

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia didáctica en educación inicial

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

Sonia Maribel Toribio Llerena

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia didáctica en educación inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (miembro)

.....


Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....


Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia didáctica en educación inicial

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

Sonia Maribel Toribio Llerena (Autor)

.....

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

.....

Jaén – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el 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 estrategia didáctica en educación inicial" para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a) **TORIBIO LLERENA, SONIA MARIBEL**.

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 18.

Por tanto, **TORIBIO LLERENA, SONIA MARIBEL**, 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

Dr. Andy Rold Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

El juego como estrategia didáctica en educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to unia Trabajo del estudiante	<1%
9	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	<1%

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

10 sired.udenar.edu.co
Fuente de Internet

<1 %

11 qdoc.tips
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

DEDICATORIA.

A Dios por sus bendiciones.

A mi Familia por su apoyo incondicional.

ÍNDICE

RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN	11
El objetivo general:.....	12
Objetivos específicos	13
CAPITULO I	14
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
CAPÍTULO III.....	21
EL JUEGO.....	21
2.1. El juego	21
2.2. Historia y evolución del Juego.....	22
2.3. Características de los juegos.	23
2.4. Importancia del juego.....	25
2.5. Beneficios de los juegos.....	26
2.6. Funciones del juego.....	27
2.7. Objetivo del juego.....	28
2.8. Clasificación de los juegos.....	28
2.9. Dimensiones del juego	29
CAPITULO IV	32
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	32
3.1. Concepto.....	32
3.2. Concepto de estrategias de aprendizaje.....	33
3.3. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.	33
3.4. Fundamentos de la aplicación del juego como estrategia didáctica.....	35
CONCLUSIONES	38
RECOMENDACIÓN	39
REFERENCIAS CITADAS	40

RESUMEN

Este estudio investigativo tiene como objetivo demostrar cómo el juego puede utilizarse como una eficaz estrategia didáctica, constituyéndose en una herramienta fundamental para el desarrollo educativo de los estudiantes en el ambiente escolar. Esta aproximación adquiere una relevancia especial cuando nos enfocamos en la etapa inicial de la educación, un período crítico donde es esencial enseñar a los niños de forma didáctica y práctica, fomentando así su interés por adquirir conocimiento de manera amena y accesible. La investigación se propone evidenciar que el juego no solo es una actividad lúdica, sino que representa una metodología pedagógica capaz de estimular el aprendizaje significativo en los niños de educación inicial. Al integrar el juego como estrategia didáctica, se busca no solo captar la atención de los estudiantes, sino también promover su desarrollo cognitivo, social y emocional, facilitando así una comprensión más profunda y duradera del conocimiento. Este trabajo subraya la importancia de adoptar enfoques innovadores en la enseñanza que alineen las necesidades educativas con las características innatas de curiosidad y exploración del niño, argumentando que el juego es una vía natural y efectiva para alcanzar este objetivo.

Palabras claves: Juego, infancia, estrategia, didáctica.

ABSTRACT.

This investigative study aims to demonstrate how the game can be used as an effective teaching strategy, becoming a fundamental tool for the educational development of students in the school environment. This approach acquires special relevance when we focus on the initial stage of education, a critical period where it is essential to teach children in a didactic and practical way, thus promoting their interest in acquiring knowledge in an enjoyable and accessible way. The research aims to show that the game is not only a recreational activity, but also represents a pedagogical methodology capable of stimulating meaningful learning in early education children. By integrating the game as a teaching strategy, the aim is not only to capture the attention of students, but also to promote their cognitive, social and emotional development, thus facilitating a deeper and more lasting understanding of knowledge. This work highlights the importance of adopting innovative approaches to teaching that align educational needs with the child's innate characteristics of curiosity and exploration, arguing that play is a natural and effective way to achieve this goal.

Keywords: Game, childhood, strategy, didactics.

INTRODUCCIÓN

A la fecha existen múltiples investigaciones las cuales han tomado como eje central al juego como una estrategia didáctica dentro de la educación inicial, en la actualidad se podría considerar al juego como una estrategia que no sólo debe ser empleada dentro del sector educativo sino tomando como base el hogar.

Esta herramienta que ha logrado maximizar el aprendizaje ayuda a que el niño de manera didáctica pueda aprender cualquier tipo de enseñanza desde una perspectiva divertida amena para él.

Según diversos estudios el ser humano aprendió a superar diversas circunstancias a través del juego, muchas de las diversas habilidades las cuales posee fueron logradas a través de este medio. Un ejemplo se da en la Edad Media en donde los niños y adultos jugaban a través de las búsquedas que querían emprender o Aventuras que querían pasar.

Todos estos juegos que eran generados en esos tiempos estaban encaminados a través de la aventura llevados por una curiosidad de averiguar qué depara Más allá de lo que se conoce.

Cómo es ya sabido toda actividad lúdica o de juego dispone de diferentes tipos de materiales los cuales ayudan a maximizar la diversión y a la vez olvidar de algunos pendientes que se pudiera tener, en tiempos de antaño los niños llegaban a jugar entre sus semejantes quiero una forma estratégica de generar una socialización, juegos como la cuerda, el trompo y otros deportes ayudaban a generar una interacción dentro de la familia.

Conforme el tiempo ido avanzando, estando cercanos a la actualidad los juegos han cobrado otro sentido, ya que la mayoría de ellos se han vuelto muy individualistas dejando de lado la socialización dentro de su entorno familiar y social, se debe recordar que el juego ayuda a que los niños puedan adquirir nuevos conocimientos de su entorno y generen incógnitas que ayuden a ser resueltas por los docentes logrando una interacción entre su medio.

Cómo es ya sabido y fundamentado por diversos autores el juego es esencial dentro de la formación de la especie humana, toda actividad relacionada con el juego es tan antigua como la humanidad misma.

Según diversos estudios se puede afirmar que el ser humano ha jugado siempre en

diferentes culturas y tiempos.

Incluso se puede atrever a afirmar qué se podría conocer la identidad de un pueblo a través de los juegos que tiene su cultura.

Algunos autores incluso afirman que los juegos infantiles llegan a reflejar cómo se desarrolló la evolución de los homínidos prehistóricos hasta la actualidad, en otras palabras, estaría sintetizando cómo siguió la historia y la especie humana en el desarrollo infantil individual (Garvey, 1985).

