

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego para el desarrollo integral en estudiantes de 0 a 05 años.

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

Autora.

Mercy Maribel Jaramillo Oyola.

TUMBES – PERÚ

2019

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego para el desarrollo integral en estudiantes de 0 a 05 años.

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

Mercy Maribel Jaramillo Oyola. (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, 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 Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, 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 para el desarrollo integral en estudiantes de 0 a 05 años", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora Mercy Maribel Jaramillo Oyola.

A las OCHO horas ZERO 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 BUENO.

Por tanto, Mercy Maribel Jaramillo Oyola queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las OCHO horas con VEINTICINCO 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 Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado

  
Mg. Wendy Cedillo Lozada  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

Dedicado a Dios, porque con su misericordia y bendición siempre nos dará la oportunidad de vida, así continuar con nuestro objetivo trazado y a mis familiares

## INDICE

DEDICATORIA .....	4
RESUMEN .....	
INDICE .....	5
INTRODUCCIÓN .....	6
CAPITULO I: ANTECEDENTES DEL ESTUDIO.....	16
CAPITULO II: EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA .....	16
CAPITULO III: LA PARTICIPACIÓN DE LOS PADRES .....	19
CAPITULO IV: EL JUEGO Y SU VALOR DIDACTICO .....	23
CONCLUSIONES .....	26
REFERENCIAS.....	27

## **RESUMEN.**

El presente trabajo académico se enfoca en dar a conocer información referente al juego, aquí se plantea la importancia que tiene el juego en la formación del niño, en esta parte también se considera los planteamientos de algunas teorías que son la base para los maestros y padres de familia que se encargan de la educación de niños.

El juego según estudios, son la base de los aprendizajes de los niños, en él se fundamenta el desarrollo de la inteligencia de los niños.

Se pone este material para que pueda ser utilizado como un medio informativo para los educadores del Perú.

Palabras clave. Juego, Educación, Niños.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación está enfocado en conocer y entender que el juego ayudará a generar una base primordial para la formación integral de niños y niñas. Dentro de una apreciación genérica afirmamos que estas actividades han estado siempre, desde los albores de la historia del hombre, en la naturaleza humana. Así lo demuestran los abundantes descubrimientos e investigaciones realizadas y nos sorprendemos cuando, reflexionando en este aspecto del juego, descubrimos que seguimos manejando los juegos como parte de las acciones para la trasmisión de experiencias significativas y propias de nuestro modo de vida.

La importancia del juego en los niños y niñas sirve para que quienes con propósitos definidos y con pleno conocimiento puedan hacer que a quienes van dirigidos puedan internalizarlos de acuerdo a su maduración o etapas de desarrollo de la misma manera a los agentes implicados en la educación sobre la importancia del juego durante la etapa infantil y de su gran influencia en el desarrollo integral del niño.

Enfocándonos en la teoría que plantea Jean Piaget, involucra a la comunidad educativa, teniendo en cuenta que desde los padres, maestros y entorno, tenemos la responsabilidad en su participación, así como la presencia en cada uno de los juegos y su interacción con el pequeño es muy importante, porque además de transmitirles afecto, estimulas sus sentidos, en los primeros años, debemos participar en el juego de nuestros hijos y los docentes con su aporte afianzaran su formación, consecuentemente en cada etapa de la vida, el juego tiene su función, el juego en familia le da seguridad y confianza y progresivamente se irá convirtiendo en eje que transmite conocimientos, desarrolla capacidades, actitudes, aptitudes fomenta la práctica de valores, propicia, convirtiéndolas en experiencias gratificantes desde lo psicológico, física, emocional y social.

El presente trabajo de investigación contiene mucha riqueza y aportes de diferentes estudiosos, consolida científicamente la formación pedagógica de quienes estamos comprometidos con la labor educativa y consecuentemente con la formación integral del niño.





