

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego en la educación inicial.

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

Autora.

Epifanía Cubas Pérez.

TUMBES – PERÚ

2018

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego en la educación inicial.

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

Epifanía Cubas Pérez. (Autora)  
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los cinco días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, 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. Segundo Alburqueque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdena, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego en la educación inicial", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora EPIFANÍA CUBAS PÉREZ.

A las Dieciséis horas VEINTE minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADA por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, EPIFANÍA CUBAS PÉREZ queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorgue el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

  
Dr. Segundo Alburqueque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Wendy Cedillo Lozada  
Vocal del Jurado

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo EPIFANIA CUBAS PÉREZ estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

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

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

Tumbes, \_\_\_\_\_ de 2018

Firma

EPIFANIA CUBAS PÉREZ

## **Dedicatoria**

A Dios, por ser mi guía espiritual y llenarme de fortalezas en todos los momentos de mi vida.

A mi esposo y compañero, por su apoyo incondicional durante mi vida de formación superior y lograr juntos nuestra meta propuesta.

A mí misma, por tener la fuerza y la voluntad de superación con el afán de ser una mujer de bien y útil a la sociedad.

Prof. Epifanía Cubas Pérez

## **RESUMEN**

En esta monografía, he tomado diversos conceptos de varios sitios públicos de internet que tienen relación con el juego en la educación inicial y su principal importancia, y así centrarme en algunos conceptos esenciales del crecimiento, que favorece en el desarrollo de las habilidades físicas, mentales y sociales; siendo una vía natural por lo cual los niños y las niñas expresan sus sentimientos y así mismo el juego es dónde los niños y niñas sientan las bases primordiales para las tareas escolares y así adquirir capacidades más adelante en el proceso de las etapas que le da la vida. El juego es tan importante en los niños y niñas que les permite conocer su mundo, descubran su propio cuerpo, y así conozcan a otros amigos y se relacionan con estas, desarrollando un vocabulario y así imitar las tareas de las personas adultas.

**PALABRAS CLAVES:** Juego, descubrir, relacionar.

## INTRODUCCIÓN

En este trabajo monográfico he llegado a encontrar conceptos de mucha importancia en lo que concierne al juego como desarrollo intelectual, emocional y social de los niños y niñas en la etapa de la infancia.

Conociendo cual es la importancia además de las necesidades físicas de los niños y las niñas bajo los siguientes aspectos como el estímulo, que sirve para su desarrollo emocional, mental y social.

El juego es un aspecto esencial del crecimiento que le ayuda al niño y niña a requerir ejercicios físicos en un aspecto recreativo y colectivo, para fortalecer sus huesos y músculos.

Se buscará, de igual manera, como debemos motivar a los niños y niñas dentro de los juegos y cuál será su importancia para que los juegos sean recibidos de manera satisfactoria por cada uno de ellos.

Me centraré en revisar una amplia bibliografía para darle una más énfasis en el tema del juego en la educación inicial que me ayudará a conocer la importancia que tiene el juego como desarrollo emocional, físico y social del niño y niña.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del juego en los niños de educación inicial; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Entender el marco teórico del juego en educación inicial también 2. Entender el marco conceptual del juego en educación inicial

## CAPÍTULO I

### REFERENCIAS TEÓRICAS

Hay muchas teorías sobre el juego que trata de explicar cómo los niños y niñas pasan el tiempo jugando, hare un repaso de algunas teorías más significantes.

#### **1.1 Teoría del entretenimiento**

“Vargas (1995) comenta que esta teoría considera al juego como un mero pasatiempo o diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Es una forma de perder el tiempo. Para algunos profesores de Educación Física, esta teoría tiene valor específico y necesario en caso de reunión festiva, con fines de esparcimiento y regocijo. Entretiene y divierte a la gente”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 121)

#### **1.2 Teoría del juego como ejercicio complementario**

“Vargas, (1995) menciona a H. Carl el cual pensaba que” (Montero & Alvarado, 2001, p. 121):

1- “el juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno,y 2- el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 121).

“En la educación física, el juego viene a ser un ultra ejercicio: un ejercicio elevado a un grado superior de habilidad y destreza. El educador físico tiende a perfeccionar los hábitos y costumbres del individuo (Vargas, 1995)” (Montero & Alvarado, 2001, p. 121).



### **1.3 Teorías de crecimiento y mejoramiento**

Newman y Newman (1983) hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades.

Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

### **1.4 Teoría de reestructuración cognoscitiva**

“Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.

