

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como aprendizaje.

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

Autora.

Ramos Venegas Nany Yessica

JAEN- PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como aprendizaje.

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

Ramos Venegas Nany Yessica. (Autora)

Dr. Segundo Alburquerque Silva. (Asesor)

JAEN– PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En Jaén, a los veintidós días del mes de julio del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. Jaén de Buzameros 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 Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escarate (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Arceaga Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego como aprendizaje", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora Ramos Venegas Nany Yessica.


A las DOCE horas CINCUENTA 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 de jurado se declaró APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Ramos Venegas Nany Yessica, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorgue el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo,
Presidente del Jurado


Mg. Blanca Barreto Escarate
Secretaria del Jurado


Mg. Jorge Luis Arceaga Salazar
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo , RAMOS VENEGAS NANY YESSICA estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

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

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

Tumbes, _____ de 2018

Firma

RAMOS VENEGAS NANY YESSICA

DEDICATORIA

Dedico esta monografía a:

Dios y a mi adorada madre Justina por mostrarme el camino hacia la superación.

Mi esposo Stalin, por brindarme su tiempo y un hombro para descansar.

Mis bellos hijos Rodrigo Leonel y Jhon Dalton por permitirme aprender más de la vida a su lado.

Esto es posible gracias a ustedes.

Con mucho amor Nany Y. Ramos Venegas

INDICE

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I OBJETIVOS

1 OBJETIVOS **¡Error! Marcador no definido.**

1.1 Objetivo General 10

1.2 Objetivos Específicos..... 10

CAPITULO II EL JUEGO..... 11

1.1. ¿Que Es? 11

1.2. Importancia Del Juego 11

CAPITULO III CLASIFICACIÓN DEL JUEGO 17

2.1. Tipos De Juego 17

2.2. Categorías De Lo Juegos..... 18

2.3. Juegos Competitivos 19

2.4. Valor Del Juego 20

CAPITULO IV EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ESEÑANZA..... 21

3.1. La Motivación Del Juego..... 24

3.2. El Juego Y Su Valor Didactico 26

3.3. Áreas De Desarrollo En El Pre Escolar 29

3.3.1. Área Motora 29

3.3.2. Área De Lenguaje. 32

3.3.3. Área Socio-Afectiva..... 35

3.3.4. Área Cognoscitiva..... 40

CAPITULO V FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA 45

4. Fundamentación Pedagógica..... **¡Error! Marcador no definido.**

CONCLUSIONES.....36

REFERENCIAS CITADAS..... 37

RESUMEN

El presente estudio aborda el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar en sus alumnos habilidades sociales. Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, el juego. Conoceremos acerca de cuál es la importancia bajo todos los aspectos. que tiene el juego en la vida de los niños. También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera cual es una de las principales importancias del juego para los niños.

Palabras clave: Aprendizaje, Juego, Inicial

INTRODUCCIÓN

“En la actualidad, se puede considerar que existen valores sociales que entraron en crisis, observándose la fuerte presencia del individualismo, las dificultades para lograr acuerdos entre pares, la promoción de la competitividad y la falta de solidaridad. Por dicha razón, se decide investigar acerca de los Juegos Cooperativos, por considerarse que si desde el Nivel Inicial se promueven en los niños valores tales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por la palabra del otro, es probable que se formen futuros sujetos con valores”. (Martínez, 2012, p.6)

“Teniendo en cuenta que la finalidad prioritaria de la Educación Inicial es la socialización del niño, la construcción de Habilidades Sociales debería ser parte del trabajo en las Instituciones, no como un “contenido” que el alumno deba aprender en un área específica, sino trabajada transversalmente, en diferentes áreas y actividades. Los juegos cooperativos y las habilidades sociales forman parte de la agenda educacional. Por un lado, en la Convención acerca de Los Derechos del Niño (1989), se establece el derecho a l juego, por otro, en la Declaración de Derechos Humanos (1948), se establece el respeto por el otro. Frente al desafío de construir una sociedad más justa, las Instituciones Educativas deben llevar a cabo la tarea de transmitir a las nuevas generaciones los saberes y experiencias que son parte del patrimonio cultural. Haciendo referencia al juego, no se debe dejar de mencionar que para diferentes autores, es considerado como la actividad del niño por excelencia. Es mediante el mismo que los niños logran modificar el mundo exterior, según sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente. La actividad lúdica es su propia posibilidad de acción y por lo tanto, su medio privilegiado de expresión, a través de la cual logrará construir diversos conocimientos. Además, facilita una mayor tolerancia al error y evita

frustraciones, ya que permite modificar la realidad, mediante la representación de un juego”. (Martínez, 2012, p.6)

“Teniendo en cuenta lo expresado, se considera que los juegos cooperativos ofrecen, dadas sus características, un recurso para desarrollar habilidades sociales de un modo significativo” (Martínez, 2012, p.7).

“Se parte del supuesto de que muchos docentes no ofrecen a sus alumnos propuestas de juego cooperativo por no conocerlos, o bien que los llevan a cabo con el propósito de divertir, sin tener como finalidad el desarrollo de habilidades sociales. También se observa que en reiteradas ocasiones, cuando aparecen dichas propuestas, son en relación al área de Educación Física, como si no resultase productivo para un docente de Sala desarrollar propuestas de juego cooperativo, en lugar de esmerarse porque los niños “aprendan buenos valores” mediante la creación de reglas de convivencia. Concluyendo, se puede decir que el propósito de esta monografía es describir la situación real de los Jardines relevados, en relación al desarrollo de juegos cooperativos para favorecer la adquisición de habilidades sociales y de este modo contribuir a la construcción del conocimiento, otorgando a los docentes la posibilidad de conocer, ampliar y enriquecer sus conocimientos acerca del tema a tratar”. (Martínez, 2012, p.7)

CAPITULO I

OBJETIVOS

1.1 OBJETIVO GENERAL

Conocer cuál es la importancia del juego como aprendizaje y enseñanza

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Diferenciar entre las clasificaciones y los tipos de juego para ampliar el conocimiento mejorando su aplicabilidad.
- ✓ Aplicar en el ambiente educativo y familiar la enseñanza del juego.
- ✓ Aprender sobre las formas jugadas y los juegos mixtos, para fortalecer la confianza en sí mismo a su vez el trabajo en equipo

CAPITULO II

EL JUEGO

1.1.¿QUE ES?

