

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE EDUCACIÓN



Los Juegos Simbólicos En El Nivel Inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educacion Inicial

Autor:

Maria Isabel Lozada Lloclla

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE EDUCACIÓN



Los Juegos Simbólicos En El Nivel Inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Fejoo (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE EDUCACIÓN



Los Juegos Simbólicos En El Nivel Inicial.

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

Maria Isabel Lozada Lloclla (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Piura – Perú

2020



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


ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO


Piura, a los quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Los Juegos Simbólicos En El Nivel Inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **MARIA ISABEL LOZADA LLOCLLA**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15

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

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


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


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


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

Los Juegos Simbólicos En El Nivel Inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%	16%	2%	15%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	2%
3	documents.mx Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	2%
5	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
(Asesor)

<https://orcid.org/0000-0002-3629-6355>

		1 %
9	zaguan.unizar.es Fuente de Internet	1 %
10	de.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	1 %
13	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1 %
14	eljuegoinfantilcc.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
15	www.monografias.com Fuente de Internet	1 %
16	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
17	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	< 1 %
18	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	< 1 %


 Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
 (Asesor)

<https://orcid.org/0000-0002-3629-6355>

19	repositorio.pukllasunchis.org Fuente de Internet	< 1 %
20	dominiodelasciencias.com Fuente de Internet	< 1 %
21	bienal-clacso-redinju-umz.cinde.org.co Fuente de Internet	< 1 %
22	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
23	colloquiumbiblioteca.com Fuente de Internet	< 1 %
24	personaisociedadii.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
25	facet-unc.edu.py Fuente de Internet	< 1 %
26	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
27	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	< 1 %
28	ciaem-iacme.org Fuente de Internet	< 1 %
29	fr.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %



Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva
(Asesor)

<https://orcid.org/0000-0002-3629-6355>

30 **www.tlahui.com** < 1 %
Fuente de Internet

31 **Submitted to Universidad Nacional de Tumbes** < 1 %
Trabajo del estudiante

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silve
(Asesor)

<https://orcid.org/0000-0002-3629-6355>

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se la dedico a mi Dios Creador de todo lo que existe quién supo guiarme por el buen camino, por darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en algún desliz de la vida. Finalmente, para mi hija quien me enseñò la perseverancia y el sacrificio por superarme, Gracias por todo Padre Celestial

ÍNDICE

DEDICATORIA	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: LOS JUEGOS SIMBOLICOS	12
1.1.- El juego Bases teóricas.....	12
1.2.- El juego y su conceptualización.....	13
1.3.- El juego y sus características.....	15
1.4.- Tipos de juegos.....	16
1.5.- El juego como herramienta de aprendizaje.....	17
1.6.- Momentos del juego en los sectores.....	18
1.7.- Los sectores del aula en el nivel inicial.....	21
1.8.- El juego simbólico.....	22
1.9.- El juego simbólico y sus teorías.....	23
1.10.- El rol de la docente.....	29
1.11.- Aspectos para implementar la hora del juego simbólico en los sectores.....	30
1.12.- Importancia del juego simbólico en el nivel inicial.....	31
CONCLUSIONES.....	32
RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS CITADAS.....	34

RESUMEN

En un esfuerzo por mejorar nuestras prácticas educativas, pretendemos esclarecer el impacto de la adopción de los juegos simbólicos en el trabajo educativo como estrategia metodológica encaminada a mejorar el aprendizaje de los estudiantes, y trabajar con juegos simbólicos para reemplazar los modelos educativos tradicionales basados en la memorización. Bajo la dirección de los profesores. El trabajo basado en juegos puede tener efectos positivos en los estudiantes de nivel inicial y se basa en un proceso de enseñanza y aprendizaje en equipo con énfasis en la colaboración. La perspectiva actual intenta definir un aula transformadora en la que profesores y estudiantes proporcionen este trabajo para desarrollar habilidades cognitivas y sociales para el diálogo y la resolución de conflictos y para fomentar la acción colectiva de los demás.

Palabras claves: aprendizaje, juego, juego simbólico

ABSTRACT

In an effort to improve our educational practices, we aim to clarify the impact of the adoption of symbolic games in educational work as a methodological strategy aimed at improving student learning, and to work with symbolic games to replace traditional educational models based on memorization. Under the direction of teachers. Game-based work can have positive effects on entry-level students and is based on a team-based teaching and learning process with an emphasis on collaboration. The current perspective attempts to define a transformative classroom in which teachers and students provide this work to develop cognitive and social skills for dialogue and conflict resolution and to encourage the collective action of others.

Keywords: learning, game, symbolic game

INTRODUCCIÓN

Como todos sabemos hoy en día, la educación es una entidad compleja que permite difundir la práctica de diferentes valores, conocimientos, costumbres y modelos de formas de trabajo. En este marco formativo, la institución educativa juega un papel trascendente.

Porque apoya la formación integral de los estudiantes, permitiendo el desarrollo de habilidades, capacidades y cualidades que promuevan efectivamente la convivencia entre las personas.

Podemos confirmar que durante todo el proceso de desarrollo educativo, podemos decir que existen estrategias innovadoras en el nivel primario, en las instituciones educativas, que incluyen objetos de juego simbólicos para atraer la atención de los niños y desarrollar mejores resultados educativos. El juego simbólico es la principal actividad de los niños, y hoy es más que una realidad, es un derecho reconocido por organismos nacionales e internacionales que trabajan en beneficio de la niñez, tal como lo estipula el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, que estipula que se deben proporcionar juegos y actividades recreativas a los menores en el hogar y en la escuela (UNICEF, 1989); Disposición que aborda el problema global del trabajo infantil y por tanto afecta el desarrollo de los niños.

Es por eso que en el año 2009 el MINEDU propuso el juego simbólico en las canchas como un espacio de libertad, espontaneidad y exposición a los elementos de las canchas donde los estudiantes pueden interactuar y desarrollar todas sus habilidades comunicativas a través de este juego.