## **CAPITULO I:**

### **ANTECEDENTES DE ESTUDIO**

El trabajo de investigación realizado por Tuni y Ccayahuallpa (2017) titulado El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 584- Marangani, Canchis – Cusco para optar el grado de segunda especialidad en la Universidad Nacional de San Agustín 2017, tuvo como objetivo fortalecer el aprendizaje mediante el uso y desarrollo del juego libre en sectores, se realizó propuestas mediante sesiones para evaluar a cada participante y entender la situación que presentan cada uno, desarrollando varias sesiones, se podrá entender y conocer los sentimientos que tiene cada pequeño frente a sus demás compañeros, como se desenvuelve, el respeto de las reglas de juego, y como demuestra lo aprendido. Se decidió realizar las sesiones en la I.E.I. N° 584- MARANGANI, cuya población escolar muestra características oportunas a todos los niños de la zona del distrito de Marangani. En la institución se evaluó y aplico herramientas de investigación: una lista de cotejo para conocer como es el menor antes y después de aplicar la investigación, también se efectúa una encuesta de la situación de la docente, con ello se podrá realizar el programa de interposición, en su estructura tuvo componentes y contenidos relevantes en el nivel inicial, con temas resaltantes y ordenados para su interpretación y resultado en las demás áreas.

El trabajo de investigación realizado por Anchirayco (2017) titulado El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721 para optar el título profesional de licenciado en educación primaria en la Universidad Cesar Vallejo 2017, tuvo como objetivo general establecer un mecanismo de aprendizaje mediante el juego libre, con un enfoque cuantitativo. La estructura de la investigación es descriptiva simple; se realizó una muestra de 109 alumnos de primer grado de educación primaria de la institución mencionada. Se

utilizó la técnica de la ficha de observación para conseguir resultados respecto al componente sobresaliente del aprendizaje durante el juego libre. En la investigación, se concluye que los alumnos del primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, el componente creativo influye en el 29,4% de los alumnos, el componente cognitivo influye en el 24,8% de los estudiantes y los componentes motora y social influye en el 22,9% de los estudiantes. Dichos resultados no indica que un componente sobresalga ante los demás. La investigación recomienda que el juego libre deba considerarse como un período académico importante e necesario en el salón, ya que favorece el desarrollo integral del niño. Se debe mantener de forma habitual en el aula, otorgando el tiempo y espacio suficiente para su realizarlo; de esta manera, se asegurarán el desarrollo de las diversas habilidades del niño. Los pedagógicos de educación inicial deben considerar al juego libre como un espacio necesario, enriquecedor y placentero para el niño, donde desarrollaran su confianza y seguridad expresiva para el libre desarrollo de sus capacidades y habilidades.

El trabajo de investigación realizado por Alata y Quenta (2015) titulado “El desarrollo de la socialización a través del juego en los niños y niñas de la Institución Educativa inicial de Palccoyo – Checacupe para optar el título de segunda especialidad de educación inicial en la Universidad Nacional de San Agustín 2015, tuvo como objetivo desarrollar la sociabilización y creatividad mediante el juego en los niños, los mismos que han sido evaluados y se tuvo como resultado la mejoría de conductas prosociales, disminución de conductas agresivas y antisociales. Adicional a ello se pudo obtener una mejora en el auto concepto, estabilidad emocional, incrementando así la inteligencia y creatividad”.

La propuesta de la investigación es una alternativa que puede inculcarse en distintas instituciones educativas, se debe optar el juego como estrategia de enseñanza para que los niños (as) mejoren una sociabilización y sobre todo incrementen su creatividad.

## **1.1 Marco Teórico**

### **EL JUEGO**

El juego tiene como concepto general a la actividad que se realiza por diversión o entretenimiento y en la cual se ejerce una capacidad, desarrollo o destreza física o mental. Sea así, con el objetivo de recrear y mejorar el estado anímico de cada persona.

De acuerdo a lo indicado por Vial (1988), “el juego y los juguetes son parte de nuestra vida, pero cada uno no se ha percatado de ello, ya que no se le ha brindado la importancia debida y merecida, sobre todo la atención requerida. El juego es necesario en los niños de temprana edad, porque forman parte de su atención, desarrollo, crecimiento y creatividad, por ello a la familia le corresponde atenderlo con el juego y la escuela ayudara a reforzarla”.

De acuerdo a lo indicado por Yagual (2018), “el juego se define como una acción voluntaria y realizada con ciertos parametros establecidos de tiempo y lugar, de acuerdo a una regla libre y aceptada, pero completamente autoritaria y suministrada de un fin común, se acompaña de un sentimiento con mucha tensión, y de alegría y de una razón de ser mejor que en la vida ordinaria”.