Todo bien encaminado conlleva a un desarrollo óptimo dentro de crecimiento de los niños, sólo por mencionar uno de los beneficios es dentro de la estimulación temprana. Al respecto se menciona a Torres y Torres (2007) los cuales manifiestan que:

El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar (p.143).

Se debe tener presente que muchos de los juegos que se emplean ayudan a canalizar las energías que los niños poseen en edades tempranas, generalmente estas energías son consideradas por los docentes como un obstáculo dentro del aprendizaje de estos. Sin embargo, deben ser observados de otra manera ya que si son empleadas correctamente en el juego adecuado puede lograrse a maximizar una mayor comprensión de los conocimientos que se le intenta impartir.

Es por ello que tomando todos estos precedentes la investigación está enfocada en tomar el tema de estudio y orientarlo para poder brindar un mayor conocimiento a los docentes y público que muestra interés en las diversas bondades que puede llegar a proporcionar los juegos didácticos.

Este trabajo pretende sumar dentro del conocimiento para nuestra sociedad, logrando sintetizar en este gran conocimiento que puede ser aplicado de forma práctica.

El objetivo general:

- Conocer teóricamente cómo influye el juego como estrategia didáctica en el niño de educación inicial.

Objetivos específicos

- Conocer cómo se desarrolla el juego en la educación inicial
- Reconocer la importancia del juego como estrategia didáctica

CAPITULO I

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes Internacionales

Chicalza, L. (2017) en su investigación denominada “El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa nueva era de la facultad de ciencias de la salud carrera de estimulación temprana de la universidad técnica de Ambato”, la cual llega a concluir que:

El 53% de los niño/as de la población de estudio no cuentan con el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para su normal desenvolvimiento dentro del ámbito escolar, debida a la falta de aplicación del juego simbólico en los niño/as, al aplicar la guía de observación se apreció determinadas limitaciones en su aprendizaje de saberes previos de forma poca significativa junto con varios aspectos del desarrollo que deberían ser fortalecidos en los primeros años. El juego simbólico forma parte esencial de la vida de cada niño/a ayudándolo a descubrir el entorno en el que se desenvuelve, puesto que este brinda muchos beneficios dentro de los cuales se puede mencionar que enriquece el desarrollo cognitivo además mejora los niveles de atención y concentración puntos fundamental para un buen aprendizaje. Se pudo observar claro beneficios al aplicar el juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños, mejorando notablemente sus actividades diarias, por lo cual se puede apreciar resultados claros y visible al utilizar el juego simbólico en el desarrollo del niño de 3 a 4 años. Luego de haber intervenido con los niños de 3 a 4 años en el desarrollo cognitivo durante 4 meses mediante el juego simbólico, al aplicar la guía de observación facilitó evidenciar el avance de los nuevos logros alcanzados, mediante la oportuna evaluación (p.98).

Este autor pudo demostrar como el juego ayuda a maximizar el descubrimiento del entorno en donde esté llega a desenvolverse, el niño desarrolla notoriamente la parte cognitiva, el autor en su investigación pudo observar y palpar fehacientemente que al aplicar

el juego se vieron avances prometedores dentro del desarrollo cognitivo del niño.

Baque, J. (2013) en su investigación la cual se denominó “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014”. La cual tuvo por objetivo el poder demostrar como las actividades lúdicas pueden llegar a desarrollar de manera significativa la motricidad gruesa. A lo cual Tubo cómo tipología de investigación descriptiva empleando una encuesta aplicada a 66 niños, llegando a concluir que:

En cuanto a la lateralidad Los estudiantes no son capaces de identificar su lateralidad, en su mayoría utiliza el lado dominante por su experiencia sin embargo existe un porcentaje que realiza las actividades de forma incorrecta, prevaleciendo la duda al saber si son derecho e izquierdo. En cuanto a la coordinación, los estudiantes poseen escasos movimientos de coordinación en actividades sencillas como correr, saltar, porque el mayor porcentaje de los niños y niñas ejecutan acciones incontrolables. En cuanto al equilibrio, los estudiantes en su gran mayoría no tienen un control adecuado de su cuerpo cuando realiza movimientos sencillos y esto es lo que produce que los niños y niñas se caigan o tropiecen con facilidad. Conclusión: Si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos, de manera organizada y planificada para el desarrollo motor no tendrán como desarrollo de manera acertada la coordinación, el equilibrio y la lateralidad (p.7).

En este autor se puede notar como resalta el beneficio del juego hacia la motricidad gruesa, hace hincapié en que se debe practicar actividades lúdicas y juegos realizando la de una manera estructurada por el docente con la finalidad de que el niño pueda desarrollarse mucho más sin pasar por una etapa de frustración al no lograr su objetivo.

Teresa. L. (2013) con su trabajo de investigación “La aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica", santa mariana de Jesús" Este investigación centra sus esfuerzos en poder determinar Cuál es el nivel de incidencia al aplicar juegos didácticos en enmarcándolos como estrategias metodológicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, la investigación fue de tipo exploratoria y llegó a concluir que:

Se establece que existe desconocimiento de la aplicación de los juegos didácticos en

los procesos de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la creatividad. No existen estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años que pueda utilizar el docente para la ejecución de unas clases dinámicas y divertidas y que lo estudiante asimilen de mejor manera el conocimiento haciendo del mismo un aprendizaje significativo. La aplicación de las encuestas considera que los juegos didácticos constituyen una alternativa para el logro de los propósitos educativos haciendo que los conocimientos se fijen de una forma más dinámica y esto permite que el niño deje fluir su imaginación y el conocimiento que el adquiere perdure a través del tiempo. En la institución educativa no aplican los juegos didácticos como estrategia metodológica para impartir el aprendizaje ni poseen materiales manipulativos en las clases que permite a los infantes una fácil asimilación del conocimiento y a ser partícipes activos de las actividades que con ellos se desarrollan dentro o fuera del aula. Mediante la elaboración de una guía de juegos didácticos se puede estimular el aprendizaje, haciéndolo significativo, por lo cual, no será olvidado por los infantes (p.67).

Este investigador encontró que existían múltiples deficiencias dentro de la institución educativa tal es así que no contaban con la aplicación de juegos didácticos dentro de la enseñanza de sus docentes es por ello que coinciden con otras investigaciones al manifestar que deben existir juegos didácticos que estimulen la enseñanza y aprendizaje dentro de los niños, logrando de esta forma un aprendizaje significativo que nunca será olvidado por el Infante.