Newman y Newman (1983) comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 121)

### **1.5 Teoría de lev Semyónovich Vigotsky**

“Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”. (Blanco, 2012, párr. 15)

“Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)”. (Blanco, 2012, pàrr. 16)

“Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño”. (Blanco, 2012, pàrr. 17)

## CAPÍTULO II

### CONCEPTOS DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

#### 2.1 Concepto de juego

“El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara”. (Lúdica y juego en la primera infancia, s.f. párr. 1)

El juego en los niños y niñas es la base fundamental para el desarrollo integral de sus primeras etapas desde que nace implementa este arte para crear lazos familiares con las personas que lo rodean especialmente la Madre. En el juego el niño intercambia, manifiesta y expresa el deseo y placer de vivir experiencias corporales ya que es con el cuerpo que ellos exploran, imitan y simbolizan; según la edad del niño el juego presenta diferentes facetas quiere decir que a medida que el crece cambia su forma de expresar, explorar e imitar el niño siempre va a proponer la manera de jugar.

“El juego es una actividad que va junto al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego

procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica". (Somos de inicial, s.f. pàrr. 3)

“Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 4):

- “Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 4).

“Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 5).

“En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 6):

- “El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 8 ).
- “Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 9).
- “Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 10).
- “fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 11).
- “Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 12).
- “El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 13).
- “Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas”. (Somos de inicial, s.f. pàrr. 14)

Características:

- “Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.

- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desiguales, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños” (Somos de inicial, s.f. pàrr. 15).

## **2,2 Importancia del juego en el nivel inicial**

“El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida. El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos.” (Sandra, s.f. pàrr. 1-2)

“El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial” (Sandra, s.f. pàrr. 2).

## **2.3 ¿Cuándo se está jugando?**

“Las diversas teorías del juego proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de los cuales podríamos decir que se ésta jugando cuando la actividad realizada” (Sandra, s.f. pàrr. 3):

- “Produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado” (Sandra, s.f. pàrr. 4).
- “La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Prescinde de las limitaciones de la realidad” (Sandra, s.f. pàrr. 5).

- “Ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface necesidades afectivas del sujeto” (Sandra, s.f. pàrr. 6).
  - “Crea una situación imaginaria” (Sandra, s.f. pàrr. 7).
  - “La intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo” (Sandra, s.f. pàrr. 8).
- “Estos criterios responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios señalados” (Sandra, s.f. pàrr. 9).

#### **2.4 Importancia y valor del juego en la niñez:**

- “El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego” (Sandra, s.f. pàrr. 10).
- “El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares” (Sandra, s.f. pàrr. 11).
- “Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.” (Sandra, s.f. pàrr. 12)
- “El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.” (Sandra, s.f. pàrr. 13)
- “A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro” (Sandra, s.f. pàrr. 14).
- “El juego estimula todos los sentidos. Enriquece la creatividad y la imaginación. Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas” (Sandra, s.f. pàrr. 15)

#### **2.5 El juego facilita el desarrollo de:**

- “Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse” (Sandra, s.f. pàrr. 16).

- “Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes” (Sandra, s.f. pàrr. 17).
- “Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos” (Sandra, s.f. pàrr. 18).
- “Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar” (Sandra, s.f. pàrr. 19).
- “Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros” (Sandra, s.f. parr. 20).

## **2.6 El juego facilita el aprendizaje sobre:**

- “Su cuerpo- habilidades, limitaciones” (Sandra, s.f. pàrr. 21).
- “Su personalidad- intereses, preferencias” (Sandra, s.f. pàrr. 22).
- “Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños” (Sandra, s.f. pàrr. 23).
- “El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites” (Sandra, s.f. pàrr. 24).
- “La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores” (Sandra, s.f. pàrr. 25).
- “Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas” (Sandra, s.f. pàrr. 26).
- “Solución de problemas- considerar e implementar estrategias” (Sandra, s.f. pàrr. 27).
- “Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias” (Sandra, s.f. pàrr. 28).

## **2.7 El juego como herramienta educativa**

Autores como Silva (1995) refieren que



"las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo". (Como se citò en early technical education, s.f. pàrr. 2)

Al respecto, Silva, establece que

"para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela." (Como se citò en early technical education, s.f. pàrr. 2)

"Vygotzky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria" (Como se citò en early technical education, s.f. pàrr. 5).

"La teoría de Vygotzky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se

anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo”. (early technical education, s.f. pàrr. 6)

“Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación”. (Tortolero, s.f. pàrr. 29)

“Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral. Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.” (Tortolero, s.f. pàrr. 30-31)

## **2.8 El rol del educador en el juego**

“El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 115).

“Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan” (Montero & Alvarado, 2001, p. 115).

“Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración” (Montero & Alvarado, 2001, p. 115).