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

De acuerdo a Anchirayco (2017), “nos indica que los juegos tienden a ser formativos en los niños, puesto que ellos buscan, exploran, descubren, experimentan y sobre todo conocen de la mejor manera el mundo. El juego esta relacionado con la libertad, y es requisito para el desarrollo y creatividad del infante, mediante el juego el pequeño busca relacionarse con su alrededor, se sociabiliza con otros y sobre todo acepta y cumple las normas que se establecen en cada juego”.

De acuerdo a Yucra y Huaracha (2016), “nos indican que el juego es una educacion temprana, pero es necesario y positivo, durante la niñez el juego y el juguete guarda una relación, permite evolucionar al infante, por ello se puede decir que el juego es: Divertido, placentero, nunca extremo, satisfacción, espontáneo, voluntario”.

## TIPOS DE JUEGO

De acuerdo a lo indicado por Linaza (2015), “mediante el juego los niños y niñas transmiten y liberan comportamientos que no son propios de su edad, se puede indicar que superan conductas cotidianas. En las situaciones lúdicas los niños y niñas “se adelantan a sí mismos”, reúnen formas de funcionamiento psicológico correspondientes a etapas superiores de su desarrollo. Existen diferentes tipos de juego para los niños, entre ellos tenemos a”:

- **Juego motor:** Es el juego de ejercicio físico, porque los niños utilizaran sus extremidades para poder desplazarse y ello generara sensaciones positivas en los infantes, habitualmente en los colegios pueden realizar actividades como saltar soga, juego de carrera, alcances y escondidas.
- **El juego de fabricación,** tales como la construcción de juguetes mecánicos mediante legos que ayudaran a organizarse, planificar y generar lo que su imaginación desee crear.
- **El juego intelectual,** ayuda a que los niños puedan mejorar su sistema psicomotor, utilizando métodos que enriquezcan su cerebro, como juegos de lógica, memoria y control.
- El juego simbólico o imaginativo, se dice que tiene mayor importancia, porque genera que los niños naveguen en su imaginación y escenifiquen sus ideas. Los pedagogos deben utilizar escenarios irreales y fantasiosos para poder que los niños puedan expulsar su imaginación y pensamientos.
- El juego de ritmo y expresión vocal y gesticular, tales como cantos y danzas permite liberar a los niños toda su capacidad, creatividad e imaginación.
- El juego mixto, ello es representado por la combinación de juegos antes ya mencionados.

## **TEORIAS DEL JUEGO**

### **TEORIA DEL PRE EJERCICIO DE GROSS**

De acuerdo a lo mencionado por Martinez (1991), “indico que el juego no es un ejercicio, sino un pre ejercicio que aporta a la madurez que logra el infante al final de su infancia. Gross indica que los seres humanos y los del reino animal juegan porque se adaptan a la sociedad y sobre todo su teoría es precursora de principios funcionales de la etología actual”.

### **TEORÍA DE FREUD**

De acuerdo a lo mencionado por Martinez (1991), “indico que el juego vincula el comportamiento con la expresion de los instintos que rigen en el funcionamiento mental. En el juego el infante logra manejar y dominar los sucesos, deja de ser expectador a ser protagonista, el cual controla la realidad, ya que si un docente consulta a un alumno y el mismo no sabe contestar, ello le genera una ansiedad y ello lo lleva a creer que esta dentro de un juego, el cual provocara que sus compañeros disfruten porque imaginaran como solucionarlo de una manera que para ellos es creativa. Por ello se puede considerar al juego como una accion de poder solucionarlo o dominarlo”.

### **TEORÍA DE WINNICOTT**

De acuerdo a lo mencionado por Martinez (1991), “el juego debe abordar como una tema por si mismo, adicional al concepto de sublimacion del instinto, existe una característica especial que Winnicott llama experiencia cultural o zona mental, porque permite al niño entender la situación como (si una mama hiciera la accion de retirarse, pero en realidad no lo hace), por ello la experiencia cultural que indica Winnicott supone un espacio potencias existete entre el niño y el ambiente. Ello genera que el juego tiene un limite entre lo objetivo y subjetivo. Podemos decir que la teoría de Winnicott es la mas continua porque aporta un modelo que intenta dar una respuesta a los fenómenos interactivos que se generan en el juego tanto emocianales como cognitivos”.