Piaget (1986) como se citó en González (s.f.):

“Vincula la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social". De esta manera lo planteado por Piaget, refuerza el hecho de que el juego permite la enseñanza al niño de saberes que van a permitirle alcanzar de manera satisfactoria su desarrollo óptimo en las diferentes áreas de aprendizaje, especialmente en la que comprende la motricidad fina”. (párr.1)

Según Calderón (2005) como se citó en González (s.f.) define:

“El juego infantil "es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos el educativo, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que lo rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás" Es a través del juego que el docente puede llegar a enseñar a los niños en edad preescolar de manera tal que active y mantenga su imaginación en todo momento y lleve a la práctica dichos conocimientos de forma productiva y eficiente”. (párr.3)

1.2.IMPORTANCIA DEL JUEGO

Para Jiménez (2006) como se citó en González (s.f.) "en la Educación Infantil debe considerarse el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que

se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo" (párr.5).

“La actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo”. (González, s.f., párr.6)

“Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar”. (Santamaria, s.f., párr.4)

“Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer”. (Santamaria, s.f., párr.5)

“Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando,

haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos”. (Santamaria, s.f., párr.6)

“El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño” (Santamaria, s.f., párr.7).

“El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida. Jugar para los bebés, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia”. (Santamaria, s.f., párr.8)

“De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros”. (Santamaria, s.f., párr.9)

“De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta”. (Santamaria, s.f., párr.10)

“La actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su

actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo”. (González, s.f., párr.6)

“Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando” (Hacer Familia, 2013, párr.1).

“Los niños tienen que hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación”. (Hacer Familia, 2013, párr.2)

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades:

- ✓ **“Físicas:** Para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, otros., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche”. (Hacer Familia, 2013, párr.4)
- ✓ **“Desarrollo sensorial y mental:** Mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, otros” (Hacer Familia, 2013, párr.5).

- ✓ **“Afectivas:** Al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas” (Hacer Familia, 2013, párr.6).
- ✓ **“Creatividad e imaginación:** El juego las despierta y las desarrolla. Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero” (Hacer Familia, 2013, párr.7).

El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

“Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio. En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas. A partir de los dos años de edad, el niño comienza una nueva etapa de juego utilizando su experiencia anterior para conseguir nuevos aprendizajes más elaborados debido a que la naturaleza de sus juegos cambiará porque está desarrollando su capacidad para pensar el sus nuevos descubrimientos, comienza a comunicarse fluidamente, amplía su vocabulario y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo (motricidad gruesa y fina), haciendo que busque nuevas experiencias, compañeros de juego para desenvolver su imaginación participando más en el mundo de los adultos”. (Hacer Familia, 2013, párr.10)

“La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, otros”. (Hacer Familia, 2013, párr.14)

CAPITULO III

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

2.

2.1.TIPOS DE JUEGO

“Los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño” (El Observador, 2016, párr.6). Así tenemos:

“0 a 2 años: En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego “solitario” es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos”. (El Observador, 2016, párr.7)

“2 a 3 años: Esta edad comprende el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar en compañía de otros pero aún no interactúan completamente con ellos” (El Observador, 2016, párr.8).

“3 a 4 años: En esta etapa el niño juega con otros compañeros pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo)” (El Observador, 2016, párr.9).

“4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o

cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo” (El Observador, 2016, párr.10).

“Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados” (El Observador, 2016, párr.11).

2.2.CATEGORIAS DE LO JUEGOS

“Constituyen una forma de relación muy constructivista y en este sentido los trabajos a investigar se clasifican de acuerdo a las siguientes categorías” (González, s.f., párr.8):

2.2.1. Juego de descubrimiento

“Favorece el desarrollo intelectual a la capacidad de plantearse problema de una manera creativa y de resolver los acuerdos a la capacidad de moverse en varios estudios de desarrollo conceptual” (González, s.f., párr.9).

2.2.2. Juegos sociales

“Influyen en el desarrollo social y general, tiene que ver con la capacidad de colaborar y cooperar con otras personas ayuda a la fluidez de la comunicación, aprender y valorarse así mismo” (González, s.f., párr.10).

2.2.3. Juegos imaginativos

“Proporciona ocasiones de expresar emociones, actuar y resolver aspectos problemáticos al momento de suceder, realizar deseos y ambiciones capacidad imaginativa” (González, s.f., párr.11).

2.2.4. El juego creativo

“Desarrolla la destreza de coordinación pequeñas escalas, destrezas de pensamiento conceptual, abstracto lateral, repuestas creativas a problemas y capacidad para expresión y auto-expresión y la seguridad de ellos” (González, s.f., párr.12).

2.2.5. El juego cognoscitivo

“Actividades espontaneas o dirigidas que influyen en el desarrollo cognoscitivo (relativo al conocimiento) del niño, brindándole al mismo tiempo emociones satisfactorias” (Sierra, 2011, p.6).

2.2.6. Juegos Deportivos

“Actividades dirigidas bajo un riguroso código de reglas y basadas en el empleo de diversas acciones motrices con el objeto de alcanzar los más altos resultados deportivos” (Sierra, 2011, p.6).

2.2.7. Juegos Motrices

“Actividades espontáneas o dirigidas, basadas predominantes en la realización de diferentes ejercicios físicos (con o sin instrumentos), orientados a desarrollar las cualidades motrices o perceptomotoras del niño” (Sierra, 2011, p.6).

2.2.8. Juegos Sociales

Actividades espontáneas o dirigidas, basadas en la participación del niño en el desempeño de papeles y en la formación de hábitos.

2.3. JUEGOS COMPETITIVOS

Parece oportuno realizar un breve listado de algunas de las características que pueden presentar los juegos competitivos y los juegos cooperativos y de ese modo vislumbrar con claridad la diferencia:

JUEGO COMPETITIVO

Competencia
Individualista
Participación limitada
Desorden
Ganador/perdedor
Desunión
Trampa
Frustración
Conformismo
Soy el protagonista del juego

JUEGO COOPERATIVO

Cooperación
Grupal
Todos Participan
Organización
Todos ganan
Unión
Honesto
Reconfortante
Desafío colectivo
Los protagonistas somos todos

2.4.VALOR DEL JUEGO

“En cualquier tipo de juego, existe mucha interacción e influencia recíproca entre los participantes. Jugar junto con otros en actividades organizadas y orientadas, puede significar compartir experiencias, practicar colaboración y caballerosidad, aprender a competir con honestidad, respetar la autoridad constituida, obedecerlas reglas, comprender la necesidad de dar a todos una oportunidad. Además de otras virtudes sociales”. (Nana Reforzando, 2010, párr.13)

CAPITULO IV

EL JUEGO COMO APRENDIZAJE

“Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.1)

“Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado”. infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.2)

“Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.3)

“El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a

mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.4)

“Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.5)

“El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.6).

“Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.7)

“La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.8).

“Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.9).

“Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.10).

“Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.11)

“La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.12).

“El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.13)

“Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.14)

“Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.15)

“El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.16).

“Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.17).

“El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.18)

“Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.19)

3.1.LA MOTIVACIÓN DEL JUEGO

“El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la

necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.20).

“El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.21)

“Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador. Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.22)

“La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.23)

“Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.24).

3.2.EL JUEGO Y SU VALOR DIDACTICO

“Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que 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 encuentro con otro y con uno mismo”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.34)

“El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.35).

“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”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.36)

“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”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.37)

“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”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.38)

¿Por qué utilizarlo en el aula?

Porque:

- ✓ **“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”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.39)

- ✓ **“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” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.40).

- ✓ **“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”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.41)

- ✓ **“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”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.42)

“¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.43).

- a) “Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.44).
- b) “Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.45).
- c) “Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.46).
- d) “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, confundándose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.47).

“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”. (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.48)

“El juego, como experiencia cultural, es determinante en la formación de un ser integral: cuando se liga al amor potencia la creatividad, si se vincula a lo cognitivo potencia la inteligencia” (El Juego en la Educación Inicial, 2012, párr.9).

3.3.ÁREAS DE DESARROLLO EN EL PRE ESCOLAR

3.3.1. Área Motora

El desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano”. (Jaramillo, s.f., párr.12)

“Para describir el desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos”. (Jaramillo, s.f., párr.15)

Desarrollo Motor Grueso: Hernández como se citó en González (s.f) define la motora gruesa como:

“La habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el

equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental". Es decir el movimiento de los músculos grandes del ser humano. Lo primero que debe sostener es la cabeza, después sentarse sin apoyo, más tarde equilibrarse en sus cuatro extremidades al gatear y por último, alrededor del año de edad, pararse y caminar. La capacidad de caminar en posición erecta es una respuesta a una serie de conductas sensoriales y motoras dirigidas a vencer la fuerza de gravedad. Trabajar contra la fuerza de gravedad requiere de esfuerzo, por lo que el niño fácilmente se fatiga y se niega". (párr.53)

“Aprender a vencer la fuerza de gravedad depende de la organización de todos los sentidos, principalmente del sistema del equilibrio. Este nos ayuda a conocer automáticamente la posición correcta de nuestro cuerpo y la relación que tiene éste con el resto de las cosas. Las actividades como mecer, arrullar, dar vueltas, saltar, maromear, balancear son actividades muy estimulantes para el sistema del equilibrio y para mejorar la coordinación y el balance de los movimientos del cuerpo. Cuando realice estas actividades sujételo firmemente, si al niño no le agrada la actividad, practique por un tiempo breve y trate de aumentarlo lentamente en forma progresiva. Recuerde: la clave es hacer todas las situaciones de aprendizaje divertidas”. (González, s.f., párr.54)

Desarrollo Motor Fino: La motricidad fina es definida por Hernández como se citó en González (s.f):

"Como las habilidades que el niño va progresivamente adquiriendo, para realizar actividades finas y precisas con sus manos, que le permitan tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza; el

ritmo de evolución de estas conductas depende, de la integración neuro-sensorial alcanzada por el niño, de su madurez neuro-muscular, el desarrollo de la coordinación mano ojo y de la estimulación ambiental recibida". (párr.55)

Por lo general el movimiento motriz fino se va dando en el siguiente orden:

- ✓ “**Reflejos:** presión, presión palmar voluntaria, lateral de pinza. Pinza con tres dedos, presión de pinza” (González, s.f., párr.56).

- ✓ “**Destrezas manuales**(dibujar construir, etc)” (González, s.f., párr.57).

“Todas las actividades para el desarrollo de los movimientos motores: (ejemplo: braille, escribir, escribir a mano, comer, vestirse, etc.) son construidas sobre cuatro importantes habilidades. Estas cuatro habilidades deben ser aprendidas antes que el niño pueda aprender tareas más complicadas. Estas habilidades son: coger objetos, alcanzar objetos, soltar objetos deliberadamente y mover la muñeca en varias direcciones. La conexión entre sostener un peso y el aprendizaje del uso de las manos es muy importante. Esto le hace al niño tener conciencia de sus brazos y manos, y le muestra que las puede usar. El peso en la mano hace que el bebé abra sus manitas, estire sus brazos y levante su cabeza y su tronco”. (González, s.f., párr.58)

“**Alcanzando y Cogiendo.** Coger es la habilidad de sostener objetos y usarlos para propósitos específicos. Los infantes tienen reflejos para coger; sus manitas automáticamente se cierran cuando se les aplica presión o estímulo en las palmas. Al irse concientizando de sus manitas, él las puede abrir voluntariamente y desarrollar esa habilidad. El coger instintivamente es inhibido cuando el bebé sostiene más y más peso en sus manitas. Este instinto es sustituido, con el tiempo, por diferentes métodos para coger, los cuales involucran la participación

del dedo gordo. Usted no puede enseñar a un niño a coger, pero al observar el tipo de "coger" que usa, usted puede ofrecerle juguetes y actividades que lo ayudarán a progresar hacia el siguiente paso de desarrollo". (González, s.f., párr.59)

“Coordinación Bilateral. La coordinación bilateral es la habilidad de usar ambas manos juntas para manipular un objeto. Esto comienza en la edad temprana, continúa cuando el infante coge objetos usando las dos manos y progresa hasta que puede transferir objetos de una mano a otra; hasta que cada mano es usada para diferentes funciones”. (González, s.f., párr.60)

3.3.2. Área de Lenguaje.