El popular juego ha sido el eje que impulsa sus ansias de pasar un rato de descanso y relajación.

Por lo tanto, no se debe privar a los niños del juego, porque de esta manera potencian el campo de experiencias, alimentan sus deseos y centran sus intereses en aprendizajes importantes. La diversión se ve como un juego que ayuda a relajarse de las molestias y problemas de la vida, eliminando así el estrés y creando una sensación de comodidad.

Jugar en el aula ayuda a promover las siguientes cualidades: confianza, dedicación, perseverancia, cooperación, solidaridad con los compañeros y con el grupo, respeto por los demás y sus ideas, amor, tolerancia, y promueve características como la independencia, la moderación, la seguridad, etc.

Debe comprender conscientemente las instrucciones y no estropearlas, pensar y buscar opciones o soluciones que apoyen la situación, los intereses, las actividades, la creatividad y el buen criterio, porque cada una de estas cualidades estimula a arraigarse en la vida de los futuros ciudadanos.

Los juegos sirven como vínculo entre contenidos conceptuales, procesos y comportamientos con las cualidades innatas de las comunidades locales, regionales y nacionales. En el trabajo realizado en las aulas del nivel básico, se evidencia que el docente puede diversificar la práctica diaria con otros ejercicios interesantes, recomendándose también la aparición de diferentes juegos entretenidos a lo largo del contenido de la investigación para incentivar la creatividad del docente y centrarse en el aprendizaje. Desde esta perspectiva, el campo interdisciplinario une lógica, educación, psicología, antropología y sociología, porque todas son sujetos de estudio.

Objetivo general

Conocer cómo se desarrolla el juego simbólico en las aulas del nivel inicial

Objetivos específicos

Determinar si los juegos simbólicos mejora aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial.

Analizar de qué manera los juegos simbólicos mejora aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.

Si bien es cierto que las diversas actividades que se realizan en las instituciones educativas son actividades recreativas orientadas a la adquisición de habilidades; Este estudio pretende conocer cómo se desarrolla o aplica el juego simbólico en el nivel inicial.

CAPÍTULO I

LOS JUEGOS SIMBOLICOS

1.1.- El juego Bases teóricas

Esta teoría marcó el inicio de una enseñanza basada en el alumno, no en el profesor. Vygotsky (1896-1934) nos presentó la idea desde una perspectiva constructivista en la que el estudiante es activo en la construcción de su aprendizaje interactuando con su desarrollo.

Según este investigador educativo ruso, el contexto cultural y social tiene una gran influencia en los estudiantes, por lo que se denomina introspección a la reconstrucción interna de una actividad externa realizada por el individuo, es decir, cualquier función que exista en el desarrollo cultural de ese individuo.

Dos veces y en dos niveles diferentes, primero en el nivel social, luego en el psicológico, y el entorno social y la mediación de los demás son de gran importancia en el proceso de reconstrucción de este entorno.

Además de en esta influencia social y cultural, el mismo investigador nos dice que el juego juega un papel muy importante ya que es un factor esencial en el desarrollo del niño que nace cuando durante el desarrollo del niño aparecen muchas tendencias inalcanzables y deseos postergados.

Insatisfecho con sus acciones inmediatas, en la etapa inicial el niño las satisface a través de la imaginación, por lo que el juego es un rasgo destacado de la infancia. Por tanto, en el contexto de las relaciones sociales y culturales puramente personales, se puede decir que educar y reconciliar a los demás es importante. Por lo tanto, en la educación preescolar, la organización del espacio, materiales, recursos y actividades, en situaciones interactivas con los profesores y otros niños, plantea nuevos desafíos que traen grandes beneficios a los estudiantes, donde el juego es fuente de desarrollo y aprendizaje.

1.2. El juego y su conceptualización

El juego es una pregunta que psicólogos, profesores, educadores e incluso padres se llevan años planteándose al observar cómo juegan sus hijos.

Ante esta cuestión existen muchos conceptos diferentes de juego, algunos de los cuales presentamos a continuación.

El juego es divertido y de acción espontánea. Según Díaz, 1997, el juego es un acto o actividad libre de una persona y su cultura, que se desarrolla en un determinado momento y en un determinado lugar, de acuerdo con ciertas reglas libremente aceptadas, y al mismo tiempo, esta actividad también es acompañado de un sentimiento de alegría.

Los juegos permiten adaptarse y afrontar un conjunto de reglas, lo que se confirma con la idea de Ortega (1992) de que el juego infantil constituye una plataforma que permite a los niños conocer a otras personas; Con la necesidad de adaptarse y afrontar las reglas del juego; Con lo que se convierte en un elemento significativo y donde se juega, el juego es una gran oportunidad para el aprendizaje y la comunicación.

En el mismo aspecto educativo, Díaz (1997) enfatiza que es un acto intencional en el que el niño interactúa con otros niños, con juguetes y con elementos imaginativos como imágenes simbólicas o tangibles, porque el juego es un recurso social. Finalmente, consideramos el juego como una actividad libre que acompaña siempre a las personas, especialmente a los niños, en sus relaciones y conocimiento del mundo que les rodea, y es también un factor importante para el aprendizaje, la integración social y la comunicación de los niños.

El Ministerio de Educación (2009) define el juego como: una actividad espontánea y lúdica en la que los niños recrean y transforman la realidad, tomando su experiencia interna e introduciéndola en un diálogo con el mundo exterior en el que los niños y niñas sean muy juguetones durante la infancia, y traten todo como un juego.

Por tanto, el juego debe ser libre y espontáneo, y los niños participan en él según sus intereses y necesidades.

Asimismo, el Ministerio de Educación (2008) afirma que: El juego es una actividad esencialmente libre y placentera, libre de imposiciones u orientación externas. Es bueno que un niño juegue con su cuerpo, sienta, perciba y manipule algo. Al mismo tiempo, es necesario reducir el estrés para evitar cosas desagradables.