## **TEORÍA COGNITIVA DE PIAGET**

De acuerdo a lo indicado por Piaget (1955), “el juego infantil esta generado en varias etapas, como ejercicio simbólico y de regla, pero todo ello con diferentes estructuras intelectuales propios de su edad, con ello el juego sufre cambios con los que experimentan estructuras intelectuales. El juego es considerado como una manera de actuar sobre los objetos y con sus propias ideas, ya que el niño intentara entender y comprender como funcionan las cosas y la realidad, puesto que el niño tiene que acoplarse a la sociedad y ello se asemeja a la teoría psicoanalítica”.

## **LA TEORÍA SOCIO HISTÓRICA DE VYGOTSKY**

De acuerdo a lo indicado por Martinez (1991), “el juego simbolico es muy importante para el desarrollo del infante. Vygotsky consideraba que toda situacion imaginada en los juegos es importante para el desarrollo mental, esta teoría es de acción y no de símbolos a comparación de lo indicado por Piaget. El juego se origina de las necesidades y frustraciones del infante, porque si el niño consigue todo lo que desea no tendría sentido generar una actividad lúdica. Pero no se debe confundir el deseo del niño con el modelo psicoanalítico, con ello la actividad lúdica es una forma de uso educativo”.

## **LA TEORÍA DE SUTTON – SMITH**

La teoría de la enculturación de Sutton Smith y Robet defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la sociedad.

## **LA TEORÍA ECOCOLOGICA - U. BROFENBRENNER**

Brofenbrenner indicó que existe una relación entre el entorno que vive los niños y el juego que ellos realizan y, la conducta de los infantes es proveniente del ambiente que viven y perciben, y no por lo que se enseña en su hogar.

## **LA TEORÍA CULTURALISTA - HUIZINGA Y CAILLOS**

Huizinga y Caillos consideraron que los infantes aprenden costumbres, normas sociales, tradiciones y cultura a través del juego, y cada juego es distinto en cada cultura o tradición.

## **CAPITULO II:**

### **EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA**

De acuerdo a Delgado (2011) “considero que el juego es una actividad principal para el niño durante los primeros años de vida, ya que con el juego el pequeño desarrolla e investiga todo lo que relaciona su entorno de manera libre y espontanea. Los niños van relacionando su experiencia y conocimiento”.

El juego es una actividad especial donde el niño desarrolla sus capacidades y mediante la ayuda de los adultos puede ir mejorandolos, ello implica que el juego no solo es practicado y desarrollado por los pequeños, sino tambien los adultos deben realizarlo, ello llevara a que el pequeño tome como ejemplo y pueda mejorar sus conocimientos sobre el ambiente que los rodea.

Los adultos pueden considerar el juego como una actividad de distracción y no le brindan mucho compromiso, pero el juego contiene proceimientos que contribuyen al crecimiento integral del niño. Por ello se indicara las principales funciones que tiene el juego en el infante.

1. **Educativo:** El juego estimulara el desarrollo intelectual, ayudando a que el niño puedan solucionar problemas mediante juicios que se haga, ello genera que aprenda a estar atento cuando realice una actividad. Asimismo, desarrolla su creatividad, inteligencia y curiosidad por descubrir su entorno y asi mismo. El juego lo motivara a solucionar situaciones que tenga en su dia a dia.



2. **Físico:** Mediante el juego el niño desarrollara sus habilidades motrices y controlara su cuerpo, el juego provoca un desgaste de energía física y enseña a controlar sus movimientos con el fin de lograr ganar el juego.
3. **Emocional:** El juego implica que el niño pueda liberar y expresar sus emociones que con palabras no puede indicar, mediante el juego el niño utiliza su imaginación y permite desarrollarlo sin tener responsabilidades en sus acciones, fomentando sus habilidades, personalidad, mejorando su confianza e independencia, le permitira tomar sus propias reglas y decisiones.
4. **Social:** Mediante el juego el niño va asociando su entorno cultural con respecto al ambiente que se genero durante los primeros años de vida y fueron ajenos a él, el pequeño ira entendiendo a la sociedad y las acciones de los seres humanos. Con ello aprendera a cooperar, solidarizar y compartir con otras personas. Asimismo entendera las reglas que se generan en el juego, tanto a ganar como perder.