“En el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos comunicativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: el tiempo, la hora, el lugar, las medidas del área, hasta la forma de jugarlo. En el juego competitivo, además de los educadores-entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro.” (Montero & Alvarado, 2001, p. 115)

“Este tiene la función de aplicar el reglamento del deporte, pero su tarea más importante consiste en educar al niño dentro del terreno de juego, ya sea explicando una regla o haciendo un llamado de atención ante la conducta presentada”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 115)

“El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. Para esto Giebenhain (1982)

recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias y así llegar a la conciencia.” (Montero & Alvarado, 2001, p. 115)

“Por ejemplo, cuando un alumno es golpeado por un contrario, inmediatamente debe haber un pequeño diálogo entre ellos, ya que si no sucede, la agresión se verá fortalecida y nacerán deseos de venganza, algo que no debe darse, ni siquiera en el deporte. Cuando se habla sobre lo sucedido se contribuye a que estos dos alumnos jueguen limpio” (Montero & Alvarado, 2001, p. 115).

“Este autor recomienda que para reforzar el aprendizaje social, los alumnos deben aprender a resolver sus propios conflictos y a” (Montero & Alvarado, 2001, p. 115).

## **2.9 El papel del juego en el jardín de infantes**

“Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo. Bruner refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993)”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 114)

## **2.10 ¿Por qué juega el niño?**

“El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 121)

“El niño actúa en forma positiva el aspecto social al compartir; en el afectivo ya que se conoce más a sí mismo y a los demás y en el cognoscitivo pues desarrolla su intelecto y destrezas. Hay distintos tipos de juegos para las diferentes edades. Por ejemplo, el juego funcional que es más que todo de manipulación y exploración hasta los seis meses de edad; de uno a dos años el juego de autoafirmación donde el niño conquista una mayor habilidad motora que le va a dar confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa. El juego de dos a cuatro años se le denomina simbólico. Aquí predominan los juegos de construcción y destrucción. Se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas, todavía aquí el juego no es compartido, aunque sí necesita el apoyo de algo o alguien.” (Montero & Alvarado, 2001, pp. 121-122)

“Por último, el juego pre-social que va de los cuatro a seis años. El niño busca compañeros para sus actividades, pero no es una actividad social ya que el niño ve a sus amigos como si se tratara de juguetes, lo que se denomina juego asociativo. A esta edad aún no son capaces de

organizar un juego, se limitan a asociarse y representar cada uno un papel de forma personal dentro de esa comunidad. Al usar el juego como un recurso educativo, se deben de tener en cuenta las siguientes consideraciones”: (Montero & Alvarado, 2001, p. 122)

### **2.10.1. EL JUEGO COMO RECREO**

“Recrearse es formarse de nuevo (etimológicamente hablando). Si esto fuera realmente así el juego sería una reparación, una restitución o regeneración de las fuerzas físicas y mentales fatigadas por el trabajo. Pero esto no es del todo verdadero. El hombre busca el porqué de la actividad lúdica. El hombre aplica al juego cierta clase de actividad y las fuerzas gastadas en otras formas pueden descansar y repararse. En el niño este hecho varía, ya que el juego parece ser continuo”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 122)

### **2.10.2 EL JUEGO COMO EXCEDENTE DE ENERGÍA**

“Todo órgano que ha estado en reposo por un tiempo está en situación análoga a la de una pila cargada de electricidad, en tensión creciente que se descarga con la acción. Spencer ve en el juego una parodia de la vida sería en la que se emplea la energía solamente”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 122)

### **2.10.3 LA FUNCIÓN BIOLÓGICA DEL JUEGO**

“El psicólogo Karl Gross afirma que el juego es un problema biológico. (Krauss, 1990). Los niños y los animales jóvenes realizan movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza o la lucha, que son formas importantes y fundamentales.” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122).

“Estos juegos son preejercicios. Son ensayos, determinados tanteos, experimentaciones, es cierto grado de las actividades serias que deberán llenar la vida. Su objetivo es prepararlos para la existencia y estar” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122)

“Listos para la lucha. Gross (Krauss,1990) dice que el niño no entra en la vida completamente listo” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122).

“Tiene un periodo de desarrollo y de crecimiento, esto comprende un tiempo de aprendizaje, un periodo de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos. El juego tiene por objeto desarrollar instintos útiles en la vida, el desarrollo de los órganos y los instintos se debe a la selección natural”. (Montero & Alvarado, 2001, p. 122)

### **2.11 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla**

“Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122):

1. “JUEGOS SENSORIALES: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122).
2. “JUEGOS MOTRICES: buscan la madurez de los movimientos en el niño” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122).
3. “JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122).
4. “JUEGOS ORGANIZADOS: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122).
5. “JUEGOS PREDEPORTIVOS: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122).

6. “JUEGOS DEPORTIVOS: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.” (Montero & Alvarado, 2001, p. 122).

## **2.12 La importancia del juego**

“El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social social.” (Tortolero, s.f. pàrr. 1)

“En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos”. (Tortolero, s.f. pàrr. 2)

“El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo” (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 7).

“En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es



indispensable en el transcurso de cualquier juego”. (Tortolero, s.f. pàrr. 8)

“Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7” (Tortolero, s.f. pàrr. 9):

"El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho" (Tortolero, s.f. pàrr. 9).

“Según Guy Jacquin, citado por Pugmire- Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”. (Como se citò en Tortolero, s.f. pàrr. 10)

“Seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma" (Tortolero, s.f. pàrr. 11).

## CONCLUSIONES

**PRIMERO:** Los juegos son un buen material didáctico debido a sus beneficios y a la gran variedad de apartados que puede tratar. El profesor tiene que saber adaptar cada tipo de juego a las necesidades de sus alumnos y comprobar que los resultados de éstos son positivos y se cumplen los objetivos que nos habíamos propuesto. El juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral.

**SEGUNDO:** Se intenta transmitir cómo mediante el juego los alumnos pueden aprender de una manera más práctica y activa en su educación, sin olvidar el gran atractivo del juego impidiendo así que los niños pierdan interés en la materia. El juego va exigiendo una cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada uno, ofrece una visión clara de los resultados que se esperan con él. Pensamos que al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender puede ser fácil y divertido, que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Por todo esto pensamos que el juego nos puede ayudar en nuestro camino como docentes, sacando el máximo partido a lo que nos rodea y ayudando a nuestros alumnos con los juegos que mejor se adecuen a ellos.

**TERCERO:** Se debe seleccionar una teoría del juego por parte del educador para fundamentar su marco filosófico retomando, todos los teóricos del juego han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil, como una expresión natural, una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños sobre todo en la etapa preescolar.

## REFERENCIAS CITADAS

- Blanco, V. (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Obtenido de Actividades Ludicas:  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- early technical education. (s.f.). *El niño: consideracion psicologicas y pedagogicas*. Obtenido de early technical education org:  
<https://www.earlytechnicaleducation.org/spanien/cap2lis3es.htm>
- Ludica y juego en la primera infancia . (s.f.). *El juego y características del juego*. Obtenido de Ludica y juego en la primera infancia blogspot:  
<http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/p/el-juego.html>
- Mantuano, E. (2017). *Programa de juegos recreativos para el desarrollo del fútbol en los niños del tercer año de educación general básica de la unidad educativa 26 de junio de la ciudad de Manta*. Manta: Universidad laica Eloy Alfaro de Manabí.
- Montero, M., & Alvarado, M. (2001). el juego en los niños, enfoque teórico. *Revista educación* 25 (2), 121.
- Sandra. (s.f.). *Importancia del juego en el nivel inicial*. Obtenido de Juegos eran los de antes: <https://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/05/importancia-del-juego-en-el-nivel.html>

Sandra. (2012). *El juego como metodo de aprendizaje*. Obtenido de El juego estrategia de aprendizaje blogspot: <http://eljuegoestrategiadeaprendizaje.blogspot.com/2012/11/conclusion.html>

Somos de inicial . (s.f.). *El juego en el nivel inicial*. Obtenido de Somos de inicial blogspot: <http://somosdeinicial.blogspot.com/2016/06/concepto-de-juego.html>

Tortolero, E. (s.f.). *Uso del juego como estrategia educativa*. Obtenido de Monografias: <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

## El juego en la educación inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[eljuegoenlaeducacio.blogspot.com](http://eljuegoenlaeducacio.blogspot.com)

Fuente de Internet

3%

2

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

3%

3

[maguared.gov.co](http://maguared.gov.co)

Fuente de Internet

2%

4

[eljuegoestrategiadeaprendizaje.blogspot.com](http://eljuegoestrategiadeaprendizaje.blogspot.com)

Fuente de Internet

2%

5

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Fuente de Internet

2%

6

[repositorio.upp.edu.pe](http://repositorio.upp.edu.pe)

Fuente de Internet

2%

7

[www.redalyc.org](http://www.redalyc.org)

Fuente de Internet

1%

8

[juegoseranlosdeantes.blogspot.com.ar](http://juegoseranlosdeantes.blogspot.com.ar)

Fuente de Internet

<1%

9

[repositorio.untrm.edu.pe](http://repositorio.untrm.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%

10	<a href="https://dspace.utpl.edu.ec">dspace.utpl.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.es">eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.es</a> Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos Trabajo del estudiante	<1 %
13	<a href="https://eprints.uanl.mx">eprints.uanl.mx</a> Fuente de Internet	<1 %

---

Excluir citas       Activo       Excluir coincidencias < 15 words  
 Excluir bibliografía       Activo