“Por lo que respecta al aspecto comunicacional, nos encontramos con que el niño inicia este proceso de comunicación con los padres y especialmente con la madre, puesto que ella lo protege contra estímulos excesivos al tiempo que lo ayuda a tratar con los estímulos de su interior (hambre). La comunicación que establece el niño con la madre, en un primer momento, la realiza a través del llanto, el cual es polivalente ya que algunas veces denota hambre o sueño y en otros casos impaciencia. Poco a poco las modulaciones aparecen y se desarrollan las emisiones de miedo, enojo y amor”. (González, s.f., párr.61)

Hernández como se citó en González (s.f) define el área del lenguaje como:

“Sistema de comunicación del niño que incluye los sonidos utilizados, los gestos y los símbolos gráficos que son interpretados y comprendidos, gracias a la existencia de reglas específicas para cada lengua. La capacidad intelectual, los estímulos ambientales y la maduración progresiva, combinada con la disposición del niño para imitar, favorece la vocalización articulada y la pronunciación correcta de cada palabra”. (párr.62)

El área del lenguaje está integrada por tres componentes:

- ✓ **“Lenguaje Receptivo:** Este es el proceso sensorial a través del cual, un estímulo es captado específicamente por el canal auditivo (escuchar el estímulo)” (González, s.f., párr.63).
- ✓ **“Lenguaje Perceptivo:** Acción interpretativa por medio de la cual, la persona entiende, categoriza y asocia lo que es percibido. Es ente proceso se utilizan los canales visuales auditivos y táctiles” (González, s.f., párr.64).
- ✓ **“Lenguaje Expresivo:** Acción motriz de emitir sonidos y mensajes significativos” (González, s.f., párr.65).

“El bebé aproximadamente a los dos meses es capaz de percibir la proximidad humana y asociar el rostro humano con el alivio del displacer. A través de sus zonas preceptuales y los receptores respectivos como son la boca y la mano le ofrecen una percepción de conocimiento. La boca le permite mamar y la mano coger, golpear, arañar o descansarla sobre el pecho; por otro lado si añadimos el oído, encontramos que este sentido le permite oír la voz de la madre para posteriormente modular su propia voz y vocalizar el placer. Cuando se presenta la angustia a los extraños se observa que el niño tiene desarrollada la capacidad de reconocer el rostro de su madre y su voz. El rostro, la voz humana y la sonrisa diferenciada y social (más que puramente fisiológica) son factores elementales que humanizan al recién llegado”. (González, s.f., párr.66)

“Tanto la respuesta sonriente como la angustia a los extraños (organizadores de la personalidad), implican trabajos cognitivos visuales que a su vez están comprometiendo a la maduración del sistema nervioso central que pueden provocar placer y displacer.

Tan importante es el placer como el displacer (frustración) ya que esto permite aprender el principio de realidad. Hasta este momento en que el lenguaje todavía no está desarrollado, la comunicación entre la diada madre-hijo se basa en signos, cualidades cenestésicas y el afecto, por ello la cercanía física, el afecto, la temperatura, las texturas y las vibraciones entre otras son modulares para el desarrollo socio-afectivo del niño”. (González, s.f., párr.67)

“El bebé sin habla se comunica con los padres a través de los sonidos, el llanto y el no llanto. La etapa preverbal (prelingüística) es un canal muy importante para la comunicación madre-hijo; el prebalbuceo permite al niño comunicar necesidades, evocar a la madre y emitir sonidos sin llanto. Poco a poco los sonidos adquieren mayor duración y tono más marcado hasta que en la etapa de balbuceo (6-9 meses) se presenta una habla copiosa, sin orden, enérgica e iterativa, es el balbuceo que tiene funciones emotivas (arrullo) y gramaticales (emisiones monosilábicas)”. (González, s.f., párr.68)

“El balbuceo tiene como funciones constituirse en un entrenamiento, una actividad lúdica, una maduración lingüística así como una integración con la madre y su entorno. La madre va reconociendo las señales enviadas por el hijo a través de las entonaciones de sus sonidos hasta que a los 8 ó 9 meses el hijo/a entra a la etapa holofrástica adquiriendo sus primeras palabras. En la etapa holofrástica (palabra-frase) el contexto físico proporciona los elementos no expresados lingüísticamente, una sola palabra deberá interpretarse según el contexto situacional: una misma situación, con parecidos matices de tono, tendrá valor de pregunta, de designación en presencia de estímulos o de descripción de un acto. La intención al señalar objetos y la reciprocidad en los turnos son los prerrequisitos básicos para la adquisición del lenguaje. Cuando la herramienta psicológica del lenguaje es manejada por el niño, significa que ya es

capaz de comunicarse mediante expresiones gestuales cada vez más evolucionadas, que han dado paso a la palabra y a la frase”. (González, s.f., párr.69)

“En el terreno de la socialización el niño tiene en sus padres a las fuentes primarias de protección, seguridad y de socialización; pero también son quienes en la demora de los satisfactores introducen la frustración y el displacer necesarios para lograr desarrollar el principio de realidad. Las aprobaciones y prohibiciones permiten desarrollar en los niños mecanismos de inhibición y control sentando las bases para el enfrentamiento posterior del futuro adulto ante las exigencias socioculturales de su medio”. (González, s.f., párr.70)

“El lenguaje es de suma importancia para la socialización e integración y aprendizaje de los seres humanos” (González, s.f., párr.71).

3.3.3. Área Socio-Afectiva.

“Ésta área empieza a desarrollarse desde que la vida intrauterina del niño. Abarca dos partes la social y la afectiva o emocional. Sobre el desarrollo social Hurlock (1994, Pág. 242) lo define como "la adquisición de la capacidad para comportarse de conformidad con las expectativas sociales". Por su parte Hernández (s.a Pág. 22) define esta área como "el proceso de socialización por medio del cual, el niño aprende las reglas fundamentales para su adaptación al medio social”. (González, s.f., párr.72)

“Por su parte sobre el desarrollo emocional Hurlock (1994, Pág. 204) afirma que "el estudio de las emociones de los niños es difícil, porque la obtención de información, solo pueden proceder de la introspección: una técnica que los niños no pueden utilizar con éxito cuando son todavía muy pequeños”. (González, s.f., párr.73)

“Al respecto Hernández (s.a Pág. 22) dice que éste "depende del conocimiento que va adquiriendo sobre su persona, sobre su cuerpo y sus facultades". El afecto recibido por el niño determinará su capacidad para adaptarse a la vida” (González, s.f., párr.74).

“La sonrisa refleja o endógena que es una respuesta a estímulos táctiles u orgánicos a tal punto que el niño "sonríe dormido", aparece desde la primera semana de vida” (González, s.f., párr.76).