Martínez, V. (2012) con su trabajo de investigación denominado “Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año educación básica del jardín de infantes” Esta investigación tiene por objetivo en poder determinar la influencia existente entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en el curso de lógico matemático, investigación fue de tipo exploratoria y concluyo que:

Luego del análisis realizado se concluye que existe escasa utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas en los niños la misma que da como resultado falta de razonamiento en la mayoría de los niños. En la educación consideramos el juego como principio didáctico de toda actividad que realice con los niños, desarrollando su pensamiento

lógico para la discriminación de nociones y números. Tomando en cuenta la presente investigación se concluye que el mayor número de Padres de Familia desconoce el verdadero sentido de la utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógico matemática mientras que pocos. Padres de Familia apoyan a sus hijos para aprender las matemáticas mediante el juego didáctico. Son más las personas que no utilizan el juego como didáctica para que el niño aprenda. EL educador no toma en cuenta el espacio del juego abarcando a todos los niños para estimular, de forma prioritaria, a aquellos niños y niñas más tímidos; que se cohíben fácilmente (p.76).

El investigador pudo evidenciar que existe un desconocimiento sobre los beneficios del juego didáctico para lograr un desarrollo dentro de las inteligencias que se dan por el curso de lógico matemático, tanto los padres de familia como el docente desconocen los beneficios de emplear los juegos didácticos, según lo que se recabó con el instrumento se puede evidenciar que menos del 15% apoya a sus hijos en actividades que tengan como eje el juego para desarrollar las inteligencias matemáticas.

Hace mención que el educador es el que no considera dentro de sus actividades académicas al juego ni a todos sus beneficios, a pesar que los niños o educandos manifestaron que aplicar los juegos didácticos en este trabajo de investigación coincidieron en que la enseñanza fue más divertida y no cansada. Entonces he aquí una razón Para tomar en cuenta los beneficios que genera los juegos didácticos dentro de la enseñanza de cualquier materia académica.

Ante todo lo revisado de las investigaciones internacionales se puede afirmar que todas coinciden en los beneficios que se tienen de los juegos didácticos empleados como una estrategia viable dentro de la enseñanza de educandos del nivel inicial, todos ellos también coinciden que a pesar de conocer los beneficios de estos no son aplicados en las aulas de las instituciones, es de suponer que la no aplicación podría deberse a que los docentes requieren tener mayor conocimiento de cómo aplicarlos, o que requieran que está incluido dentro de sus currículas de enseñanza para que recién puedan aplicarlos.

Barrios, Blanco y Galvan (2015) en su investigación, a la cual denomino “Estrategias lúdicas que permiten el desarrollo motriz de niños y niñas con edad de 6 a 8 años”, Es de investigación centro sus objetivos en poder diseñar diversas estrategias pedagógicas que tomen como eje central todo tipo de juego que ayude a mejorar el desarrollo motor en

estudiantes de edades de 6 a 8 años. La entrevista fue el instrumento aplicado para poder recabar la información, se la realizó a 20 educandos que conformaban un grupo mixto. Llegando a encontrar que, Más del 70% de estudiantes no cuenta con áreas en donde pueden realizar diversas actividades de recreación y esparcimiento, en su mayoría alrededor del 90% de estudiantes cuenta con aparatos electrónicos como medio de distracción haciendo de esta manera que su actividad física sea muy limitada. En su conjunto toda la muestra realiza actividades motrices Durante los recreos que imparte el colegio y también en las clases de educación física. Cómo consolidado de esta investigación se demuestra que en toda actividad relacionada con la actividad física Es muy limitada, y Por ende los juegos que desarrolle la parte motriz de todo niño se encuentra limitada por el desarrollo tecnológico. Es por ello que esta investigación plantea que la intervención ayudaría a mejorar de manera significativa creando en los niños actividades motrices basadas en el juego en donde ayuden a mejorar su psicomotricidad.

1.2. Antecedentes Nacionales

Atuncar. D, Gonzales.C (2017) en su investigación “El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P Virgen de Chapi” Es investigación centro todos sus esfuerzos en poder determinar cómo los juegos pueden llegar a estimular la motricidad gruesa en educandos de inicial de edad es de 5 años, llegando a concluir que:

Que la estimulación a través del juego de coordinación y el equilibrio de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica. Que la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de las variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio. Se observó a niños con problemas de coordinación en la hora de educación física, logrando superar esta dificultad gracias al juego que es una herramienta para el aprendizaje de los niños estimulando su desarrollo motriz (p.78).

Este autor evidenció que la estimulación a través del juego tubo alto beneficios, desarrollo directamente su coordinación y equilibrio a través de juegos que se enfocaron en la motricidad gruesa, una estrategia que empleó la investigación fue el observar a niños que

tuvieran deficiencias en el horario del curso de Educación Física aplicando en ellos estos juegos y observando que por aplicación se consiguió una mejora altamente significativa del desarrollo motriz de estos. Es por ello que se afirma que el juego aplicado como un estimulante de la motricidad gruesa tiene altos beneficios para los educandos.

El autor también complemento qué es necesario que todos estos juegos se unan dentro del trabajo pedagógico ya que de esta forma se podría realizar de una manera continua para que los niños puedan desarrollarse mucho más tanto dentro del aula como fuera de ella, es por ello que se planteó en el centro educativo la aplicación dentro de su plan de estudios y una prueba demostrativa fue la de los estudiantes que fueron observados dentro del curso de educación física.

Es por ello que si coinciden con investigaciones internacionales en que existen alto beneficios por la aplicación del juego empleado como estrategia didáctica.

Guzmán, G. y Huamaní, M. (2016) en su trabajo académico de investigación, al cual denomino “Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo – Cusco”. Esta investigación centra sus esfuerzos en la aplicación de juegos tradicionales para lograr un desarrollo dentro de la psicomotricidad de infantes de edad es de 5 años, llegando a concluir que:

El uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad ello se establece de los cuadros N° 01 al 10 donde se prueba que los indicadores han alcanzado en los pre test resultados en inicio en mayor porcentaje y luego de la experimentación resultados en proceso y logro previsto en mayor porcentaje. Los juegos tradicionales permiten el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de manera adecuada; debido a que son de la zona y del conocimiento de los estudiantes, logrando desarrollar en ello la coordinación y la socialización de forma positiva. Se ha probado que hay cambios sustanciales en los niños y niñas después de emplear los juegos tradicionales, en la psicomotricidad de cada estudiante, debido a que se elevaron los niveles de resultados en proceso y logro previsto para aquellos estudiantes que utilizaron los juegos en el desarrollo de su psicomotricidad (p. 83).

