similitudes y diferencias entre conceptos relacionados.

El absentismo como criterio para descubrir que los estudiantes reconstruyen adecuadamente los nuevos conocimientos con sus propias palabras. Los organizadores iniciales son un equipaje introductorio que tiene mayor valor en abstracción, tema y comprensibilidad que el mueble definitivo del que aprender.

4.6 TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Frases de aprendizaje: aquí es cuando su bebé adquiere vocabulario. Primero, aprende palabras que representan objetos específicos que tienen significado para él. Si no hay convulsiones no se clasifica.

Concepto de aprendizaje: Un niño aprende que, independientemente de experiencias específicas, la palabra "madre" también puede aparecer en otras personas refiriéndose a su madre. Esto también sucede cuando los niños en edad preescolar están expuestos al turismo o a entornos de aprendizaje exitosos y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país" y "mamíferos".

Consejo de aprendizaje: Conocer el significado de un concepto te permite aprender oraciones que contienen dos o más conceptos que confirman o refutan algo. Así, la nueva información se integra y asimila a conocimientos y secuencias cognitivas previas. Esta formación se lleva a cabo en los siguientes pasos:

Mediante diferenciación progresiva: cuando la nueva información se subordina a conceptos más amplios que el estudiante ya conoce.

A través de comparaciones integradoras: al utilizar nueva información más allá de los conceptos que el estudiante ya conoce.

Combinación: cuando una noticia nueva tiene la misma calificación que una noticia conocida. Ausubel ve el conocimiento previo de los estudiantes en términos de esquemas fundamentales. Consiste en que el estudiante realmente pase de sus creencias a una parte de la verdad en un momento.

Estos esquemas incluyen diversas interpretaciones de la realidad, como hechos, acontecimientos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.

4.7 PAPEL DEL DOCENTE DENTRO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Hay una advertencia de evidencia y jerarquía. Siempre está en Abalorio y la extensión es buena. La motivación es que el fruto del caso culpa al concepto y la advertencia de sus propios intereses.

PAPEL DEL ALUMNO DENTRO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Las tendencias de razonamiento del estudiante y el origen del significado variarán según sus motivaciones y fortalezas, pero depende del estudiante pensar dentro de estos juicios cognitivos para que puedan analizarse desde una variedad de perspectivas. Es un deber no pensar en el material que le presenta y él puede transmitir el significado.

Se debe profundizar en la educación de los niños a través del juego. Los juegos bien dirigidos son una fuente de grandes ingresos. Los niños aprenden porque jugar es aprender. Los mejores maestros deben ser los padres.

Como adultos, pensamos que el juego de los niños es demasiado infantil para ser una parte importante de sus vidas, pero no es cierto. Para los niños, el juego es una actividad que abarca todo en la vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencia y una forma de aprender sobre el mundo que los rodea. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. A través del juego, el niño entra en contacto con los objetos e inconscientemente aprende a conocer su utilidad y propiedades.

La investigación en la historia de los juegos revela las funciones biológicas, culturales y educativas del juego infantil. Los juegos marcan las etapas del crecimiento humano: niñez, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y necesidad del juego. Lo tienen ellos mismos. • El tiempo de juego es tiempo de aprender. Se necesitan horas de creatividad e imaginación para que los niños creen miles de experimentos divertidos. Durante el juego, los niños sienten la necesidad de compañía. Porque el juego trae el espíritu de sociabilidad.

Enseñar a través del juego implica ser capaz de mostrar iniciativa o dirección que pueda dar a los niños sus propias cualidades e ideas, como si las ideas vinieran del niño. Les gustan sus "inventos".

Los niños no tienen límites claramente definidos entre los sueños y la realidad, el juego y la vida real. Elige lo que le interesa, intenta comprenderlo e interpretarlo.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes.

SEGUNDA: Como consecuencia de la intervención de distintos aspectos o dimensiones se ha mejorado o controlado el comportamiento: antes, durante y después de la ejecución del juego libre en sectores los niños han propiciado y desarrollado el cuidado, guardado de los materiales, así como el respeto para con sus compañeros.

TERCERA: Con referencia al aprendizaje en la educación tiene que ser de carácter significativo para que el conocimiento que se adquiere tenga trascendencia en la vida del individuo, ya que este implica la asociación de conocimientos previos con la experiencia o el concepto del presente y como producto la aplicación de este ante una situación o acción futura como respuesta al estímulo del medio externo, por lo que es de vital importancia la correcta participación del educador por medio de la planeación de estrategias que permitan al alumno crear su conocimiento y la disposición de educando para la correcta asimilación del nuevo aprendizaje y así este tenga relevancia en su vida.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Sugerimos que la Institución Educativa incluya en su Proyecto Educativo Institucional en lo pedagógico la Utilización del Juego libre en sectores que dicha actividad será un aspecto o dimensión generadora y desarrolladora de las habilidades de expresión verbal, expresión corporal.

SEGUNDA: Los profesores del nivel inicial deben capacitarse en la aplicación del juego en sectores todo ello para que ayude a contribuir y superar la calidad educativa de su ámbito. Por ser el juego factor importante de empleo en el desarrollo de la primera fase de la persona

TERCERA: Para el aprendizaje eficaz y pertinente se debe de realizar una sensibilización u/o actualización sobre manejo de instrumentos de planificación curricular, para que los docentes deben de diagnosticar a inicio del año escolar: las necesidades del educando, seleccionar los componentes y capacidades más significativos para que contribuya en el desarrollo natural del educando.

REFERENCIAS CITADAS

- AUSUBEL, D. (1978). Psicología educacional. Editorial Paidós. México. GARVEY, C. (1985). El juego infantil. Ediciones Morata. España
- HUARANGA ROSS, Oscar (1997). Calidad Educativa y Enfoques Constructivistas y articulación. Editorial San Marcos. Lima
- KAMII, C. y DeVries, R. (1995). La teoría de Piaget y la educación preescolar. Madrid: Aprendizaje Visor.
- MINEDU (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima.
- MINEDU (2015). Rutas de Aprendizaje. Matemática. Comunicación, personal social, Ciencia Ambiente- Ciclo II
- MIRANDA, E (1996). Calidad Para La Enseñanza Del Lenguaje, pag. 82- 83 SANCHEZ, S. (1983). Diccionario de las Ciencias de la Educación. Documento. Procesos cognitivos. Extraído el 27 de diciembre de 2015.
- MORENO PALOS, C. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Editorial Alianza. Madrid.
- NAVARRO, V.(1993) El juego infantil Barcelona: INDE
- PARLEBAS, P. (1977). Activités physiques et éducation motrice. Dossier EPS, n° 4.
- PARLEBAS, P. (1981). Contribution a un lexique commenté en science de l'action motrice. París: INSEP.
- PARLEBÁS, P. (1989). Perspectivas para una educación física moderna. Málaga: Unisport.
- RÜSSEL, A. (1970). El Juego de los niños. Barcelona: Herder. (Edición original de 1965).