“La sonrisa social o exógena aparece hacia el segundo mes de vida en respuesta a la visualización de un rostro por lo general el de la madre. Esta sonrisa marca el inicio de la vida socio afectiva del niño. Inicialmente, la sonrisa social se manifiesta hacia todas las personas con las que interactúa el niño pero a partir del séptimo mes sólo brinda la sonrisa a los rostros familiares y no a los que le son extraños”. (González, s.f., párr.77)

“A partir del séptimo mes se inicia la angustia de separación. El niño reacciona con angustia y miedo si es alejado de la madre. Si en esta época de la vida tuviera que hospitalizarse puede presentar una forma de depresión acompañada de retraso del desarrollo si es que esta situación es prolongada. Con la conquista de la marcha el niño inicia su proceso de independización”. (González, s.f., párr.78)

“Durante el segundo año de vida el niño afirma su autonomía: se llama por su nombre, se reconoce en el espejo y en las fotos, conoce su sexo. Asimismo, adquiere un comportamiento negativista resistiéndose a la autoridad de los padres y tratando de hacer las cosas sólo. A partir del tercer año de edad, el niño atiende y obedece órdenes: espera su turno, lava y seca sus manos, come por sí solo usando una cuchara y controla sus esfínteres”. (González, s.f., párr.79)

“Socialización. El niño recién nacido sólo sabe llorar como respuesta a todos los estímulos. De ahí que no debemos pensar que todo llanto en el niño deba significar dolor o sufrimiento. Algunos pequeños lloran con más intensidad, frecuencia y duración que otros sin que exista alguna causa orgánica, hambre o enfermedad. Lo que muchos padres creen que es un cólico de gases es únicamente un llanto inconsolable situación que dura hasta que el niño "aprende a jugar solo". (González, s.f., párr.80)

“Hacia los dos meses de edad el niño aprende a entretenerse solo: se mira las manos, observa objetos colgados a 20 centímetros, se escucha balbucear. Hacia el tercer mes "conversa" con gestos y balbuceos con las personas que le hacen gracias. El juego se establece en su vida aunque en forma personal a tal punto que a los dos años de edad dos niños, uno al lado de otro, juegan en forma independiente y privada (juego paralelo)”. (González, s.f., párr.81)

“Entre los dos y los cuatro años de edad se presenta el juego asociativo o en conjunto pero cada uno de los niños aún no tiene roles específicos (el juego no tiene una secuencia clara). A partir de los cinco años de edad aparece el juego corporativo en el que cada niño asume un rol determinado (el juego tiene un sentido y un orden). Asimismo, las relaciones con otros niños y adultos empiezan a tener mayor importancia”. (González, s.f., párr.82)

El juego, según Papalia y Wendkos Olds (1997) como se citó en González (s.f.):

“Puede verse desde distintos puntos de vista, los niños tienen diferentes maneras de jugar y juegan a muchas cosas. Al considerar el juego, como una actividad social, los investigadores evalúan la competencia social de los niños por la manera como juegan ya que

el juego social revela el alcance de la interacción con otros niños. Existen niños que no utilizan el juego social, pero esto no quiere decir sean inmaduros, sino que necesitan estar solos para concentrarse en tareas y problemas; algunos niños bien ajustados simplemente, disfrutan más las actividades no sociales que las actividades de grupo”. (párr.83)

“El juego paralelo, es característico de los niños de 2 años y consisten en que a ellos les gusta jugar en compañía de otros niños, pero no interactúan entre sí, sino que es como un juego egocéntrico” (González, s.f., párr.84).

“En el juego asociativo, juegan 2 ó 3 niños con el mismo material, pero cada uno le da un uso diferente, conduciendo en ocasiones disputas entre los niños” (González, s.f., párr.85).

“El juego cooperativo consiste en que los niños realizan actividades, que requieren acciones coordinadas, esta forma de juego se da alrededor de los 4 años” (González, s.f., párr.86).

Papalia y Wendkos Olds (1992) como se citó en González (s.f.)

“Clasificó por etapas el juego social en la primera infancia. El primer tipo de juego que se da es el comportamiento ocioso, después el comportamiento espectador, el juego solitario independiente, la actividad paralela, el juego asociativo y por último juego de cooperación o de organización suplementaria”. (párr.87)

“En el comportamiento ocioso, el niño aparentemente no está jugando, pero se ocupa de observar cualquier cosa que le parezca de interés en ese momento y cuando no ocurre nada emocionante juega con su propio cuerpo” (González, s.f., párr.88).

“En el comportamiento espectador el niño pasa la mayor parte del tiempo mirando jugar a los otros niños, habla con los niños que está

observando, hace preguntas o sugerencias pero, no hace ningún esfuerzo por acercarse a ellos y jugar abiertamente”. (González, s.f., párr.89)

“El juego solitario independiente se caracteriza porque el niño se divierte jugando solo y en forma independiente, con juguetes diferentes de los que usan los niños que están jugando cerca de él y no hace ningún esfuerzo por acercarse a otros niños”. (González, s.f., párr.90)

“La actividad paralela se refiere a que el niño juega independientemente, pero la actividad que escoge lo lleva de manera natural a los otros niños. Juega cerca de, pero no con los otros niños, y no hay un intento por controlar la entrada o la salida de los niños del grupo”. (González, s.f., párr.91)

“En el juego asociativo el niño juega ya con otros niños, todos los miembros participan en actividades similares, pero no idénticas; no hay distribución de las tareas y no hay organización de la actividad que están realizando” (González, s.f., párr.92).

“El juego de cooperación, consiste en que el niño ya juega con un grupo que esté organizado, con el propósito de crear algún producto material, puede consistir en esforzarse por alcanzar alguna meta competitiva, dramatizar situaciones de la vida adulta y de grupo o participar en juegos formales”. (González, s.f., párr.93)

Para concluir Papalia y Wendkos Olds (1992) como se citó en González (s.f.) señala que “hay diferencias individuales en los niños, mientras unos pueden participar en juegos menos sociales, otros pueden preferir los juegos más sociales” (párr.94).

3.3.4. Área Cognoscitiva.

Hernández (s.a) como se citó en González (s.f.) lo define como “el conjunto de procesos por medio de los cuales el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas sensorio-perceptuales y propioceotivo, para resolver situaciones nuevas, con base a experiencias pasadas” (párr.95).