Es importante indicar que si bien es cierto el juego en los niños se generara desde que nacen hasta que crecen, pero el carácter durante cada actividad sera distinta por motivos que cada niño va teniendo una conducta diferente que involucra el desarrollo de como llevara el juego.

De acuerdo a lo indicado por Garcia (2009) el niño puede realizar seis conductas durante el juego, tales como:

- **Conducta desocupada:** Se genera constantemente en la edad de dos a tres años, y se da cuando observa su entorno pero no participa directamente.
- **Comportamiento de espectador:** Se genera durante los dos a tres años de edad, y se da de una manera que el niño observa el juego de otros pero no participa en ello.

- **Juego solitario:** Se da en niños que realizan una actividad solo con sus juguetes y no permite a otros. Usualmente en esta conducta los únicos que intervienen son los padres, mediante actividades que le enseñen que deben compartir con otros niños.
- **Juego paralelo:** El niño juega con juguetes similares a otros niños pero no comparte, ni se rodea con ellos.
- **Juego asociativo:** El niño juega libremente en grupo, en este caso el niño ya se asocia más con los de su entorno y adopta las conductas que otros realizan, por ejemplo el orden, limpieza, empieza también a tomar decisiones propias sin las correcciones de un adulto. Esta conducta se da en niños de tres a cuatro años aproximadamente.
- **Juego cooperativo:** El niño realiza actividades colectivas organizadas donde participan en grupo para lograr un objetivo específico. Esta conducta se da en niños de cuatro a cinco años aproximadamente.
- **Juego grupal:** El niño ya se socializa con otros pequeños que cuentan con los mismos gustos de juego.

•

### **CAPITULO III:**

#### **LA PARTICIPACIÓN DE LOS PADRES**

La participación de los padres en el juego con los niños es importante, porque el niño si no tiene a uno de los dos como guía, podría cometer errores o tener dificultades al experimentar el juego. De acuerdo a lo indicado por Huguet y Bassedas (1992) “el niño crecera de manera correcta y sera un adulto equilibrado si es que su crianza sea en un ambiente de casa con armona, afecto y amor. Ello no quiere decir que si el niño crece solo con uno de los padres podria ser mal adulto, todo dependera de la atencion que ellos le brinden”.

De acuerdo a Ortega (1992) “donde indico que la primera escuela del niño es la familia, porque el pequeño imitara todo lo que observe a su alrededor, asi seran sus acciones y su forma de expresar hacia los demas, ello puede ser tambien como desea vestirse, caminar, forma de pararse, etcetera. Por ello es importante la educacion de los niños y lo que pueda aprender dentro del hogar”.

Lamentablemente la conducta de algunos padres sobre la educacion es vaga, porque piensan que que todo ello debe darse en la escuela y ellos son responsables de la educacion de sus hijos. Desconocen que el niño siente y se influencia de lo que puede apreciar o sentir dentro de casa, sea como se hablan los padres, como se tratan y como sobre todo como es la relacion entre ellos, aparentemente el niño no aprecia todo ello pero estan equivocados, el niño puede darse cuenta hasta del detalle mas pequeño.

Los padres puedes ser clasificados en tres grupos:

1. **Los bien intencionados y buenos educadores:** En la siguiente categoría están incluidos padres que son responsables, educadores, respetuosos y justos no solo con sus hijos sino también con las personas que los rodea, ello aprecia el niño.
2. **Los bien intencionados pero malos educadores:** Se incluye a padres que no son acertados debido a la mala educación, planificación, tolerancia, falta de tiempo, ello por causa de sus propias carencias y creencias.
3. **Los que no son bien intencionados ni buenos educadores:** Incluye a padres que solo engendraron a sus hijos.

De acuerdo a la clasificación indicada todo padre acertado es aquel que tiene tiempo de conversar con su hijo, educarlo, guiarlo e indicar que es lo bueno de lo malo, lo disciplina sin castigo, es el modelo correcto para su hijo, el pequeño tomará como ejemplo para poder vivir con la sociedad. El padre correcto debe comunicarse con su hijo con frases motivadoras, tales como: confío en ti, estoy orgulloso de ti, estoy contento de lo que haces y seas mi hijo, disfruta y sé feliz, ¿Qué necesitas?, ¿Qué hago para que te sientas mejor?, siempre podrás contar conmigo, etcétera. Todo padre acertado tiene las siguientes características:

- **Permisivo:** Es el padre tolerante, flexible, justo, considerado
- **Protector:** Es el padre orientador, afectuoso
- **Reflexivo:** Es el padre que razona y es sensato
- **Sagaz:** Es el padre astuto y audaz
- **Alegre:** Es el padre divertido, auténtico, espontáneo
- **Amistoso:** Es el padre amable y cortés

Los padres que no son acertados pueden tener consecuencias al criar a su hijo, porque el pequeño puede tener problemas a futuro, tales como trisiteza, deprimido, y puede no tener buena comunicación y acciones con su entorno, puede también ser agresivo, destructivo, miedoso, inseguro. Por ello un padre no acertado tiene las siguientes características:

- **Perseguidor:** Es el padre controlador, dominante, represivo, castigador, amenazador
- **Consentidor:** Es el padre muy sobreprotector y posesivo.

- **Rutinario:** Es un padre aburrido y muy apegado a sus tradiciones
- **Manipulador:** Es un padre déspota, autoritario
- **Arrogante:** Es el padre soberbio y amargado
- **Emotivo:** Es un padre terco, rencoroso y culpable

Las acciones que se hagan dentro del hogar puede traer consecuencias en los niños, ellos pueden ser los siguientes:

- **Mandatos, prohibiciones:** Con ello los niños pueden tener sentimientos de resentimientos y hostilidad, tales como peleas y desafíos.
- **Amenzas, regaños y advertencias:** El niño no podrá decidir porque pondría a prueba todo lo que sus padres le indiquen.
- **Amonestaciones, exhortos y obligaciones:** Podría ocasionar en el niño sentimientos de culpa, porque hace creer al niño que no tiene derechos.
- **Consejos y sugerencias:** Ello le generará al niño un poco de dependencia, porque evita que el infante tome sus propias decisiones
- **Sermones y conferencias:** Ocasionará que el niño piense que es subordinado e inadecuado.
- **Críticas, juicios y evaluaciones:** Muchas veces el niño sentirá que no es bueno, porque frecuentemente es criticado por lo que hace, además creará que sus padres no lo quieren.
- **Elogios:** Siempre que se le brinde al pequeño, él podrá ser dependiente a los padres, porque sino lo hará creer que algo está mal.
- **Ridiculizar y avergonar:** Generará que el niño tenga una mala imagen de sí mismo.
- **Consolar y ayudar:** Es un mensaje que el niño interpretará que ya debe sentirse mejor respecto a aquel momento.
- **Interrogatorios y cuestionamientos:** Ello limitará al niño de poder expresarse y hablar libremente.
- **Bromas y burlas:** Generará que el niño sienta que sus papá no lo respeta.

La mejor figura paterna tiene que brindarle a su hijo todo el apoyo y afecto, sobre todo hacerle conocer su trabajo, mostrarle que es serio y respetable, darle a conocer sus logros personales y laborales. También debe hacerle entender que es de su interés

lo que acontece en su vida y su alrededor, tales como quien son sus amigos, ello para que el niño sienta tranquilidad, confianza y gusto de conversar con sus padres.

## **CAPITULO III:**

### **EL JUEGO Y SU VALOR DIDACTICO**

Distintos autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos, muchos coinciden que el juego es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es el encuentro con otro y con uno mismo.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individual y grupal. Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y 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 e internalizar los conocimientos de manera significativa.

#### **¿Por qué utilizarlo en el aula?**

"Un niño necesita jugar"

#### **¿Por qué?**

- **Genera placer.** Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera.
- **Propicia la integración.** El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer
- **Construye la capacidad lúdica.** Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.
- **Acelera los aprendizajes.** Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.

Existen apreciaciones desaprobatorias con respecto a la utilización del juego como estrategia de enseñanza dentro de estas tenemos las siguientes:

- Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales
- Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica.
- Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos.



- Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundiéndose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo.
- Una planificación de juegos ajustada a los intereses, gustos y necesidades de los niños es sin duda el camino que brinda una manera diferente de aprender, con más interés y motivación. Incluso, una propuesta de tipo tradicional, remozada, con una actitud más libre, creativa, más participativa, en una palabra, más lúdica, suele salir ventajosamente cambiada.