Este autor coincide que existen beneficios sustanciales de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad ya que en su investigación logró superar las expectativas

planteadas, quedando demostrado de esta manera los beneficios de los juegos dentro de la educación.

Tanto a nivel internacional como a nivel nacional se puede evidenciar los beneficios que genera la aplicación de juegos como estrategia didáctica es por ello que se hace necesario que los docentes tomen conciencia de las bondades de estas para su aplicación en sus aulas.

CAPÍTULO III

EL JUEGO

2.1.El juego

Para diversos autores el juego es la forma inicial que contribuye a que el niño tenga una mayor comprensión sobre su entorno que lo rodea es una forma inicial de poder comprender las capacidades que tienen de descubrir cómo funciona su alrededor, y que estos aprendizajes le sean favorables en el futuro (Calero, 2003).

Para Montiel (2008) Menciona que el juego es una adaptación el niño de una manera inteligente a su medio, es una herramienta que tiene gran utilidad para el desarrollo cognitivo, ya que a través de él los niños pueden adaptarse a diversas circunstancias que su medio genere, el juego es la manera simple y lógica para poder generar y obedecer diversas reglas que los mismos niños lleven a cabo, son ellos mismos los que pueden crear sus reglas u obedecerlas si es que el juego lo amerite.

Si observamos el juego desde el punto revista cultural se puede observar como éstos pueden exteriorizar diversas formas de convivencia del entorno que lo rodea, si observamos las etapas evolutivas del ser humano nos podemos dar cuenta de que en todas estas se encuentra presente el juego siendo un acompañante a lo largo de toda su vida (Moreno, 2002).

Otros autores manifiestan que los niños son capaces de poder llevar a cabo juegos que fueron ejecutados por sus antepasados, en la actualidad los diversos juegos han ido evolucionando de la misma forma cómo ha ido evolucionando el hombre a lo largo de toda su historia (Calero, 2003).

Si observamos de otra perspectiva del juego podemos notar que es una forma de comportamiento que incluye diversas dimensiones, es también un vehículo mediante el cual

se puede realizar Comunicaciones, imaginaciones, llevando desde lo simbólico hasta la realidad siempre y cuando las circunstancias sean las favorables (Moreno, 2003).

Otros plantean desde la perspectiva de la psicología que el juego tiene una acción correctiva de la realidad del niño la cual no es satisfactoria para este. En otras palabras, el niño genera el entorno que él desea o a través de la imaginación puede llegar a satisfacer una necesidad mediante una realización ficticia de lo que él desea, ya sea un paseo, un juguete, entre otras diversas cosas que puede estar dentro de la imaginación de un niño (Calero, 2003).

Otros autores plantean que el juego son acciones libres que pueden ser ejecutadas dentro de la vida cotidiana del niño o viceversa llevada fuera de la realidad, si la realidad es muy atrayente puede llegar a absorber al que juega sacándolo de la realidad aunque no tenga nada de lo que supone su imaginación que es real, el juego es llevado con determinadas reglas que van a estar influenciadas por el tiempo y espacio en donde se realicen, el jugador se someten a reglas impuestas o la que el mismo impone y está sujeto a su imaginación (Moreno 2002).

Hablando universalmente el juego es la principal actividad de mayor interés y diversión de todo ser humano, este constituye un elemento que ayuda a desarrollar diversas potencialidades y ayuda a estructurar la personalidad adulta (Montiel, 2008).

2.2.Historia y evolución del Juego.

El tiempo atrás el juego ha sido empleado como una actividad que ayuda a atraer la atención del niño, mediante la cual se pueden brindarle ocupaciones que requieran mayor seriedad, puede ser tomado como un receso antes de que empiece el trabajo (Sarlé, 2006).

La UNESCO puede encontrar que diversos juegos pueden llegar a proporcionar un escenario que permite el aprendizaje de diversos valores culturales que se encuentran presentes dentro de la sociedad los cuales serían representados de manera simbólica a través del juego.

Entre las denominaciones que ha recibido diversos tipos de juegos se encuentra el juego popular y el tradicional, los juegos que son denominados de esta manera son los que son empleados desde mucho tiempo atrás, son juegos que eran empleados por nuestros abuelos y que no han cambiado en su estructura y reglas.

Estos juegos pueden llegar a ser transmitidos de una generación a otra, estos escenarios generalmente se dan cuando los juegos son desarrollados por los mismos jugadores empleando las herramientas que ellos mismos pueden construir de material común, muchas veces estos juegos no tienen reglas específicas, y para poder llevarse a cabo se emplea el consenso entre las personas que van a realizarlo.

Los juegos a través de la historia se han ido transmitiendo de generación a generación a partir de diversos encuentros entre los miembros que deseaban realizar una partida de algún juego, en muchos casos los juegos pueden ser denominados de distintas formas sin embargo pueden tener el mismo contenido.

2.3. Características de los juegos.

Calmels (2004) Los juegos dentro de su aplicación tiene diferentes características entre las cuales predominan:

- Logran generar una interacción entre los miembros que realizan el juego muchas veces es interacción se da entre niño y adulto.
- A lo largo de la vida cotidiana del ser humano son empleadas estas actividades lúdicas o pre lúdicas las cuales generan un compartir durante la crianza de estos.
- Otra característica del juego es que ocurren en los primeros años de vida y los que se emplean en este tiempo son los que tienen que ver mucho con movimientos corporales.
- Generalmente los juegos son transmitidos de generación a generación, esto tiene como ejemplo de que un juego es transmitido por qué el papá o la mamá se lo enseñó o algún familiar, o conocido, o persona adulta se lo mostró.

- Sus inicios fueron dados a través de encuentros que se dieron en épocas antiguas.
- Para que un juego sea considerado como tal deben los miembros a jugar estar de acuerdo, desde la perspectiva psicomotora es un acuerdo entre todos.
- No son muy tecnificados o tienen una programación previa, el orden del juego no tiene una explicación exacta, es simplemente una actividad de diversión, que puede ser llevada hacia otros fines.
- Los juegos en donde se ve ocultamiento, persecución u otra actividad básica son denominados Generalmente elementales de la crianza.