“Para hablar del desarrollo cognoscitivo del niño, no se puede dejar de lado a Jean Piaget. Piaget, concibió al niño como constructor de conocimiento, de manera que éste es el resultado de la maduración biológica, las experiencias con objetos en sentido físico y lógico-matemático, la transmisión social y la equilibración, que como proceso interno regula los primeros tres factores. De esta manera, el término equilibrio lleva consigo la idea de adecuación gradual entre la actividad mental del niño, o sea, sus estructuras cognoscitivas, y su medio. Por lo tanto, el aprendizaje es el resultado de intercambios específicos con el exterior, mientras que el desarrollo es el resultado de la equilibración”. (González, s.f., párr.96)

“Al momento del nacimiento y hasta los 2 años, el desarrollo cognoscitivo de los niños se caracteriza, por un considerable avance en sus habilidades para organizar y coordinar sensaciones con acciones y movimientos físicos. Es decir, el comienzo del período sensoriomotor (desde el nacimiento hasta los 2 años), dispone de una serie de reflejos proporcionados por la herencia para interactuar con su medio. Este proceso de interacción le permite, entre otros, modificar activamente esos esquemas reflejos, de manera que aprende a reconocer y a buscar el pezón de su madre, anticipar hechos futuros y descubrir las acciones que producen algún acontecimiento”. (González, s.f., párr.97)

“También le prepara para intentar por medio del tacto o la vista la búsqueda de objetos, hasta llegar a concebirlos como independientes y autónomos de sí mismo, de manera que pueden ser representados mentalmente (concepto de objeto permanente), siendo este último, el logro más importante del estadio sensorio motor. Estos complejos patrones sensorio motores, expresan el comienzo del pensamiento simbólico”. (González, s.f., párr.97)

“Durante el período pre operacional (2 a 6 años aproximadamente), comienza a interiorizar sus acciones y a emplear en forma creciente el juego simbólico y el lenguaje” (González, s.f., párr.98) . El pensamiento preoperatorio de los niños se caracteriza por:

- ✓ **“El Egocentrismo.** Es decir, el niño y la niña son incapaces de distinguir el punto de vista de los demás y en consecuencia de poder tomarlo en cuenta. Es el caso de dos niños que juegan juntos, pero cada uno bajo sus propios intereses” (González, s.f., párr.99).

- ✓ **“La Centración.** El niño y la niña en esta edad se centran en rasgos superficiales del objeto, los que llaman su atención, ignorando los detalles más sobresalientes. Esta forma de pensar lleva consigo una distorsión en su razonamiento. De manera que, por ejemplo, presta atención a la longitud de una serie pero no a la cantidad de objetos que la conforman. Esta característica trae consigo la ausencia de conservación, es decir, la idea de que la cantidad permanece igual independientemente del objeto que la contenga”. (González, s.f., párr.100)

- ✓ **“La Irreversibilidad.** Se refiere a la incapacidad del pequeño para efectuar un razonamiento y luego recorrer el camino inverso. En consecuencia, al preguntársele si dos barras de plasticina colocadas en la misma posición son iguales, contestará que sí. Sin embargo, si una de ellas es movida hacia la derecha y es entrevistado de nuevo acerca del tamaño de las mismas, dirá que ésta última es más larga”. (González, s.f., párr.101)

- ✓ **“El Animismo.** Entendido como la creencia de que las cosas están vivas al igual que las personas lo están. De manera que, para el niño y la niña, el sol, la Luna, la lámpara o la bicicleta están vivos y pueden hablar, moverse y sentir”. (González, s.f., párr.102)

- ✓ **“El Artificialismo.** Hace que el niño piense que las cosas proceden de las acciones de un agente exterior y no obedecen a procesos naturales. En general, las características mencionadas podrían llevar a los niños en edad preescolar a mostrar ciertos "errores" en sus procesos de pensamiento, que la maestra deberá asumir como necesarios para proveerle de información acerca de cómo piensa el niño y en consecuencia, cómo planear su intervención para promover el desarrollo del pensamiento. El desarrollo cognoscitivo se sustenta también en los conceptos de abstracción simple y reflexiva. La simple referida a la abstracción de las propiedades observables que están en los objetos o más ampliamente en la realidad externa, lo que no quiere decir, como se ha interpretado, ausencia de imágenes y palabras para representar objetos reales. Se trata de características tales como: color, peso, forma”. (González, s.f., párr.103)

“**La Abstracción Reflexiva** remite a las relaciones que el niño construye a partir de los objetos” (González, s.f., párr.104). Sustentado en los conceptos anteriores. Piaget planteó tres tipos de conocimiento:

- ✓ “**Conocimiento Físico:** es el descubrimiento de las propiedades de los objetos y de las características físicas del mundo: peso, forma, color y textura, mediante la actuación sobre variedad de objetos similares y no de la observación de los resultados. Emplea en mayor grado la abstracción simple. Ejemplo, la noción de que las bolas son redondas, verdes y lisas”. (González, s.f., párr.105)

- ✓ “**Conocimiento Lógico-Matemático:** se refiere a la construcción de relaciones básicas, lógicas, matemáticas, espaciales y temporales actuando sobre objetos diferentes y reconciliando opiniones contrarias. Utiliza con predominio el proceso de abstracción reflexiva. Ejemplo: establecer agrupaciones de figuras geométricas según su color o tamaño”. (González, s.f., párr.106)

- ✓ “**Conocimiento Social:** es el conocimiento de los convencionalismos o reglas, basado en la transmisión y en las observaciones del niño y la niña con respecto a las interacciones sociales. Ejemplo: el tomar y compartir turnos, la forma de celebrar Navidad, cumpleaños y otros. Los tipos de conocimientos mencionados, serán de gran utilidad para orientar al educador en el establecimiento de estrategias en el aula, por cuanto le permitirán saber cómo y cuándo intervenir en los procesos de construcción de conocimientos de los alumnos y respetar los estilos individuales para su construcción. En algunas oportunidades, situaciones casuales en el ambiente permiten el descubrimiento; en

otras, el niño inicia la acción como un experimento para verificar la idea que está formulando. Conforme el niño y la niña tratan de superar una limitación o descubrir formas de agrupar las cosas, construyen estrategias para refinar el conocimiento. La libertad para explorar, examinar, manipular e iniciar acciones es la llave para que puedan construir el conocimiento”. (González, s.f., párr.107)

CAPITULO IV

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

4.1.ESTRATÉGIAS

Los diferentes contenidos y propuestas de motricidad que tienen mayor presencia en el aula del nivel infantil son:

4.1.1. A los tres años.

- ✓ Juegos
- ✓ Representaciones
- ✓ Motricidad fina
- ✓ Seguir ritmos
- ✓ Desplazarse por circuitos
- ✓ Movilidad articular
- ✓ Regulación
- ✓ Relajación
- ✓ Respiración

4.1.2. A los cuatro años:

- ✓ Juegos
- ✓ Representaciones
- ✓ Relajación
- ✓ Seguir ritmos
- ✓ Motricidad fina
- ✓ Desplazarse por circuitos
- ✓ Movilidad articular

4.1.3. A los cinco años.

- ✓ Juegos
- ✓ Representaciones
- ✓ Seguir ritmos
- ✓ Desplazamiento propuesta por el profesor
- ✓ Desplazarse por circuitos
- ✓ Motricidad fina
- ✓ Respiración
- ✓ Movilidad articular
- ✓ Relajación

El uso de estos contenidos que el profesorado convierte en procesos de enseñanza aprendizaje. Estos contenidos ayudan para que el niño y la niña tengan un aprendizaje más efectivo.