Jugar también es una forma de entretenerse y divertirse. Los niños están tan concentrados que olvidan otras necesidades, y dónde y cuánto tiempo juegan depende de su edad. El juego es una forma de vida esencial, una actividad creativa a través de la cual los niños pueden ser creativos y desarrollar plenamente su personalidad.

Cuando los adultos interfieren, pueden destruir los logros que usted ha logrado. Lo único que debes hacer es vigilarlo y brindarle amor y seguridad. Además, jugar también libera energía y aporta alegría y felicidad a los niños. Si no compites, te sentirás ansioso porque experimentarás problemas psicológicos, físicos o biológicos.

El juego es muy importante en la vida de todo niño, García y Yue (2009) El juego es una actividad humana natural y tiene especial importancia en la vida de los niños, porque muestra cómo se relacionan entre sí y comprenden naturalmente la realidad circundante. Las actividades lúdicas son fáciles de reconocer, sabemos muy bien cuando los niños están jugando o haciendo otra cosa. En el juego actúan con sinceridad y sin miedo y representan la realidad o experiencias espontáneas.

En otras palabras, jugando al juego simbólico, de la misma manera que crean e inventan, encontrarán el mundo; Porque lo explorarás y aprenderás con los demás, porque te comunicarás para transmitir tus pensamientos e ideas, así como contigo mismo, mientras realizas la actividad deseada. Según Schuckler, citando el autoestudio. Ministerio de Educación (2014), Los juegos son una forma de estar en el mundo actual, aquí y ahora.

El juego es completamente gratuito y se juega en cualquier momento y en cualquier lugar, es decir, de forma espontánea y sin un plan de lecciones.

El juego es estimulante y despierta gran interés tanto en niños como en niñas, pudiendo desarrollarse el juego dependiendo de los sentimientos del personaje principal.

El juego también se define como una acción libre que ocurre durante un determinado período de tiempo, y Jhoan Huizinga (2009). El juego, en su aspecto formal, lo define como una acción libre que se realiza como si estuviera fuera del ámbito de la vida normal, pero que sin embargo puede realizarse completamente. Absorbe al jugador sin ninguna ganancia o beneficio material, tiene lugar en un momento y lugar específicos, se desarrolla para seguir las reglas y su aparición, las asociaciones tienden a rodearse de misterio o disfraz para destacarse del mundo convencional.

A través del juego, los niños recrean la realidad o actividades de la vida diaria, es decir, realizan juegos simbólicos, eligiendo libremente lo que quieren jugar, el espacio y equipamiento disponible y lo que quieren conseguir. Para que los niños comprendan la realidad. Entonces imita. El juego libre es la forma en que los niños y las niñas satisfacen sus necesidades e intereses a través de las reglas que ellos mismos se imponen. Si los adultos interfieren, pueden alterar sus planes de juego.

1.3. El juego y sus características

La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados en este trabajo, señalan que el juego tiene o posee las siguientes características:

A) Es libertad, porque se da de forma espontánea e incondicional, y no está impuesta ni regulada, y es cuando el niño comienza a explorar el mundo que le rodea en esta libertad.

b) Es una actividad que puede ser física, emocional o mental, y contribuye al desarrollo de las capacidades intelectuales y psicomotoras.

C) Produce placer porque es placentero para el ser humano, promueve la alegría, la paz y el placer, y es innato porque se origina en el ser humano y es inherente a su desarrollo humano. Sin embargo, Vygotsky (2000) enfatizó que el juego no siempre es divertido para los niños.

d) Se desarrollan en su propio tiempo y lugar.

En los juegos más estructurados, el lugar y la hora están claramente definidos de antemano, mientras que en los juegos free-to-play, el lugar y la hora de la partida son en el futuro.

Asimismo, los niños de hoy no juegan los mismos juegos que ayer, y los juegos que juegan los niños en nuestro país, por ejemplo, no son los mismos en otra parte del mundo.

1.4. Tipos de juegos

Diferentes investigadores han clasificado el juego con diversos criterios, sin embargo, la clasificación que hace el pedagogo suizo Piaget (1991), es la que ha sido generalmente aceptada por que se enfoca a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas. Es así que el juego se clasifica en:

a) Juguete de entrenamiento sensorial y motor, puede utilizarse para niños de alrededor de 2 años. Suelen centrarse en sus cuerpos y las sensaciones que crean. Al jugar a través de la vista, el olfato, el tacto, el oído y el movimiento, los niños se identifican e identifican diferencias con otras personas y objetos.

b) juegos simbólicos. Esto sucede entre los dos y seis años, y la atención del niño se centra en lo que le rodea, y es capaz de transformar la realidad a través de símbolos usando su imaginación. Los niños se esfuerzan por convertirse en personas sociales resolviendo conflictos internos y contribuyendo a la formación de una buena autoaceptación.

Sobre el juego, Franco (2013), lo llama también juego de roles, cuyo contenido esencial es la actividad que realiza el adulto en su accionar sólo y al interactuar con los demás seres que le rodean, es decir, es un producto socialmente adquirido, se considera una actividad fundamental en la edad preescolar, los pequeños resuelven en este juego una contradicción

propia de su edad, quieren ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten.

c) Juego de reglas, proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico, Se da aproximadamente entre los cinco y seis años. La obligatoriedad de estas reglas, no resulta del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta.

Se necesita mucha práctica para descubrir que cada juego se puede jugar de manera diferente y darse cuenta de que las reglas son una formulación explícita de acuerdos que sólo se pueden hacer a partir de los 11 o 12 años.

La importancia de los diferentes tipos de juego es que deben ser respetados en los diferentes contextos sociales en los que se desarrollan los niños, y por lo tanto, al realizar esta actividad, los niños pueden conectarse y explorar su entorno, energizados y estructurados.

Por tanto, las relaciones humanas y sociales contribuyen al desarrollo y aprendizaje del niño, según Piaget (1991).

1.5. El juego como herramienta de aprendizaje

El juego como herramienta de trabajo educativo ayuda a despertar en los niños el interés, la organización y la capacidad de integración social. Aizencang (2012) sostiene que el juego, desde un punto de vista educativo, parece tener un significado diferente debido a la realidad de los supuestos pretendidos.

Esta actividad se convierte en una herramienta educativa que hay que tener en cuenta en la educación infantil y en ocasiones es compartida por los alumnos de forma gratuita. Según Sarley (2001), esta apreciación ha sido tenida en cuenta desde la década de 1960, cuando el juego surgió como una estructura y una propuesta educativa denominada juego activo, y se propuso como una actividad aplicada en las organizaciones del nivel primario, con un objetivo específico.

En los espacios denominados rincones, cada espacio estará vinculado a las actividades y contenidos que el profesor está impartiendo en el grupo.

Asimismo, el juego de actividades tiene una estructura didáctica, donde el momento de planificación consiste en que los estudiantes elijan ángulos y propuestas de implementación; Momentos de desarrollo en los que los estudiantes juegan desde diferentes ángulos; Solicitar tiempo y finalmente tiempo de evaluación. Pero esta propuesta surgió oposición, defendiendo la situación de juego como una actividad gratuita para el niño.

Así, Cañeque (1978, cit. por Sarle, 2001), sostiene que la estructura del aula, la dirección del juego por parte del profesor, entre otros aspectos, están sobrevalorados. El autor también afirma que, frente a esta polarización de actitudes, está surgiendo una nueva perspectiva sobre el juego en las aulas de preescolar.

Por tanto, este nuevo formato mantiene estructura y organización, pero la separa de los contenidos educativos y reduce la intervención docente, lo que se denomina juego libre en los rincones. Pitlock (2006) sostiene que el juego libre zonificado implica la capacidad de jugar en el aula utilizando espacios zonificados sin ninguna instrucción significativa; Los niños simplemente juegan según sus propios intereses y los intereses de otros que juegan en la misma zona.

También se sugiere para el juego espontáneo, donde los niños comparten e interactúan, precisando que este juego se desarrolla en áreas y no en rincones, porque nos ayuda a alejarnos de la idea de amontonar materiales en unos pocos espacios construidos de manera coherente y creativa. A partir del año 2009, el MINEDU plantea que el juego libre en los sectores debe considerarse como un momento pedagógico a desarrollarse en el día, y hoy por hoy son muchas las instituciones del nivel inicial en nuestro país que llevan a cabo esta propuesta pedagógica educativa

1.6. Momentos del juego en los sectores

Según el MINEDU, (2009), es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los

sectores y brindarle al niño la oportunidad de interactuar con los demás. Este proceso cuenta con seis momentos en su desarrollo los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

a) Planificación Este es el primer momento del proceso en el que los niños expresan sus preferencias por la actividad lúdica que están por realizar, se ubican en un lugar cómodo dentro o fuera del aula y, a través del diálogo, discuten acciones previas como identificar la propuesta de juego que desean. Los profesores guían, coordinan y apoyan el desarrollo de planes de desarrollo industrial según las sugerencias de los niños. Según Franco (2013), planificar el juego permite a los niños establecer relaciones entre lo que piensan y lo que quieren hacer, y aplicar en la práctica las experiencias adquiridas. También comprende el tiempo prediciendo las acciones que realizará a continuación, practica la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus acciones, actúa verbalmente, comunica sus ideas con claridad para que todos las entiendan y escucha y acepta las sugerencias de sus compañeros. Lo más importante es el surgimiento de un proyecto conjunto que introduce a los estudiantes al trabajo colaborativo en el intercambio de opiniones y la organización de actividades.

b) Organización Este segundo momento del proceso se produce con el objetivo de crear un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el área en la que trabajarán, tomando acuerdos o en todo caso registrando su recuerdo de haber realizado actividades dentro de un marco. Se tendrá en cuenta la plena implementación de los dominios en el aula con materiales que puedan apoyar el aprendizaje de los estudiantes, así como el reconocimiento y organización de cada uno de estos dominios. MINEDU (2009).

c) Ejecución o desarrollo. Este es el momento central del proceso de juego libre. Aquí se refleja lo que los niños han planeado y se revelan todas las actividades divertidas. Los niños interactúan y hablan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y pidiendo ayuda si es necesario mientras interactúan, manipulan, experimentan, hablan, etc. Comprenden las propiedades y relaciones de los objetos, intercambian opiniones, expresan ideas y encuentran hechos. No siempre lo planificado se logra con precisión (MINEDU, 2009). El juego libre es la fuerza impulsora detrás de este punto del proceso.

Las dependencias, la edad y madurez de los estudiantes, la dificultad de compartir y mantener materiales, así como la diversidad de dominios, hacen que estos niños necesiten más que la presencia del personal en este momento; se les debe dar la oportunidad de ser consultados; Si es necesario. Los niños de cinco años suelen realizar actividades de juego libre con una organización grupal real, distinguiendo claramente todas las actividades que diferentes grupos pueden realizar simultáneamente en diferentes áreas. Asimismo, muestra claridad al discutir y expresar sus opiniones sobre los proyectos en los que trabaja, y es capaz de dividir tareas, demostrando independencia y responsabilidad. (MINEDU, 2009).

d) Orden: Este momento puede convertirse en una actividad mecánica de guardar y volver a colocar las cosas en su lugar si no damos a los niños la oportunidad de aprender durante el proceso de organización. La organización implica la formación de hábitos de limpieza, orden y almacenamiento de posesiones: pero, además, debe verse como un tiempo de oportunidad para que los estudiantes desarrollen, por ejemplo, la coordinación motora, el establecimiento de relaciones y el orden.