Según cómo se menciona por diversos autores, el juego es un fenómeno antropológico que sirve como base para el estudio del ser humano, todo tipo de juego es constante en diferentes civilizaciones y culturas que tienen diversos tipos de este. En algunas civilizaciones ha servido de vínculo para poder facilitar la comunicación o la unión entre ellos.

Para diversos autores el jugar no equivale a trabajar, pero se puede lograr cómo sería debes comprender cómo es su entorno social.

Según algunos autores mencionan que el juego no tiene una finalidad definida, afirman que solamente está basado en impulsos instintivos con la finalidad de generar un placer al mundo espontáneo que se genera, pero sus detractores a esta afirmación mencionan que es una herramienta que permite desarrollar una personalidad, mejora la socialización, ya que los juegos pueden llegar a generar actividades en grupo donde se posibilita las acciones de compartir y colaborar.

El juego Tiene ciertas características que lo describen entre ellas se tiene a las citadas por Garvey (1985) que menciona que:

- Que el juego en esencia es Buscar un placer divertido al generar Estas actividades.

- Cómo menciona en diversos autores no tiene una finalidad exacta, muestra una motivación intrínseca, se puede afirmar que en esencia es un disfrute de los medios empleados que un esfuerzo a dar un fin a los hechos que se emplean.
- Se da de manera voluntaria y espontánea se trabaja libremente en él sin necesidad de llegar a una obligación, es elegido libremente por el que desea practicarlo.
- Todo juego requiere que la participación sea activa de parte de todos los jugadores.
- El juego se puede dar en muchas veces de forma aislada ya que no guarda una conexión directa con el sistema que lo rodea entorno.
- El juego es un escenario en donde los infantes pueden afianzar su personalidad y desarrollar una autoestima alta.

2.4. Importancia del juego.

Diversos autores han tomado la iniciativa de alguna importancia al juego, esta importancia radica en muchas opiniones en Cómo es empleado el juego y cómo se emplean diversos instrumentos que aunado al juego brinda una enseñanza didáctica.

Cómo es cenar en las escuelas infantiles los niños al inicio tienen juego muy individualizados, pero al entrar en contacto con sus semejantes se vuelve social y comunicable.

El escenario comienza a desenvolverse ya que los niños comienzan a negociar iban construyendo los diversos juegos y reglas que regirán estos, y entre ellos van dándole sentido y valor a lo que van creando, también se puede observar que van construyendo entre ellos que es lo que está jugando y lo que podrían jugar.

Opiniones diversas la importancia del juego es que:

- Es un potencial medio de aprendizaje, que cuando es dirigido de la forma correcta puede emplear el conocimiento actual con el que cuenta para potenciarlo Y lograr un aprendizaje más significativo mejorando su potencial.
- El juego es sumamente necesario para el desarrollo de diversas áreas del cuerpo, intelecto y personalidad, se debe tener presente que el juego es tan importante como los cuidados básicos que se deben tener para los infantes ya sea por ejemplo los ejercicios, alimentación, prevención de enfermedades, etc.
- El juego logra involucrar a la persona de manera completa interactuando todos los sentidos, emociones, inteligencias, etc., permitiendo de esta manera ejercitar actividades colectivas que son creados por los niños A través del diálogo entre ellos.

2.5.Beneficios de los juegos.

Tal como se mencionó con anterioridad, el juego es un fenómeno antropológico que sirve como base para el estudio del ser humano, todo tipo de juego es constante en diferentes civilizaciones y culturas que tienen diversos tipos de este. En algunas civilizaciones ha servido de vínculo para poder facilitar la comunicación o la unión entre ellos. El juego ha sido empleado como una actividad que ayuda a atraer la atención del niño, mediante la cual se pueden brindarle ocupaciones que requieran mayor seriedad, puede ser tomado como un receso antes de que empiece el trabajo.

A través del juego se puede observar como los infantes pueden exteriorizar diversas formas de convivencia del entorno que lo rodea.

El juego tiene por finalidad satisfacer la necesidad de los niños brindándole a estos escenarios en donde ellos pueden desenvolverse con la libertad que ellos necesitan. Es poder generar un mundo aparte en donde el niño es el creador y el ente principal apartándose de la vida cotidiana y dando libertad a su imaginación, en este escenario No prima el tiempo en lugar ya que todo ello depende del actor principal que sería el niño.

Otro beneficio de mayor importancia es que a través del juego se puede desarrollar en gran medida la creatividad generando en el niño un aprendizaje de diversas soluciones a

múltiples problemas que pueden haber sido observados por este.

El juego es un sinfín de alternativas que pueden ser llevadas a cabo de manera individual o colectiva con la finalidad de divertirse y que al ser encaminado de manera correcta puede ser una herramienta que maximice la enseñanza y aprendizaje.

2.6.Funciones del juego.

El juego tiene diversas funciones:

- a) Puede llegar a ser un medio de exploración ya que permite el descubrimiento de cosas desconocidas para él.
- b) Es un medio de inversión ya que permite al niño crear a través de la imaginación múltiples herramientas que son empleados dentro del juego o que simplemente se quedan en su imaginación que posteriormente pueden ser llevadas a cabo.
- c) Al existir una Innovación dentro de su conocimiento le permite transformar diversas cosas o herramientas empleadas en el juego para darle sentido dentro del contexto que plantea.
- d) El juego es un generador de placer ya que a través de él se puede superar diversos obstáculos sin generar un aburrimiento o estrés en el niño.
- e) El juego al generar un placer la cual es una situación emocional en donde sólo reina la imaginación del niño la cual tiene un papel libre y creador.

En esencia se puede evidenciar que el juego tiene múltiples funciones, pero entre todas ellas generan un beneficio dentro del estudiante, incluso si no es el marcado por el docente genera beneficios en el estudiante de manera libre, es por ello que se sugiere que el juego debe formar parte de una estrategia para qué pueda ser aplicado de una manera correcta.

2.7. Objetivo del juego.

Según diversos autores mencionan que el juego genera diversas destrezas que permiten relacionarse experimentando diversas cosas que son dadas por las circunstancias, al respecto Berné (2004) menciona:

Almacena información en su memoria; Estudia causas y efectos; Resuelve problemas; Construye un vocabulario útil; Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo; Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social; Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes; Incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto; Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas (p.45).