4.2.ROL DEL MAESTRO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

4.2.1. El docente como facilitador y mediador

“El papel del educador en la Educación Preescolar o Inicial consiste en lograr que el niño y la niña aprendan y logren su desarrollo integral. Por ello, facilita la realización de actividades y medias experiencias significativas, vinculadas con las necesidades, intereses y potencialidades de los mismos”. (Santamaria, s.f., párr.27)

“Un concepto fundamental que debe manejar el maestro en su rol de mediador y facilitador es el de la zona de desarrollo próximo. Se refiere a: "la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas de forma independiente y el nivel de desarrollo potencial determinado por la resolución de problemas con la colaboración de un compañero más capaz o con la guía de un

adulto" (Vigotski, 1.967). Se relaciona con el papel de mediación que realiza el maestro para llevar al niño y la niña a su nivel de desarrollo potencial, cuando no es capaz de llegar por sí mismo. La característica más importante de un maestro que trabaja con un currículo cognitivo es su rol de facilitador y mediador". (Santamaria, s.f., párr.28)

Esto quiere decir que el maestro:

- ✓ "Sirve como una especie de catalizador produciendo una relación cognitiva importante entre los niños y sus experiencias" (Santamaria, s.f., párr.28).
- ✓ "Ayuda a los niños a entender el significado generalizado de sus experiencias, de nuevos aprendizajes y relaciones" (Santamaria, s.f., párr.29).

La finalidad de la mediación con el niño es:

- ✓ "Extraer de cada experiencia que los niños tengan el aprendizaje máximo de principios generalizadores" (Santamaria, s.f., párr.30).
- ✓ "Aplicar estrategias sobre cómo percibir el mundo" (Santamaria, s.f., párr.31).
- ✓ "Profundizar en el pensamiento sistemático, claro y efectivo de aprender y resolver problemas" (Santamaria, s.f., párr.32).

El maestro como facilitador cumple con las siguientes funciones de manera efectiva para el aprendizaje:

- ✓ "El profesor, preferentemente, estructura el material, el medio o la situación de enseñanza, de modo que la interacción entre el estudiante y este ambiente organizado defina el camino a seguir o el objetivo a alcanzar" (Santamaria, s.f., párr.34).
- ✓ "Organiza un ambiente rico en estímulos donde se "dan" las estructuras que quiere enseñar" (Santamaria, s.f., párr.35).

- ✓ “Propone metas claras, apoya al estudiante en su elección. Desarrolla criterios para determinar si se llegó o no a la meta deseada. Luego de aceptadas, apoya el proceso de aprendizaje” (Santamaria, s.f., párr.36).
- ✓ “Responde siempre a los aspectos positivos de la conducta del estudiante y construye a partir de ellos” (Santamaria, s.f., párr.37).
- ✓ “Interviene sólo si se lo solicitan o si es muy necesario. En ambos casos con acciones más que con palabras” (Santamaria, s.f., párr.38).
- ✓ “Acepta el error como un elemento natural e inherente al proceso de investigación” (Santamaria, s.f., párr.39).
- ✓ “No se muestra ansioso por llegar a resultados. El aprendizaje es un proceso, a veces lento” (Santamaria, s.f., párr.40).
- ✓ “Su actitud y actividad muestra a un adulto interesado en lo que sucede. Curioso frente a los resultados, su actitud muestra que sabe que también él está aprendiendo” (Santamaria, s.f., párr.41).
- ✓ “Selecciona actividades que le interesan, demuestra saber que enseñamos lo que sentimos, hacemos o somos rara vez lo que decimos” (Santamaria, s.f., párr.42).
- ✓ “En la función de apoyo mantiene una posición permisiva y atenta” (Santamaria, s.f., párr.43).
- ✓ “Recorre tanto como puede a preguntar. Cada vez que lo hace espera la respuesta. Evita el uso de preguntas vacías, aquellas que no requieren o no aceptan respuestas” (Santamaria, s.f., párr.44).
- ✓ “Si pregunta, da tiempo, propone medios, reformula, acepta y construye sobre las respuestas o las respuestas parciales” (Santamaria, s.f., párr.45).
- ✓ “Usa un lenguaje matemático tan preciso como su auditorio puede aceptar y no exige lo mismo de los estudiantes. Prefiere que ellos usen sus propias palabras” (Santamaria, s.f., párr.46).
- ✓ “Si sus argumentos no son aceptados, actúa como reconociendo que no son convincentes para el grupo. No recurre a su autoridad, deja

actuar, escucha. Si procede, busca otro ángulo o las fallas de su argumentación” (Santamaria, s.f., párr.47).

- ✓ “Apoya a los estudiantes individuales a relacionar el conocimiento nuevo con el ya adquirido” (Santamaria, s.f., párr.48).
- ✓ “Si participa en un trabajo grupal, adopta el tono y la actitud de quien construye con el grupo, no imponga su criterio, sugiere y deja actuar” (Santamaria, s.f., párr.49).
- ✓ “Al formular una pregunta no señala a un alumno en particular. (Con esto sólo se logra aumentar la ansiedad del alumno señalado, disminuye su actividad mental, por lo menos la actividad coherente) y crea una actitud de espera en el grupo muy distinta de la actitud de búsqueda que se pretende”. (Santamaria, s.f., párr.50)
- ✓ “Estimula la expresión personal de lo aprendido” (Santamaria, s.f., párr.51).