e) Socialización: Aquí es donde los niños comentan lo sucedido durante la ejecución, y explican lo que hicieron en el área que han desarrollado, con el objetivo de promover el pensamiento sobre lo sucedido en el pasado. La socialización implica confrontar lo planeado en el momento de la planificación con lo implementado en el momento de la ejecución, dándoles la oportunidad de discutir lo sucedido durante el proceso de desarrollo del juego. Este aspecto permitirá a los estudiantes asumir gradualmente una mayor responsabilidad por sus acciones, identificando fallas y avances en relación con su uso de sustancias y sus acciones con los demás.

f) Representación Según el MINEDU, (2009), En este momento, los niños, de forma individual o en grupo, demuestran lo que han jugado dibujando, coloreando o modelando. No es necesario realizar este paso todos los días. A lo largo de su trayectoria, esta propuesta ha sido fuente para el desarrollo de la comunicación entre los estudiantes. Si bien es cierto que al desarrollar esta propuesta los niños son activos, decidiendo por sí mismos qué quieren jugar, cómo y con quién, esto no quiere decir que el docente tendrá un papel pasivo, al contrario, la presencia del docente debe ser presente. Altamente activo y comprometido para

poder guiar personalmente el proceso de propuesta y mejora de las situaciones de juego propuestas por los niños.

El docente tendrá en cuenta cómo se expresan los niños, qué y cómo juegan, y si pueden o no expresar sus necesidades, inquietudes, aficiones, inquietudes e incluso conflictos personales o familiares. MINEDU (2009). La actitud del maestro ante el juego libre en el campo es la de un observador puntual, muy valorado por los niños, que ve en el maestro un compañero que sabe más y en quien los integrantes pueden confiar sin temor a equivocarse, porque eso se ha convertido en la actitud correcta y finalmente, destaca Sarli (2001) que el juego libre en los patios de recreo durante todo el proceso es un espacio que tiene el potencial de potenciar el diálogo y la comunicación entre los estudiantes como mínimo.

1.7.- Los sectores del aula en el nivel inicial

Según Sarabia, (2009), Cuando se juega en bloques funcionales, el aula está diseñada como un lugar donde los niños interactúan con otros niños, con los profesores y con los objetos de los bloques funcionales. De esta manera, sus opiniones se tienen en cuenta a la hora de localizar, denominar y organizar áreas estratificadas y prácticas en la toma de decisiones, la cooperación y el intercambio de ideas. Si el espacio del aula es grande se ordenará según campos, pero si el espacio es pequeño se deberá dar prioridad a estos campos o en todo caso se podrán ordenar los documentos en cajas temáticas. Teniendo en cuenta el criterio de flexibilidad, los sectores pueden ser:

a) Sector del hogar; Materiales como juego de salita, comedor, cocina, muñecas, ollitas, menaje de cocina, camita, ropa y otros materiales propios de una casa acordes al contexto propio.

b) Sector de construcción; Materiales como cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera, playgo, legos, etc.

c) Sector de dramatización; Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres, entre otros.

d) Sector de artes plásticas; Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros.

e) Sector de ciencias; Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros.

f) Sector de la biblioteca; Materiales como cuentos, álbumes, revistas, periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros.

g) Sector de juegos tranquilos; Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, etc.

Respecto a los sectores, se deben ir implementando periódicamente y poner en uso los materiales otorgados por el MINEDU durante estos últimos años los cuales deben ser distribuidos en los sectores correspondientes. Asimismo el programa Kidsmart propone para los próximos años como una alternativa, la implementación de una computadora en el aula, como un sector más para uso de los estudiantes en las instituciones educativas del nivel inicial.

1.8. El juego simbólico

Para una mejor comprensión del tema partiremos definiendo en primer lugar el juego, al respecto Storti (2006) precisa que: El juego es el campo mediador entre la imaginación y la realidad, a través del cual los niños perciben y aprenden sobre el mundo que los rodea.

Asimismo, Storti (2006) afirma que: El conocimiento adquirido en el entretenimiento queda permanentemente inscrito en las emociones que lo rodean. Incorporar sentimientos a la actividad hará que la experiencia sea especialmente significativa para el niño (p.15). El juego, si lo miramos así, es el primer puente que contribuye decisivamente al proceso de interacción que se produce entre los niños y la sociedad, a través del cual los niños se abren

al mundo que les rodea. Por otro lado, respecto al juego simbólico, Huizinga (1972) señala que es “un medio de adquisición de cultura, una forma de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en el que el niño debe aprender a vivir.

En la misma línea de pensamiento Bañeres (2008) afirma que El juego simbólico, también conocido como juego de fantasía o de fantasía, es ideal para niños de 2 a 7 años. Gracias a ello, el niño se abrirá a nuevos mundos, situaciones y personajes. Gracias a ello se revela la capacidad del niño para ponerse en el lugar de los demás (p.54). Por tanto, es importante distinguir entre el significado del juego y el juego simbólico para los niños. En el primer caso, el juego es el primer puente que permite al niño entrar en relación con la sociedad; Por otro lado, el juego simbólico constituye un medio para que los niños desarrollen su conocimiento e interacción con la sociedad y la cultura a partir de su imaginación, la cual se refleja a través de la imitación de personajes, la representación de la verdad y la resolución de situaciones imaginarias derivadas de la objetividad.

Asimismo, Vygotsky (1988) sostiene que la utopía psíquica es algo inherente al niño, puesto que constituye la apertura de un esquema mental propio de todo ser humano que aún se encuentra en proceso de desarrollo. Precisa que “El juego no es un rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo” (p.154). Este autor precisa que el juego simbólico no consiste en una conducta arbitraria impropia a toda norma; es más la ejecución de las reglas imaginarias tienen una lógica y dependen de las normas internas de acción y comprensión de todo objeto de representación simbólica. Es aquello que el infante muestra en sus acciones, más allá de los que corresponderían a sus propias edades como también se anticipa asimilando modelos de comportamientos de etapas superiores a su progreso cognitivo.