## CONCLUSIONES

PRIMERA: El éxito de la educación infantil dentro del hogar, depende de los padres, ya que ellos mismos deben respetarse y aprender uno al otro, divirtiéndose y generando la mayor cantidad de experiencias.

SEGUNDA: El juego es una actividad recreativa y contribuye exitosamente en la formación integral de los niños, que desde su madurez progresiva pueden señalarse las diferentes clases de juegos con propósitos definidos.

TERCERA: La participación debe ser mutua entre padres y docentes para la formación completa de los niños, el ejemplo en casa más la guía de los docentes hará una madurez completa y correcta del niño.

CUARTA: El juego es importante para que el menor pueda mejorar diversas habilidades en el centro de estudio, hogar, sociedad y entorno infantil.

## REFERENCIAS CITADAS

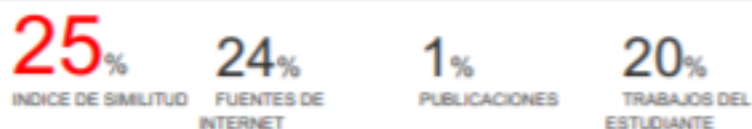
- Alata Castelo, F., & Qquenta Meza, A. (2015). *El desarrollo de la socialización a través del juego en los niños y niñas de la Institución Educativa inicial de Palccooyo – Checacupe*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín.
- Alata Castelo, F., & Qquenta Meza, A. (2015). *EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A TRAVES DEL JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE PALCCOYO – CHECACUPE*. Arequipa, Perú: Universidad San Agustin de Arequipa.
- Anchirayco Chango, G. (2017). *El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la instirución educativa n° 3721*. Ancón, Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Arranz, J. (1995). *Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria*. Madrid, España: Escuela Española.
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Escalante Barrios, E., Coronell Gutiérrez, M., & Narvaéz - Goenaga, V. (2013). *Juegos y lenguajes expresivos en la primera infancia. Una perspectiva de derechos*. Madrid, España: Universidad del Norte.
- Garcia Gomez, A. (2009). *La importancia del juego y desarrollo en educacion infantil*. Málaga, España: Eumed.
- Gutierrez, R. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo*. Madrid, España: CCS.
- Huguet, T., & Bassedas, E. (1992). Jugar, crecer y aprender en la etapa de la educacion infantil. *Aula de innovacion educativa*, 30-34.
- Linaza, J. (2015). *El juego en el desarrollo infantil*. Madrid, España: Universidad Autonoma de Madrid.
- Martinez, A. (1991). *Cuentos y juegos de ortografia*. Barcelona, España: Vines Vives.
- Oppenheim, J. (1990). *Los juegos infantiles*. Barcelona, España: Martinez Roca.
- Ortega, R. (1992). *EL juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla, España: Alfar.
- Piaget, J. (1955). *El Origen de la Inteligencia en los Niños*. Buenos Aires, Argentina: Sion.
- Tuni Pacuri, L., & Ccayahualpa Palomino, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Vial, J. (1988). *Juego y educacion. Las ludotecas*. Madris, España: Ediciones Akal.

Yagual Herrera, M. (2018). *EL JUEGO IMAGINATIVO: Espacios públicos para niños y centro de desarrollo infantil*. Quito, Ecuador: Universidad San Francisco de Quito.

Yucra Mamani, Y., & Huaracha Roa, F. (2016). *APLICACIÓN DEL “PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS” PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IE SAN PEDRO CHANEL*. Arequipa, Perú: Universidad San Agustín de Arequipa.

## El juego para el desarrollo integral en estudiantes de 0 a 05 años

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>13%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>es.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>www.anpebadajoz.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.uns.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

9	Submitted to Fundacion San Pablo Andaluca CEU	1%
<small>Trabajo del estudiante</small>		
10	Submitted to Universidad Continental	<1%
<small>Trabajo del estudiante</small>		
11	jurjotorres.com	<1%
<small>Fuente de Internet</small>		

---

Excluir citas   
  Activo   
  Excluir coincidencias   
  < 15 words  
 Excluir bibliografía   
  Activo