Otros autores coinciden en que el juego es una actividad innata del ser humano y que es una categoría primaria de nuestra vida y qué es tan antigua como el origen de la cultura humana, todo juego es visto desde la perspectiva de la Libertad ya que hace una evasión a la realidad trasladándonos a un mundo ficticio en dónde se puede obtener satisfacción sin necesidad de generar una tensión o estrés en el estudiante.

2.8. Clasificación de los juegos.

Según la UNESCO los juegos pueden llegar a estar clasificados en cuatro categorías, que serían:

- a) Los juegos que te señalan desafíos ya sea entre compañeros o uno mismo, dando oportunidades iguales en al inicio del juego para todos sus miembros y cambian conforme avanza la complejidad del juego.
- b) Los juegos basados en el azar son juegos superiores a lo planteado anteriormente.
- c) Los juegos de matizados o de ficción es en donde los jugadores interpretan o simulan ser otra cosa o persona proveniente de otra realidad ajena a su entorno social.
- d) Y por último se tienen los juegos extremos en los cuales intentan por instantes desestabilizar la percepción básica del ser humano y transmitirse un pánico que genera adrenalina en ellos brindándole placer de una manera poco común.

Calero (2003) Clasifica los juegos según la función dentro de la educación, a ello distingue a qué:

- a) Distingue los juegos que generan movilidad, los cuales dan beneficios al desarrollo muscular de todo el cuerpo.
- b) Otro tipo de juegos son los sensitivos los cuales a través remedios que estimulan los sentidos ayuda al desarrollo de éstos de una manera progresiva.
- c) Los juegos intelectuales generalmente empleados a través de experimentos que ayudan a desencadenar la curiosidad y el desarrollo de inteligencia en los estudiantes.
- d) Los juegos afectivos que son para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad, aquí están inmersos todos los que desarrollan los instintos sociales, son los principales formadores de hábitos sociales buenos.
- e) Los juegos artísticos son juegos de imaginación ayudan al desarrollo de habilidades y aptitudes, pueden ser la pintura, el baile, entre otros.

En consideración uno de estos tipos de juego se emplearía el de la experimentación ya que ayuda a maximizar el razonamiento y aprendizaje de una manera idónea para el estudiante, segunda se tomarían los motores ya que permite el desarrollo corporal de los estudiantes Y por último el afectivo en donde intervienen todas las sensaciones, emociones y otros que ayudan a socializarse.

2.9.Dimensiones del juego

Juego de dramatización

En este caso el maestro deberá enriquecer el juego a través de su experiencia ya que con esto lograría enriquecer la imaginación de los estudiantes.

Lo que en esencia se busca es poder armar un escenario y Para ello se debe contar con

material específico a lo que se va a realizar tal es el caso de juguetes, equipos que pueden ser empleados, indumentaria, accesorios que permitan ser empleados dentro de la escenificación que se quiere llevar a cabo todo va a depender de cómo el maestro programa este juego ya que con él se podría trabajar diversos temas que podrían enriquecer intelectualmente a nuestros estudiantes.

Algunos autores engloban los materiales que se van a emplear dentro del fuego ante estas alternativas se debe tener en claro cuál es el tema que se va a transmitir.

Si se trabaja con títeres cada joven asumiría un rol que sería visto desde su imaginación o desde la ficción y Para ello se podría emplear guiones basados en literatura o cine y es aquí en donde se puede emplear juguetes o materiales para darle los atributos necesarios a cada personal.

Los materiales empleados y el caso fuera Los títeres serían los muñecos que darían vida a los personajes y cada estudiante dramatizar y a cada juguete de la manera como él considere según el- que se le entré estos juegos ayudan a generar una representación de diversos personajes, generando un aprendizaje de una historia con un mensaje positivo o simplemente con un tema académico específico, aquí los jóvenes trabajan de una manera doble ya que tienen que dramatizar recuerda al personaje que se le asignó y deben tener claro la dramatización de acuerdo al juguete que están empleando.

El realizar este tipo de trabajos requiere tener un formato del fuego Ya estructurado teniendo presente de que estén todos los materiales que se van a emplear y que no exista la falta de uno ya que generaría un descuadre de la escenificación final.

Juego de construcciones.

Este juego también aplica el uso de diversos objetos que de un modo organizado pueden intervenir en generar una construcción, a qué se debe tener presente el espacio con el que se dispone y la construcción debe ir acorde a la edad de los niños, aquí también se aplica mucho a la imaginación ya que se emplean diversos materiales que permiten generar construcciones, permitiendo a la vez modelar un escenario facilitando a los niños la posibilidad de tener diversas alternativas a través de sus pensamientos al tratar de resolver la situación que se les planteó.

El juego de construcción te permite trabajar de una manera sólida irreal y no estar en lo abstracto, permite a los niños crear un espacio producto de su imaginación con los objetos que se les brinda.

Juego de Reglas Convencionales.

En este tipo de juegos las reglas priman dentro del juego y el jugador debe someterse a ellas generalmente son empleadas este tipo de juego cuando el maestro busca de enseñar una determinada elección.

Se debe tener presente que las reglas deben ser planteadas de una forma sencilla y clara ya que los niños desarrollan de esta manera el sentido común, y es en donde ellos generan incógnitas en su subconsciente las cuales son transmitidas al docente para que pueda resolver las y así se pueda llevar a cabo el juego.

CAPITULO IV

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

3.1. Concepto

La terminología estrategia está relacionada con la actividad militar, ésta Se define como la ciencia que permite proyectar dirigir operaciones de manera coordinada facilitando conseguir maniobras con la finalidad de llevar a cabo su objetivo. Según la educación la estrategia se observa:

- Esto planteado desde el campo educativo el estratega sería el ente fundamental y este sería el docente el cual busca de proyectar a través de sus estrategias didácticas operaciones para poder lograr los objetivos propuestos en el aprendizaje de sus estudiantes.
- Las estrategias educativas son procesos o procedimientos que se estructuran para llevarse a cabo de una manera ordenada y sencilla con la finalidad de alcanzar su fin o meta, las estrategias son planteadas procedimentalmente ya que están enfocadas de manera intencional en lograr su objetivo.
- Todos estos procedimientos son aplicados en el aula con la finalidad de que se vean los conocimientos de una manera reflexiva y flexible para que así el estudiante pueda tener un aprendizaje significativo.
- Tomando como premisa lo antes mencionado se puede afirmar que las estrategias son recursos o medios que generan una ayuda dentro de la pedagógica usada por los docentes logrando de esta manera un progreso altamente significativo dentro de la actividad constructiva de conocimientos en los alumnos.

En vista de la necesidad de que exista estrategias que permitan lograr una mayor significancia entre la enseñanza y el aprendizaje es que el docente está en constante búsqueda de un modo que pueda seleccionar aquella que se ajusten a la realidad de sus estudiantes.

Es por ello que se hace necesario que el docente tomé esta tarea de la manera más idónea ya que es el ente fundamental que facilitar y promover a la organización de todos los conocimientos necesarios para generar estas estrategias de enseñanza que serán llevadas a cabo con la finalidad de mejorar la capacidad de los estudiantes.

Existen diversas investigaciones que plantean diversas estrategias sin embargo la que es más recomendada es la que se enfoca en el aprendizaje significativo el cual se basa en una secuencia que al término de toda ella se puede evidenciar los resultados del aprendizaje.

Al emplear estrategias didácticas lo que se busca es que el aprendizaje sea transformador e innovador abarcando las áreas afectivas, cognoscitivas y psicomotrices es decir se busca englobar todo el trabajo para que puedan dar un rumbo positivo en un conjunto a todas estas áreas.

3.2. Concepto de estrategias de aprendizaje

Consisten en procesos o procedimientos que se estructuran para llevarse a cabo de una manera ordenada y sencilla con la finalidad de alcanzar su fin o meta, las estrategias son planteadas procedimentalmente ya que están enfocadas de manera intencional en lograr su objetivo. Cada uno de estos procesos son aplicados en el aula con la finalidad de que se vean los conocimientos de una manera reflexiva y flexible para que así el estudiante pueda tener un aprendizaje significativo, en palabras simples sería que “aprenda a pensar”. Todas las estrategias son recursos o medios que generan una ayuda dentro de la pedagógica usada por los docentes logrando de esta manera un progreso altamente significativo dentro de la actividad constructiva de conocimientos en los educandos.

3.3. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.

El juego durante la etapa de la infancia es una herramienta muy útil para poder hacer

que el niño aprenda de una manera rápida y eficaz. El desarrollo infantil es la base primordial para poder formar un buen adolescente y así mismo una buena persona.

El juego es una herramienta que no pasa de moda si bien es cierto les cambian el nombre conforme pasan los años, los juegos tradicionales siguen manifestándose en la vida de cada niño una forma de ir aprendiendo en casa y aun en la escuela. Muchas escuelas ponen en práctica este medio para alcanzar a sus estudiantes pequeños por ser una manera divertida que llama la atención en los menores, mientras aprenden también desarrollan habilidades que podrían ser más difíciles de desarrollar con otro tipo de técnicas.

Existen juegos que pueden ser ejecutados sin objetos o algún material, solamente con la imaginación, a la vez estudios afirman que también es necesario incluir materiales de colores por ser llamativos para los niños, haciendo más fácil la conexión entre niño y entorno.

En el aula es importante poder tener la atención del niño y esta es una estrategia que nunca falla, desde que nacen los niños tienen un estímulo automático hacia los juegos que hacen que se concentren más cuando ven este accionar, con sus padres, con partes de su cuerpo, objetos que le son dados con sonidos para ayudarle a desarrollar la audición.

En oportunidades hemos escuchado que los niños tienen amigos imaginarios, son imaginaciones que ellos crean en su cabeza para no sentirse tan solos, así mismo para compartir sus juegos con alguien más, e incluso le ponen nombre y suelen hablar y prestarle sus juguetes y darle toda su atención.

De esta manera se pretende que empiecen a interactuar, cabe recalcar que el juego es una herramienta que permite que el niño sea más autónomo y que aprenda a relacionarse con las demás personas dejando la timidez de lado.

Así como en la escuela en la actualidad se ha hecho parte, y es tomada como una signatura más, de la misma manera debe ser en el hogar en el cual los padres puedan darle el tiempo necesario y que este sea bien aprovechado, no hay mejor estrategia de aprendizaje que dejar que nuestros niños jueguen y que exploren por ellos mismos.

En la vida del niño no debe existir la violencia a hacer algo que no desea, el niño que desea hacer algo lo hace con voluntad y optimismo, su inocencia es reflejada en todo

momento, a través de su trato con sus demás seres.

El juego no es solo algo individual, los padres y maestros juegan un rol importante y pueden ser parte de este momento, cumpliendo esto estarían haciendo un buen trabajo que motivaría al niño en todo momento, la satisfacción de ver a un hijo y sentir que sus padres comparten sus momentos en cada etapa es grandioso, este niño cercera con recuerdos agradables que quizás como adultos muchos de nosotros no hemos tenido la oportunidad de poder vivirlo.

3.4. Fundamentos de la aplicación del juego como estrategia didáctica

- **Fundamentación Axiológica.**

Se estudia los valores, carácter y la conducta del niño. Estos juegos son ventajosos para el crecimiento de los niños debido a que tienen en cuenta las necesidades del niño, sus movimientos son necesarios, interactuar con las personas, gastar las energías que de por si tiene todo niños, imitar lo que hacen los adultos todo ello es refuerzo para su estimulación por ello la familia debe darle es espacio correcto y dejar que ellos vivan su niñez sin interrupciones o funciones que a su edad no son necesarias.

La familia que vive con él debe respaldarlo en toda esta etapa y en cada proceso de las etapas que vienen, teniendo en cuenta que los procesos de comunicación deben ser los correctos para que él pueda aprenderlos, siempre complementándolo con lo que aprenda en la escuela.

- **Fundamentación Epistemológica**

La tecnología es hoy una herramienta que ha dejado de lado otras. Hablemos de los juegos interactivos los cuales se encuentran muy perennes en la educación de hoy siendo la didáctica una forma de aprender jugando es un método que ha dado muy buenos resultados pues existe un buen funcionamiento cuando los niños juegan frente a una computadora, hace que se relacionen y que puedan compartir sus puntos de vista.

- **Fundamentación Sociológica**

La cual estudia las relaciones sociales existente entre los seres humanos las actividades lúdicas ayudan a la interacción entre los niños y su entorno facilitando la integración, comprobando sus habilidades y capacidades de acuerdo a esto los maestros pueden entender el tipo de metodología a utilizar para los niños y que estos puedan tener un buen aprendizaje.

Teniendo en cuenta estas estrategias permitirán que los juegos sean más fáciles, haciendo que no haya un desorden mientras utilizan esta herramienta permitirá que cada niño tenga un rol y de esta manera pueda ir entendiendo la responsabilidad de una manera simbólica.

- **Fundamentación Pedagógica.**

Los niños ponen toda su atención al jugar, así mismo su energía es completa para este tipo de acciones, poco a poco va entendiendo los roles de este, y de una manera divertida entiende las normas y las respeta de esta manera va dándose pase para hacer lo mismo en su vida diaria y ante diversas situaciones.

En conclusión, estos juegos liberan la energía de cada niño de una manera productiva:

- Según investigación los niños se encuentran siempre predispuestos a seguir aprendiendo, sin embargo, encontraremos situaciones en la cual prima la pasividad, haciendo que los niños se vuelvan apáticos y en algún momento se sientan aburridos.
- Los niños suelen expresar sus emociones durante el juego, cumpliendo sus roles, se sienten libres de moverse, sabe cómo afrontar situaciones y se vuelve autónomo.
- Para integrarse a un grupo todo suma y le ayuda de manera positiva.
- En los juegos interactivos los docentes solo son expectantes, porque dejan de cumplir funciones.
- Cada vez que van conociendo las relaciones grupales los niños van optando por sentirse libres y ser independientes, favoreciendo de manera positiva a aquellos que son rebeldes y dependientes.

- El juego interactivo es una manera de desahogarse y vencer la timidez, es por ello que muchas veces vemos niños que con sus amigos son muy habladores, mientras que en el hogar son callados y se cohiben.

- **Fundamentación Didáctica**

Los juegos didácticos son entendidos como aquellos que al ponerlos en práctica dejan una gran enseñanza por medio de juegos divertidos, hoy se ha convertido en una herramienta esencial dentro de la metodología de los docentes que son los encargados de transmitir aquellos aprendizajes a los niños para tener resultados de personas con valores y con buena capacidad intelectual.

Sin embargo, los maestros son los únicos de tomar como medio de enseñanza a las actividades lúdicas, porque se encuentran diseñadas para todo tipo de contexto, es decir que los padres también pueden utilizar este medio para poder desarrollar habilidades en sus pequeños, complementando las enseñanzas de los maestros y viceversa.

No dejemos que nuestros niños tomen funciones de adultos, dejemos que vivan cada etapa de su vida para que cuando crezcan sientan que fueron felices, y esto hará que sean buenos adultos responsables, empáticos y que en todo momento sepan afrontar las dificultades dentro y fuera de su hogar.

CONCLUSIONES

Primera: Se llega a concluir que teóricamente el juego si tiene una influencia directa sobre la enseñanza de los niños ya que puede ser empleado como una estrategia didáctica en la educación inicial, en donde necesariamente todo el conocimiento que se imparte debe ser realizado jugando para que pueda ser más atrayente a los estudiantes y de esta forma lograr un aprendizaje significativo y trascendental en nuestros educandos.

Segunda: Se llega a concluir que el juego es una actividad innata del ser humano y que se desarrolla de una manera libre y que son los niños los que tienen la capacidad de poder generar juegos de manera abierta, y esta capacidad debe ser aprovechada por los docentes con la finalidad de que el aprendizaje se vuelva significativo en los estudiantes logrando de esta forma influencia dentro de las áreas psicológicas, psicomotrices y entre otras.

Tercera: El juego como una estrategia didáctica cobra un valor muy importante ya que puede ser aprovechado de múltiples formas dentro de la enseñanza de los estudiantes, su importancia radica en que todo estudiante lleva a cabo siempre los juegos y es a través de ellos en cómo se pueden impartir conocimientos mediante los elementos que se puedan emplear en ellos, tal es el caso de equipos, juguetes, indumentaria, etc., elementos que cobran importancia al momento de impartir una idea a los estudiantes del que se quiere hacer.

RECOMENDACIÓN

- Se recomienda que las instituciones educativas busquen de implementar dentro de la currícula o del diseño curricular académico la aplicación de juegos didácticos que permitan desarrollar una enseñanza y aprendizaje más óptima logrando de esta forma un aprendizaje altamente significativo en nuestros estudiantes.
- Se recomienda que los docentes lleguen a capacitarse para conocer el tema de las estrategias didácticas basadas en juegos ya que es una alternativa viable para evitar expresar los estudiantes al momento del aprendizaje.
- Se recomienda que las instituciones relacionadas con la educación de nuestros estudiantes tengan presente las bondades de las estrategias didácticas como el juego dentro de la educación inicial y las implementen, ya que la finalidad es que, en esta etapa tan fundamental de la educación, el conocimiento se impartido de una manera más eficiente.

REFERENCIAS CITADAS

- Atuncar, D, Gonzales.C (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen de hapi”* (Tesis de Maestría). Universidad nacional de Huancavelica. Perú
- Berné (2004). Fundación Universitaria Luis Amigo. *Fundamentos didácticos para la información infantil* 1(12). Recuperado de <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>
- Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona. España: Editorial Universitat de Barcelona.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Editorial Alfaomega.
- Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Biblios.
- Chicalza, L. (2017). “*El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa nueva era de la facultad de ciencias de la salud*.” (Tesis de Maestría).Universidad técnica de Ambato. Ecuador.
- Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5 (33).
- Froebel, M. (1840). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. *Psikolibro*, 1(19).
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid. España: Ediciones Morata S.A.
- Gil, G.& Utiel, B. (2010). El juego libre en la ludoteca. *Fundación crecer Jugando*. Recuperado de <http://www.crecerjugando.org/pdf/tj2.pdf>
- Machuca. L, Oyola. A, Ramos.A. (2017). “*Efectividad de un programa educativo de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años, en el nivel de conocimiento de las madres primíparas*”. (Tesis de Maestría). Universidad peruana Cayetano Heredia. Perú.
- Martinez .V. (2012). “*Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la*

- inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año educación básica del jardín de infantes "aniceto jordán manzano"* (Tesis de pregrado). universidad técnica de Ambato. Ecuador.
- Martínez, Y. & Lazo, V. (2011). *Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación*. Colombia: Editorial Jaidel.
- Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa* 21(09). Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).
Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Paidós.
- Teresa. L. (2013). *"La aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "santa mariana de jesús"*, (Tesis de Pregrado).Universidad técnica de Ambato. Ecuador
- Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje. *Aula 91*.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*. *Estudios y documentos de educación*, 34(05)