1.9. El juego simbólico y sus teorías

En el campo teórico se puede encontrar diversas posturas respecto al juego simbólico, sin embargo, considero que de todas ellas son dos las más representativas: el juego simbólico

como expresión de inmadurez y la concepción psicoanalítica del juego simbólico, veamos cada una de ellas.

a.-El juego simbólico como expresión de inmadurez

Prieto y Medina (2005), creen que el juego simbólico es el reino de la imaginación irreal, en el que el niño moviliza con más fuerza sus estructuras mentales básicas, asignando significado a los objetos y acciones en sí y al mundo social que los rodea. Refleja el proceso de desarrollo típico de los niños pequeños, y constituye un elemento esencial para su integración social y la adquisición de conocimientos relevantes en su vida adulta.

b.- Concepción psicoanalítica del juego simbólico

Existe una clara conexión entre el juego simbólico y las aspiraciones del niño, porque, como en el drama para adultos, son los adultos quienes gustan representar las escenas a su gusto; Lo mismo ocurre en las actividades de ocio de los niños, que escapan a la desaprobación de los adultos a través de la expresión en el juego (Prieto y Medina, 2005).

En otras palabras, el juego simbólico es único y sólo relevante para el niño durante la infancia, por lo que las observaciones y desacuerdos que puedan expresar los adultos se dejan de lado.

Dimensiones del juego simbólico

Para ilustrar este estudio, se supone que los siguientes elementos son aspectos del juego simbólico variable: jerarquía, sustitución de objetos, integración y planificación.

Descentración.

Como indica Marchesi (1987) El psicoanálisis supone la capacidad de coordinar relaciones y roles, un precursor del discurso de las estrellas y del juego de roles sociales. (página. 47) Al respecto, Augusto y Martínez (1998) sostienen que la jerarquía incluye conductas que se expresan a través del juego simbólico infantil; Estas acciones se toman

sobre la base de modelos del entorno social en el que se desarrollan los niños. En definitiva, la jerarquía es la capacidad de representar simbólicamente todo lo que el niño observa en su contexto, en su interacción con los demás, es un reflejo de la realidad objetiva expresada simbólicamente.

Sustitución de objetos.

Crear objetos corresponde a decodificar las contribuciones del juego; Es así como se utilizarán las cosas fuera de su función, como si fueran diferentes, como afirman Augusto y Martínez (1998), asignándoles nuevos significados según sus preferencias (p.207). Esta dimensión forma el núcleo central del famoso juego. Es decir, se apoyan en hechos reales para representarlos según sus intereses y necesidades, teniendo en cuenta el contexto en el que desempeñan este papel.

Integración.

En materia de integración, se confirmó el alcance estructural de los procedimientos; Cualquier serie de acciones, idealmente creadas y organizadas de forma secuencial. Es decir, es la secuencia lógica que le dan a las diferentes acciones que despliegan a través de actividades de ocio.

Planificación.

La planificación implica organizar el juego con antelación. Como señalan Augusto y Martínez (1998), los niños anticipan la situación de juego de manera que categorizan mentalmente los materiales que utilizarán durante cada actividad de ocio para que no sean necesarios. Este dispositivo específicamente.

Desarrollo del Juego Simbólico

Abad y Ruiz de Velasco (2011) Exponen la evolución del juego simbólico de acuerdo con los tipos de juego que categoriza Piaget. Este autor, utiliza el término de ritualización.

La transición del juego sensoriomotor al juego simbólico se producirá cuando este ritual se convierta en un esquema simbólico, cuando se utilicen objetos más allá de los utilizados en la acción real, y entonces surgirá el símbolo lúdico, cuando sólo sea capaz de simbolizar. A través de la acción, independientemente del objeto. Cuando el juego de roles está muy extendido, es porque la actividad simbólica ha entrado con tanta fuerza en la vida del niño que se logra actuar en su contexto. Al principio, el juego tiende a desarrollarse de forma independiente, con poca participación de los compañeros, lo que al mismo tiempo aumenta la complejidad del proceso de juego. Luego empiezan a practicar actividades recreativas con amigos; Significa una mejor organización del juego y más roles para que jueguen los niños. (Tejerina, 1994)

Habilidades sociales.

Según Caballo (1986) Las habilidades sociales son el conjunto de comportamientos que un individuo exhibe en el contexto de su trato con otros, que expresan sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de una manera apropiada a la situación, respeta esos comportamientos en los demás y generalmente resuelve el problema en cuestión.

abordar problemas situacionales y al mismo tiempo reducir la probabilidad de problemas futuros (p.556). Según Mongas (1993), las habilidades sociales son conductas que permiten a una persona interactuar con sus pares de una manera divertida y amena. Asimismo, Ballesteros (2002) sostiene que estas son las habilidades necesarias para producir un comportamiento que cumpla con ciertos objetivos de la tarea (p.3). Combs y Slaby (1977) definen las habilidades sociales como la capacidad de interactuar con otros en un contexto social determinado de una manera determinada que sea socialmente aceptable y valiosa, y que sea personalmente útil y útil para los demás. (p. 50).

Importancia de las habilidades sociales

La importancia de las habilidades sociales ubicadas en el marco de la presente investigación permite de acuerdo a Burguet (1999) comprender que son esenciales para gestionar de forma correcta los conflictos.

Al respecto, Trianes, Muños y Jiménez (1997) Nos dice que estos son los procedimientos o prototipos de ideologías que nos permiten abordar con confianza un entorno compartido; Es decir, busca cierta convivencia dentro del grupo social en el que se encuentra. Gil y García (1993) precisaron que estas conductas surgen en situaciones interpersonales, pueden aprenderse y por tanto son enseñables. Estas acciones no deben impedir que la otra parte logre sus propios objetivos, con excepción de los métodos de coerción, chantaje y violencia... que deben estar bajo el control del pueblo, con excepción de acciones aleatorias, fortuitas e indeseables. (p.102) Por otro lado, cabe señalar que las habilidades sociales, según Caballo (2002), deben tenerse en cuenta dentro de un marco cultural específico y variarán según la edad, el género, la clase social y el nivel educativo.

En definitiva, la importancia de las habilidades sociales radica en que son procedimientos o prototipos de ideologías que permiten la expresión de un entorno asertivo; Es decir, busca la convivencia armoniosa entre docentes, estudiantes y padres de familia, dentro del grupo social al que pertenecen. En general, surgen en situaciones, aparecen en situaciones interpersonales, se aprenden y por tanto se pueden enseñar. Por otro lado, Michelson, Sugai, Wood y Kazdin, (1987) citado en Loyola (2006) afirma que a través del proceso de aprendizaje y la práctica de habilidades sociales se obtiene buenas relaciones interpersonales en los diferentes espacios como los familiares, escolares, profesionales y sindicales.

Teorías sobre las habilidades sociales.

Goleman (2006) Esto nos dice que nuestro conocimiento del contexto social depende de cómo piensan las personas, qué creen y qué han aprendido sobre reglas sociales detalladas y no escritas con sus pares. Esta distinción es útil para crear reciprocidad con pares de otras culturas cuyas reglas difieren de las nuestras. Esta capacidad innata de discriminar en las interacciones sociales existe desde hace algún tiempo; Así, algunos investigadores han llegado a afirmar que la autodeterminación social, con respecto al conocimiento mundial, constituye específicamente inteligencia social. Desafortunadamente, esta visión es consistente con lo que sabemos sobre el entorno social global, y no con el modelo real al que pertenecemos entre otros, y por esta razón conduce a una medida de conocimiento social;

Aunque revela nuestra visión del contexto social, no tiene en cuenta cómo funcionamos dentro de él.

Teoría del aprendizaje sociocultural

Según Vygotsky (1979) El aprendizaje estimula la continuación del conocimiento progresivo que entra en juego cuando los niños interactúan con sus compañeros y otros individuos de su comunidad. La enseñanza es vista como un acto personal en el que el niño se relaciona con su cultura y el contexto en el que se encuentra. Por tanto, el contexto social del aprendizaje es muy importante. En este sentido, el proceso cultural del niño se sitúa en dos niveles: el primero es el nivel social, seguido del nivel psicológico. Por tanto, la interacción social con los compañeros es esencial para el desarrollo cognitivo. Asimismo, el autor cree que el nivel de conocimiento esencialmente abre un nivel de interacción social entre bebés y adultos, y por lo tanto irá aumentando gradualmente.

Tanto el nivel social como el psicológico motivan y fomentan el aprendizaje.

De hecho, es importante establecer que el individuo es una entidad social, en la medida en que el conocimiento es el resultado. Desde esta perspectiva, el contexto prevalece sobre la estructura ideológica del individuo. Por tanto, se puede decir que cuanto más crecen los niños, más irán aumentando paulatinamente sus actividades sociales con sus pares, especialmente con personas del sexo opuesto. Sin embargo, el entorno familiar jugará un papel importante para los jóvenes. En este sentido, los padres siempre tienen derecho a influir en el comportamiento de sus hijos. De hecho, los niños y adolescentes desarrollan habilidades como la comunicación, la empatía y el cumplimiento, teniendo en cuenta los modelos a seguir que les importan.

Teoría del aprendizaje social

Bandura, citado por Schultz (2002) Según los resultados de la investigación obtenidos, se cree que la mayoría de las actitudes y comportamientos de los hombres se adquieren imitando objetos presentes en su entorno. Desde pequeños interiorizamos las actitudes que observamos en la sociedad. En este contexto, el entorno familiar es considerado uno de los factores decisivos más importantes, porque es allí donde se observan y practican

las costumbres, el idioma y el comportamiento aceptable de la sociedad a la que pertenece la persona. Del mismo modo, también es concebible que los comportamientos desadaptativos que se forman, y aparentemente se interiorizan, en el contexto de las familias marginadas merezcan una estrecha atención analítica. Porque es probable que estén más influenciados por modelos a seguir de su misma edad.

1.10. El rol de la docente

El papel que tienes que desempeñar durante el juego libre en estas zonas es una posición no directiva y es responsable del juego que desarrolla el niño. ¿Qué significa un puesto de no director? Esto significa que no estás dirigiendo la actividad en este momento. Durante el tiempo de juego libre en las zonas, los niños decidirán de forma independiente a qué jugarán, cómo jugarán y con quién. Asimismo, determinará el tema, forma y acompañantes. ¿Significa esto que debes ser pasivo y no participar? imposible. Su presencia debe ser positiva pero no directiva, es decir, no guiar al niño sino permitirle desarrollar actividades lúdicas acordes a sus intereses y motivaciones.

a.- La observación durante la hora del juego libre en los sectores: El rol de la docente más importante durante el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores es el de observado. La observación diaria es fundamental para: Conocer mejor a tus alumnos: sus sentimientos, vivencias, pensamientos, capacidades, entre otros. Observar sus progresos diarios a través de su conducta. Detectar problemas en los niños que deben ser atendidos. Conocer cómo funcionan los niños como grupo.

b. Registro de las conductas de juego:

Registra por escrito tus observaciones el mismo día que las realizaste. Anota lo que cada niño realiza como si estuvieras contando una película, sin colocar apreciaciones personales o juicios de valor. Recuerda que es importante emplear términos que tengan similar significado para todos y sé preciso en las descripciones. Es mejor decir “saltó cinco veces” a decir “saltó muchas veces”.

c. La intervención durante la hora del juego libre en los sectores: Puedes jugar con los niños si te lo permiten o te lo piden: algunos (pero no todos) quieren que el maestro participe en su juego asumiendo un papel o apoyando una acción. Como profesor, usted está dispuesto a participar en el juego si cree que su participación es bienvenida. Por otro lado, algunos niños se sienten desanimados cuando los adultos quieren interferir en su juego. Deben ser respetados. Si te invitan a participar, recuerda que no debes dirigir la obra sino seguir las instrucciones del niño sobre qué papel desempeñar.

1.11.- Aspectos para implementar la hora del juego simbólico en los sectores.

El tiempo y el espacio para jugar libremente:

El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

Socialización: Todos se sientan en semicírculo, hablan y cuentan al grupo qué jugaron, con quién jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante su juego, etc. El educador aprovecha para aportar información sobre determinados aspectos surgidos de la conversación. Por ejemplo, si los niños están jugando en casa diciendo que están jugando con sus padres y Daniel se pone a cocinar y los hombres no están cocinando, el educador aprovechará para hablar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños.

Representación: Los profesores crean oportunidades para que los niños, individualmente o en grupos, expresen lo que están jugando mediante el dibujo, la pintura o el modelado. No es necesario realizar este paso del método todos los días. d) Recursos de tiempo de juego libre en las zonas: Existen una serie de juegos y materiales educativos necesarios para el juego simbólico. Los juguetes y otros materiales median la experiencia de juego porque permiten a los niños expresar su imaginación y creatividad con ellos. El medio es el elemento que permite transformar la imaginación y la fantasía en acción.

1.12.-Importancia del juego simbólico en el nivel inicial

Caba (2004) manifiesta que: Las habilidades físicas (habilidades motoras gruesas) se desarrollan cuando los niños aprenden a alcanzar, gatear, caminar, correr, trepar, saltar, lanzar, atrapar y mantener el equilibrio. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y los dedos) se desarrollan mediante el manejo de objetos de juego.

Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa y efecto (ejemplo: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos. Al respecto, Caba (2004) afirma que: Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir.

El juego simbólico también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego (p. 95).

Por lo tanto, el juego simbólico estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

CONCLUSIONES

PRIMERO. la aplicación de juegos simbólicos influye de manera positiva en los Aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial

SEGUNDO. el aprendizaje académico de los estudiantes en el nivel inicial mejora Enormemente cuando se realizan juegos simbólicos en el aula

TERCERO. los estudiantes se muestran motivados a aprender cuando la docente del Nivel inicial utiliza como herramienta didáctica los juegos simbólicos.

RECOMENDACIONES

Las docentes identifiquen e incluyan constantemente en la planificación de cada área académica, los juegos simbólicos.

El juguete icónico tiene un impacto innegable en todos los aspectos del desarrollo de un niño

REFERENCIAS CITADOS

- Abascal, E. (2009). Fundamentos y técnicas de investigación comercial. Madrid: Hispanoamericana S.A. M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.
- Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Ediciones Manantial.
- Antón, L. F. (2011). Teorías contemporáneas del aprendizaje. Teorías del aprendizaje en Educación Superior.
- Arévalo M. & Correazo Y. (2016). EL juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos, Cartagena – Colombia. Universidad de Cartagena (CREAD)
- Baquero, R. (1996). Vigotsky y el aprendizaje escolar (Vol. 4). Buenos Aires: Aique.
- Bonilla E. & Rodríguez P. (1997). Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma.
- Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Briseño, G. (diciembre 2001). El juego en los niños de transición. Estudio sobre las Culturas contemporáneas, (VII) 14, 71-87.
- Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfa omega.

- Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: Editorial Biblos. Capacitación en estrategias y técnicas didácticas.
- (2005). Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey 1-34. Recuperado de, Claparede, R. (1969). Psicología del niño y pedagógica experimental. Buenos Aires.
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana
- Damian M y Tron R. (Diciembre, 2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior 190-199. Recuperado de:
<http://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2011/epi114k.pdf>
- Eggen P. & Kauchak D. (2001). Estrategias Docentes enseñanza de contenidos Curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. México: Fondo de Cultura Económica.
- Estrada, A. (2001). Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel.
- Faustino Ortega, M. (2018). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. Revista
- Grajales, T. (2000). Tipos de Investigacion. Los estudios descriptivos buscan Desarrollar una imagen o fiel representación. Recuperado de
<http://tgrajales.net/investipos.pdf>
- Garaigordobil, M. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos 25, 91-106.
Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>
- Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A. Gonzales, G. (febrero 2000). El juego libre en la ludoteca. Fundación crecer Jugando, 2, 4-5.

Guerra, M. (diciembre 2010). El juego Simbólico. Artículo Web de la Revista digital Eduinnova. Recuperado de:

<http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>

Hinostroza Aucasime, L. (2018). El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.

Hurtado, I. & Toro, J. (2007). Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio. Venezuela: Editorial CEC, SA.

Mattos Salazar, M. E. (2018). El juego como estrategia metodológica y su Incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Escuela de Posgrado.

Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Infancia y aprendizaje, 14(55), 87-102.

Paucar Espinoza, V. (2018). Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 de Alata, Huancan. Universidad Nacional de Huancavelica.

Pino, R. (2013) Metodología de la investigación Editorial San Marcos Lima PerúPardinas. F (2005). Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales. Trigésimoctava edición. México. Siglo XXI editores.

Roman M. (2012). El juego simbólico como estrategia didáctica para la comprensión y aprendizaje del numero cardinal y favorecer el desarrollo del pensamiento matemático en los niños preescolar en la localidad plaza

Aragón, Estado de México, 2012. Universidad Pedagógica Nacional.

Salgado G. (2013) El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar – Mexico D.F 2013. Universidad Pedagógica Nacional

Torres Flor, M. F. (2017). El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa 2016. Universidad Católica de Santa María.

Valderrama, S. (2015) pasos para elaborar proyectos de investigación científica Editorial San Marcos San Juan de Lurigancho Lima Perú.

Verano Gutiérrez, B. M. (2017). El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra - 2016. Universidad César Vallejo.