4.2.2. El docente como interactivo y modelo

La creación de un clima social un clima social y emocional para el aprendizaje activo, es un aspecto central en el currículo del preescolar ya que:

- ✓ “Influye en los efectos sobre el aprendizaje.
- ✓ Brinda la creación de los bloques esenciales para la salud emocional y social de los niños, tales como:
 - ✓ Confianza en los otros.
 - ✓ Iniciativa.
 - ✓ Autonomía.
 - ✓ Empatía.
 - ✓ Auto-confianza”. (Santamaria, s.f., párr.52)

“El adulto genera oportunidades para que los niños elijan, piensen y resuelvan problemas por sí mismos, y para que interactúen entre ellos.

Esto garantiza que los niños aprendan y se desarrollen” (Santamaria, s.f., párr.59).

Las principales acciones que propicia la interacción son:

- ✓ “Crear un clima intelectual estimulante.
- ✓ Mantener una actitud constante de observación.
- ✓ Respetar las opiniones de los niños.
- ✓ Elogiar cuando sea necesario.
- ✓ Aceptar la expresión de sentimientos.
- ✓ Revisar constantemente los procesos de aprendizaje.
- ✓ Facilitar estrategias significativas a los niños tomando en cuenta sus necesidades e intereses”. (Santamaria, s.f., párr.60)

“La interacción docente-alumno se manifiesta en la reflexión de la acción recíproca, pues el alumno reflexiona acerca de lo que oye decir o ve hacer al docente, y reflexiona también sobre su propia ejecución. A su vez el docente se pregunta lo que el estudiante revela en cuanto a conocimientos o dificultades en el aprendizaje, y piensa en las respuestas más apropiadas para ayudarlo mejor. Así, el alumno intenta construir y verificar los significados de lo que ve y oye, ejecuta las prescripciones del docente a través de la imitación reflexiva, derivada del modelado del maestro. El alumno introduce en su ejecución los principios fundamentales que el docente ha demostrado para determinado conocimiento, y en múltiples ocasiones realizará actividades que le permiten verificar lo que el docente trata de comunicarle”. (Santamaria, s.f., párr.61)

“De este modo la calidad del aprendizaje depende en gran medida de la habilidad del docente para adaptar su demostración y su descripción a las necesidades cambiantes del alumno. Para lograrlo se requiere motivar de forma conveniente al alumno y ofrecerle experiencias educativas pertinentes, estableciéndose una relación de enseñanza-recíproca dinámica y auto reguladora”. (Santamaria, s.f., párr.62)

4.2.3. El rol del docente en el momento de la planificación

“Por medio de las siguientes estrategias empleadas por los docentes en un momento de la jornada diaria (momento de la planificación del niños), se puede apreciar el rol del docente como mediador, facilitador, interactor y modelo. El docente cumple con su rol de manera completa en cualquier momento del día”. (Santamaria, s.f., párr.63)

Por ejemplo se cita el momento de la planificación en donde el docente debe:

- ✓ “Estimula al niño para que escoja lo que desea hacer.
- ✓ Estimula a los niños que hablan poco, para que expresen lo que desean hacer.
- ✓ Plantea varias opciones para aquellos niños que no saben que hacer, para que puedan escoger.
- ✓ Permite al niño en sus etapas iniciales del proceso, que exploren con las personas y los materiales para que conozcan su ambiente, las actividades, las áreas y las personas que lo conforman.
- ✓ Utiliza una cartelera de selección.
- ✓ Crea un ambiente de cálido que ayude a los niños a sentirse cómodos, a confiar en su propio poder y darse cuenta que pueden hacer escogencias.
- ✓ Acompañan al niño hasta las áreas, cuando requieran este tipo de ayuda.
- ✓ Ayudan a los niños a pensar en el mayor número de detalles dentro de la actividad escogida.
- ✓ Acepta las diferentes maneras que tienen los niños para planificar lo que van a realizar”. (Santamaria, s.f., párr.64)

CONCLUSIONES

PRIMERO: “Cabe destacar que el juego es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.

SEGUNDO: De manera general se pudo analizar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos.

TERCERO: “Cómo último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los educandos

REFERENCIAS CITADAS

- El Juego en la Educación Inicial. (2012). *El juego como aprendizaje y enseñanza*.
Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
- El Observador. (2016). *El uso de los juguetes y sus beneficios*. Obtenido de
<https://www.elobservador.com.uy/nota/el-uso-de-los-juguetes-y-sus-beneficios-20164146510>
- González, M. (s.f.). *Fundamentación teórica*. Obtenido de monografías:
<https://www.monografias.com/trabajos87/juego-educacion-preescolar/juego-educacion-preescolar.shtml>
- Hacer Familia. (2013). *La importancia del juego en el desarrollo del niño*. Obtenido de
<https://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>
- Jaramillo, N. (s.f.). *Estimulación temprana*. Obtenido de
<https://contusalud.com/informacion-de-salud/psicologia/108-estimulacion-temprana>
- Martínez, G. (2012). *los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial*. Obtenido de Universidad Abierta Interamericana:
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Nana Reforzando. (2010). *El juego*. Obtenido de <http://nana-reforzando.blogspot.com/2010/02/el-juego.html>
- Santamaria, S. (s.f.). *El juego en la educación preescolar*. Obtenido de Monografías:
<https://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml>
- Sierra, M. (2011). *Juego y ocio*. Obtenido de
<https://mariabotesierra.files.wordpress.com/2011/01/seminario.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS			
CARACTERÍSTICA	INTENSIDAD	UBICACIÓN	FORMA DE PARTICIPACIÓN
Dramatizados, mímicos, sensoriales, persecución, libres, con cantos, creativos, coeducacionales. Rítmicos, tradicionales, Pre- deportivos, De relevo, constructivos.	Móviles Inmóviles transitorios	Interiores Exteriores	Individuales Colectivos

El juego como aprendizaje

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.monografias.com Fuente de Internet	12%
2	natita-gutierrez.blogspot.com Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	1%
6	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	procesosinfantiluclm.blogspot.com Fuente de Internet	1%

9	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	1%
10	imgbiblio.vaneduc.edu.ar Fuente de Internet	1%
11	www.deportespehuajo.com.ar Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1%
13	www.wisis.ufg.edu.sv Fuente de Internet	<1%
14	jugandoconmihistoria.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
15	aleph.uned.ac.cr Fuente de Internet	<1%
16	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
17	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
18	www.preescolar.es Fuente de Internet	<1%
19	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1%
20	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1%

<1%

21 Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar <1%
Trabajo del estudiante

22 Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote <1%
Trabajo del estudiante

23 es.scribd.com <1%
Fuente de Internet

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo