

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial

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

Autora:

Mileni Mardeli Zavaleta Reyna

TUMBES – PERÚ

2019

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial

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

Mileni Mardeli Zavaleta Reyna. (Autora)

Dr. Segundo Alburqueque Silva. (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 veintidós 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, el Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Saúl Sunción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "El juego como enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial", optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora Mileni Mardeli Zavaleta Reyna.

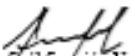
A las OCHO horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

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

Por tanto, Mileni Mardeli Zavaleta Reyna. 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 NOVE horas con VEINTE 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. Oscar Calisto La Rosa Feijoo.  
 Presidente del Jurado

  
 Dr. Saúl Sunción Ynfante.  
 Secretario del Jurado

  
 Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima  
 Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este importante momento de mi formación profesional.

A mis tres hijos que son la razón de mi vida, por ellos sigo adelante para ser cada día mejor.

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>2</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>6</b>
<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>7</b>
<b>CAPITULO I</b>	
EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA .....	8
1.1 EL JUEGO .....	8
1.2 CARACTERISTICAS DEL JUEGO .....	10
1.3 LA MOTIVACION DENTRO DEL JUEGO .....	11
1.4 TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LA EDAD DEL NIÑO .....	12
1.5 EL JUEGO Y SU VALOR DIDACTICO .....	13
1.6 EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO .....	16
1.7 EL JUEGO EN EL PREESCOLAR .....	17
1.8 IMPORTANCIA DEL JUEGO .....	18
1.9 TIPOS DE JUEGO .....	18
1.10 MOTRICIDAD FINA .....	22
<b>CAPITULO II</b>	
ENFOQUE DE LA EDUCACION INICIAL .....	25
2.1 LA EDUCACION PREESCOLAR .....	25
2.2 AREAS DE DESARROLLO EN EL NIÑO PREESCOLAR .....	26
A. Área Motora .....	26
a. Desarrollo Motor Grueso .....	26
b. Desarrollo Motor Fino .....	27
B. Área de Lenguaje .....	29
C. Área Socio-afectiva .....	31
D. Área Cognoscitiva .....	34
<b>CAPITULO III</b>	
ROL DEL MAESTRO EN LA EDUCACION INICIAL .....	37
3.1 EL DOCENTE COMO FACILITADOR Y MEDIADOR .....	37
3.2 EL DOCENTE COMO INTERACTOR Y MODELO .....	39
A. Las principales acciones que propicia la interacción .....	39
3.3 EL ROL DEL DOCENTE EN EL MOMENTO DE LA PLANIFICACION .....	40
3.4 FUNDAMENTACION DIDACTICA .....	41
A. Elementos de la Didáctica .....	42
<b>CAPITULO IV</b>	
AUTORES QUE DEFINEN EL JUEGO .....	44

4.1 PUGMIRE-STOY(1996).....	44
4.2 GIMENO Y PEREZ(1989) .....	44
4.3 GUY JACQUIN .....	45
4.4 GONZALES MILLAN .....	45
4.5 TEORIAS SOBRE EL JUEGO.....	46
A. Teoría del juego como anticipación funcional.....	46
4.6 DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TEORIAS .....	49
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>53</b>
<b>REFERENCIAS CITDAS .....</b>	<b>55</b>

## **RESUMEN**

El presente trabajo académico se desarrolla en el campo de la educación y aborda el tema del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial. El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etc.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. 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.

Palabras clave: estrategias, enseñanza, aprendizaje

## INTRODUCCION

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. 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”. (Sequera, 2012, párr. 1)

“El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica”. (Cadena, s.f., párr. 1)

El tiempo para jugar es tiempo para aprender.

“El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo



valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual. El artículo pretende dar generalidades de lo que es el juego, su importancia para el educador, teorías del juego y sus propulsores, así como la clasificación de los mismos. Esto permite al docente formular un concepto teórico que sustente las actividades relacionadas entre el juego y sus objetivos de clase. Convirtiendo o dando así un sentido lógico a una actividad natural del niño y lo que se espera que él desarrolle integralmente en el aula”. (Meneses, 2001, párr. 1)

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del juego como enseñanza aprendizaje en el nivel inicial; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Entender el papel de las estrategias docentes en el aprendizaje, también 2. Conocer el marco conceptual del juego

## CAPITULO I

### EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA

El presente capítulo tiene el propósito de abordar algunas concepciones acerca del juego como aprendizaje y enseñanza.

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

“En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos”. (Tortolero, s.f., párr. 3)

“Sagun: Fiedirch W. A. Froebel. El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase de crecimiento. Es al mismo tiempo modelo y reproducción de la vida completa, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza tanto en hombre como en todas las cosas. Del juego surgen las fuentes de todo lo que es bueno”. (Abad, 2019, p. 9)

#### **1.1. El Juego**

“El juego es una necesidad vital, que contribuye al equilibrio humano. Es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, mental, emocional y social del niño”. (Martínez, Pérez y Lacayo, 2010, p. 24)

“Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etc. 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 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”. (Sequera, 2012, párr. 3)

“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”. (La Importancia del Juego, s.f., 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” (La Importancia del Juego, s.f., 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”. (La Importancia del Juego, s.f., 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” (La Importancia del Juego, s.f., 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. Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real, el niño procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa. 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. 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”. (Sequera, 2012, párr. 9)

“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”. (Sequera, 2012, párr. 15)

“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”. (Sequera, 2012, párr. 16)

“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”. (Sequera, 2012, párr. 17)

“El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas”. (Sequera, 2012, párr. 18)

“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”. (Sequera, 2012, párr. 19)

“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”. (Sequera, 2012, párr. 20)

“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”. (Sequera, 2012, párr. 21)

## **1.2 Características Del Juego**

- “Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños”. (Monografías, s.f., párr. 12)

### **1.3 La Motivación Dentro 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 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. 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”. (Santamaria, s.f., párr. 30)

“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. Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones”. (Santamaria, s.f., párr. 34)

- **“El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños;** “algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia,

es la manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos”. (Sequera, 2012, párr. 24)

**a.-En su desarrollo socioemocional**, “ya que le permite expresar sus emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer y alegría. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea. Cumple un rol muy importante en el desarrollo de su personalidad”. (Sequera, 2012, párr. 25)

**b.-En su desarrollo psicomotriz**, “pues le brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad” (Sequera, 2012, párr. 26).

**c.-En su desarrollo cognitivo**, “al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio. El juego permite que el niño haga uso de su creatividad, desarrolle su imaginación y posibilita el **aprendizaje significativo** puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño”. (Sequera, 2012, párr. 27)

“Ahora que sabemos lo valioso que es el juego para nuestros niños, es importante darle toda la libertad al niño para que “**aprenda jugando**”, no es prudente intervenir abruptamente o establecer un orden a sus juegos, es el niño quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente”. (Sequera, 2012, párr. 28)

#### **1.4. Tipos De Juegos Según La Edad Del Niño**

“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<sup>2</sup>. (Sequera, 2012, párr. 29)

Así tenemos:

**a.-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”. (Sequera, 2012, párr. 30)

**b.-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” (Sequera, 2012, párr. 31).

**c.-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**)” (Sequera, 2012, párr. 32).

**d.-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”**. Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados”. (Sequera, 2012, párr. 33)

### **1.5. El Juego Y Su Valor Didáctico**

“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”. (Sequera, 2012, párr. 34)

“El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individuales y grupales” (Sequera, 2012, párr. 35).

### **ASPECTOS:**

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 (Sequera, 2012).

“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”. (Sequera, 2012, párr. 40)

**a. ¿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”. (Sequera, 2012, párr. 43)
- **Propicia la integración.** “El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayores aún será la interacción y por ende la alegría y el placer” (Sequera, 2012, párr. 44).
- **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”. (Sequera, 2012, párr. 45)
- **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”. (Sequera, 2012, párr. 46)

**b. ¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?**

- ❖ “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”. (Sequera, 2012, párr. 48)

“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”. (Importancia de los Juegos Didacticos, 2017, párr. 48)

“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”. (Importancia de los Juegos Didacticos, 2017, párr. 49)

Probablemente en estos últimos días de clase, de calor y de cansancio, de ensayos y de carnés, las palabras mágicas serán: hoy, niños, vamos a jugar....

“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” (Sequera, 2012, párr. 52).

## **1.6. EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.**

El juego en el preescolar tiene su incidencia en los aspectos siguientes:

- a. Desarrollo Físico:** “El juego contribuye al desarrollo muscular y a coordinar sus movimientos de varias maneras de levantar objetos, con estas

actividades desarrollan su motora gruesa, el cortar, pegar, pintar, construir modelos y armar rompecabezas; jugar con arcilla ayudan a desarrollar la motora fina”. (Martínez et al, 2010, p. 10)

- b. Desarrollo Mental:** “Por medio del juego el niño aprende a manejar conceptos y su significado, como: arriba – abajo, grande – pequeño, duro – suave y a dar soluciones y respuestas” (Martínez et al, 2010, p. 10).
- c. Desarrollo Emocional:** “En las acciones del juego no hay respuesta correctas o incorrectas, el niño siempre encuentra soluciones, aun cuando las cosas no le vayan bien, aprende a verse a sí mismo, le permite la libre expresión de lo que les inquieta, adquieren conciencia de sus emociones y aprende a manejarlas, pueden sentirse contentos ante el éxito o triste ante el fracaso”. (Martínez et al, 2010, p. 11)
- d. Desarrollo Social:** “El niño presenta actitudes diferentes en su juego con otros niños a medida que va creciendo. Al jugar juntos los niños, aprende distintos roles de la vida social a convivir en grupo, a opinar, a escuchar, y sobre todo a tener nuevas experiencias; desarrolla su lenguaje y su autonomía, así como a respetar las reglas que tienen los juegos, reglas que influirán a lo largo de su vida. Si de niño sabe lo que es el respeto, tendremos adultos más respetuosos y tolerantes con conductas aceptables ante la sociedad”. (Martínez et al, 2010, p. 11)

### **1.7. El Juego En El Preescolar**

“Cuando los niños tienen entre **3 y 5** años, sus actividades de juego frecuentemente extienden las experiencias que les gustaban de más pequeños.

Con sus destrezas motoras y habilidades sociales más desarrolladas, gozan de los juegos activos y supervisados, a solas y con compañeros.

Los niños de edad preescolar tienen más capacidad para usar crayones, lápices y pinturas, tijeras seguras y pegamento o engrudo. Suelen tener más confianza en su capacidad de correr, dar saltos, trepar, montar triciclos, y jugar a pelota u otros juegos interactivos. A menudo aprovechan con gusto la

oportunidad de jugar en equipos y usar sus músculos grandes, al aire libre y bajo techo”. (González, s.f., párr. 45)

“A muchos niños preescolares les encanta hacer de cuenta o actuar fantasías y pueden cooperar para jugar juntos.

Los títeres y otros accesorios pueden usarse para actuar papeles y contar cuentos.

Estos **juegos imaginarios** ayudan a los niños a representar intereses y deseos en una situación que implica reglas del comportamiento.

Los juegos aparentados de los niños frecuentemente guardan relación con cuentos que los adultos les han leído, de modo que los libros forman una parte importante de los juegos de niños. Estos deberán tener acceso a libros para compartirlos o mirarlos a solas. Al llevarlos a la biblioteca para asistir a actividades para niños, se los puede ayudar a formar el hábito de ir a la biblioteca durante toda la vida.

Los niños preescolares pueden seguir construyendo con bloques y otros juguetes de construir. A veces planifican carreteras y edificios y agregan pequeños coches o muñecas a sus estructuras”. (González, s.f., párr. 47)

“Un padre, madre o maestro puede unirse a los juegos de un niño y darle sugerencias para expandir lo que hacen.

Se pueden enseñar juegos sencillos para grupos, como Simón Dice o Seguimos al Líder.

A algunos niños preescolares les gustarán juegos de naipes o de tableros.

Pueden empezar a entender que los juegos tienen reglas para que todos los que juegan puedan gozar jugando juntos. A veces les gusta cambiar las reglas de un juego o idear otras; en otros momentos querrán que todos "jueguen siguiendo las reglas".

Los padres, madres y maestros querrán enfatizar la diversión y la cooperación en vez de la competencia.

Los materiales de uso abierto –aquellos que dependen más de la imaginación y el uso creativo del niño– frecuentemente ayudan a los niños preescolares a aprender más que los juguetes que tienen un uso limitado.

Por ejemplo,  
los bloques pueden usarse de muchas maneras, pero los juguetes que se mueven o hacen ruidos mientras el niño los mira son de uso limitado”.  
(González, s.f., párr. 47)

### **1.8. Importancia Del Juego**

“Es de vital importancia para el educador pre – escolar definir el tipo de juego que debe emplear para que los alumnos alcancen el pleno desarrollo de sus potencialidades, porque el juego aporta la alegría del movimiento y satisfacción simbólica a la realización”. (Martínez et al., 2010, p. 11)

### **1.9. Tipos De Juegos**

Constituyen una forma de relación muy constructivista y en este sentido los trabajos a investigar se clasifican de acuerdo a las siguientes categorías:

- **“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.
- **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.
- **Juegos imaginativos:** proporciona ocasiones de expresar emociones, actuar y resolver aspectos problemáticos al momento de suceder, realizar deseos y ambiciones capacidad imaginativa.
- **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.

- **Juegos de Imitación:** Wallon nos define como la inducción del acto por un modelo exterior es el principal juego de los niños de 2 a 7 años”. (González, s.f., párr. 8)

“Las niñas con el juego de muñecas, a las mamás, a la maestra, a la enfermera.

El niño equipo de torero, vaquero, constructor.

Al repetir sus gestos los enriquece y perfecciona, ya sea con la ayuda de juguetes, puestos a su disposición por la simulación que no es el objeto mismo si no su doble, una piedra puede ser un plato esquinado, a través de los juegos de muñecos el niño para gradualmente a la imagen mental de una alimentación interiorizada.

Estos juegos de imitación se pueden desarrollar en el rincón de mi casita o de la vida práctica. También se pueden utilizar juegos como cortando frutas, el espejo, enanos y gigantes, imitar expresiones”. (Martínez et al., 2010, pp. 11-12)

**Las habilidades que desarrollan con estos juegos son:**

- ✓ movimientos corporales,
  - ✓ la imaginación,
  - ✓ relaciones espaciales,
  - ✓ conocimientos de su cuerpo,
  - ✓ la memoria,
  - ✓ la atención,
  - ✓ la observación,
  - ✓ los músculos grandes
  - ✓ la creatividad.
- **Juegos Motores:** Un pensamiento de **Froebel** puede orientar nuestros estudios sobre el juego en su relación con el desarrollo integral del individuo: “El niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que cuando sea mayor, solo recuerde su paso por el jardín de infancia que jugó y fue feliz”. (Martínez et al., 2010, p. 12)
- “Se citan **los juegos de movimientos** que son el juego por excelencia de la primera edad, y basándose en las teorías biológicas; en la que **Gross** define el

juego como “La más pura expresión de la experiencia motora”. (Martínez et al., 2010, p. 12)

“Para presentar la infinita gama de movimientos de una forma comprensible se establecerán tres clases de movimientos:

- **Juegos Naturales:** son todos los que el niño realiza normalmente, llenos de espontaneidad y riqueza expresiva.
- **Juegos con Movimientos Analíticos:** son movimientos destinados a localizar las diferentes partes del cuerpo señalándolas, nombrándolas y movilizándolas.
- **Movimientos Generadores:** Estos movimientos pueden dar origen a ciertas acciones y son repetitivos. Podemos utilizar juegos como: saltar obstáculos, imitando al cangrejo, animales en la selva, saltar charquitos, el lobo, el martillo, el bugüi – bugüi”. (Martínez et al., 2010, p. 12)

- **“Juegos Sensoriales:** Aunque hablemos por separado de juegos sensoriales y motores no se le puede establecer divisiones ya que existen interferencias entre las facultades del individuo. No es exclusivamente educación de los sentidos, sino que mediante ella se producen verdaderas elaboraciones psíquicas infantiles”. (Martínez et al., 2010, pp. 12-13)

“Casi todos los juegos sensoriales están inspirados en el material didáctico empleado por **Froebel, Montessori y Decroly**” (Martínez et al., 2010, p. 13).

“Necesitamos juegos variados y de diversos tipos para poder establecer una graduación en los ejercicios que a través de ellos queremos que realice el niño.

Para los primeros juegos emplearemos el material de objeto más grande y después el mas pequeño, cuando el niño vaya adquiriendo suavidad en el tacto y destreza en las manos, agudeza visual y atención”. (Martínez et al., 2010, p. 13)

- **Juegos Psicológicos:** “Piaget afirma que la lógica no aparece hasta pasada la edad pre – escolar, que el niño no induce, ni deduce, como el adulto, sino que va de lo particular a lo particular, es decir trasluce”. (Martínez et al., 2010, p. 13)

“Los psicólogos modernos que como **Carlota Buhler** han estudiado al párvulo, han llegado a la conclusión de que el niño tiene una vida intelectual superior a lo que afirma Piaget y que es capaz de obstrucciones. Existe por tanto proceso



intelectual en el niño de temprana edad, que debe ser puesto en marcha por medio de juegos y ejercicios apropiados”. (Martínez et al., 2010, p. 13)

- **“Juegos de Colores;** de formas y colores combinados.
  - **Juegos de Paciencia;** rompecabezas, puzzles, bolsas para ensartar.
  - **Juegos de Familia;** barajas de familias, que el niño deber ordenar.
  - **Juegos de Posiciones y Direcciones.**
  - **Juegos de Asociación”.** (Martínez et al., 2010, p. 13)

“Es siempre preferible aquel juguete que se proporciona al niño libertad de uso y que permite ser utilizado por el niño a su antojo, dando variedad a las actividades, alternando los juegos psicológicos, motores, rítmicos, etc. con otras actividades como la pre escritura, pre lectura, dibujo”. (Martínez et al., 2010, p. 13)

### **1.10. Motricidad Fina.**

“Algunos autores **R. Rigal, Paolette y Pottman** (2001) plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta”. (Pentón, 2007, p. 4)

**Catalina (2001)** como se citó en Pentón (2007) “La motricidad refleja todos los movimiento del ser humanos. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre”. (p. 4)

#### **a. Importancia de la Motricidad Fina**

**Catalina (2001)** como se citó en Pentón (2007) "La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre". (p. 4)

Teniendo de esta manera que dicha habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

“Así como **la motricidad gruesa**, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos” (Espinosa, Tórres y Figueredo, 2018, p. 4).

- “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.
- Los niños necesitan 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”. (El Tiempo, 2016, párr. 2)

**b. 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.
- **Desarrollo sensorial y mental:** mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, otros.
- **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.
- **Creatividad e imaginación:** el juego las despierta y las desarrolla.
- **Forma hábitos de cooperación,** para poder jugar se necesita de un compañero.

- El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno”. (González, s.f., párr. 19)

“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”. (González, s.f., párr. 24)

“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 en 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”. (González, s.f., párr. 19)

**c. “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”. (González, s.f., párr. 25)

**d. “El juego constituye en el niño su actividad central.** – “Hace activo lo que muchas veces sufre pasivamente. El niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras, sino también, para elaborar las que le resultaron dolorosas, siendo este por lo tanto una parte fundamental del desarrollo del niño en crecimiento. No sólo lo entretiene, sino que además lo estimula, incrementa sus habilidades y su

coordinación, le permite liberar energía y contribuye a fomentar la exploración en el niño”. (González, s.f., párr. 26)

## CAPITULO II

### ENFOQUE DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

#### 2.1 La Educación Pre- Escolar

“La Educación preescolar ha venido ofertando una atención educativa a niños y niñas de 3 a 5 años con una propuesta curricular basada en áreas del desarrollo: socio afectiva, cognitiva y psicomotora; este modelo de organización consideraba el desarrollo de estas áreas en una secuencia estrictamente lineal y con mayor prevalencia del enfoque psicológico. Actualmente con los avances de educación inicial del siglo XXI, el nuevo currículo está organizado por ámbitos, los que por su carácter integrador de aprendizajes más específicos y vinculados entre sí, implican un cambio importante de las formas tradicionales de organización de los aprendizajes por áreas y con énfasis en el enfoque pedagógico”. (Martínez et al., 2010, p. 14)

“Actualmente el programa de educación inicial del Ministerio de Educación , se enmarca en un currículo por competencias, con un enfoque basado en la persona humana, parte de la concepción de la niña y el niño como seres activos desde su nacimiento, sujetos de cambio, protagonistas sensibles, creativos, competentes, capaces de aprender, de comunicarse, relacionarse con las demás personas, que permita la construcción del ser social de manera continua, integral y articulada en los diferentes espacios donde se relaciona, tomando en cuenta la metodología del juego como elemento integrador en todas las actividades que se realizan, en educación inicial ya que es el medio mágico para que la niña y el niño, explore el entorno, exprese sus sentimientos y emociones del mundo que lo rodea”. (Martínez et al., 2010, p. 14)

“La educación actual del nuevo currículo es concidente con la preocupación de este tema sobre los juegos, considerando que es oportuno incidir con las maestras para cumplir, con la intención educativa que se persigue en la educación inicial que es retomar la metodología del juego como elemento integrador”. (Martínez et al., 2010, p. 14)

## **2.2 Áreas De Desarrollo En El Niño Preescolar.**

### **A. 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”. (Coronado, s.f., párr. 1)

Para describir el desarrollo del movimiento se divide en:

“**El área motora gruesa** tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. **El área motora fina** se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos”. (Coronado, s.f., párr. 2)

#### **a. Desarrollo Motor Grueso:**

Hernández (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". (p. 19)

“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”. (González, s.f., párr. 53)

“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”. (González, s.f., 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”. (González, s.f., párr. 54)

“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)

#### **b. Desarrollo Motor Fino:**

“La motricidad fina es definida por Hernández es : "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”. (González, s.f., 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.
- **Destrezas manuales** (dibujar construir, etc.)” (González, s.f., párr. 56).

“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”. (González, s.f., párr. 58)

Estas habilidades son:

- “coger objetos,
- alcanzar objetos,
- soltar objetos deliberadamente
- 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” (González, s.f., párr. 59).

“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)



## **B. 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)”. (Solis, s.f., párr. 74)

“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”. (Solis, s.f., párr. 75)

Hernández como se citó en Solis (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. 76)

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).
- **Lenguaje Perceptivo:** Acción interpretativa por medio de la cual, la persona entiende, categoriza y asocia lo que es percibido. En este proceso se utilizan los canales visuales auditivos y táctiles.
- **Lenguaje Expresivo:** Acción motriz de emitir sonidos y mensajes significativos”. (Solis, s.f., párr. 78)

“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”. (Solis, s.f., párr. 81)

La boca le permite mamar y la mano coger, golpear, arañar o descansar 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”. (Solis, s.f., párr. 81)

“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” (Solis, s.f., párr. 83).

“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”. (Solis, s.f., párr. 83)

“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 pre balbuceo 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 un habla copiosa, sin orden, enérgica e iterativa, es el balbuceo que tiene funciones emotivas (arrullo) y gramaticales (emisiones monosilábicas)”. (Solis, s.f., párr. 85)

“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 o 9 meses el

hijo/a entra a la etapa holofrástica adquiriendo sus primeras palabras”. (Solis, s.f., párr. 86)

**“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 prerequisites básicos para la adquisición del lenguaje”. (Solis, s.f., párr. 86)

“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. 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”. (Solis, s.f., párr. 86)

**“El lenguaje** es de suma importancia para la socialización e integración y aprendizaje de los seres humanos”. (Solis, s.f., párr. 91).

### **C. 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”. (Solis, s.f., párr. 92)

“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”. (Solis, s.f., párr. 93)

“Al respecto Hernández dice que éste "depende del conocimiento que va adquiriendo sobre su persona, sobre su cuerpo y sus facultades”. (Solis, s.f., párr. 94).

“El afecto recibido por el niño determinará su capacidad para adaptarse a la vida.

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.

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”. (Solis, s.f., párr. 95)

“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”. (Solis, s.f., párr. 98)

“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”. (Solis, s.f., párr. 100)

- **“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". (Solis, s.f., párr. 102)

“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)”. (Solis, s.f., párr. 103)

- **Entre los 2 y los 4 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 5 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.

El juego, según Papalia y Wendkos Olds (1997) como se citó en Psicología del Desarrollo (s.f.), puede verse desde distintos puntos Al considerar el juego, como una actividad social, los investigadores evalúan de vista, los niños tienen diferentes maneras de jugar y juegan a muchas cosas. 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. (párr. 10)

“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”. (Psicología del Desarrollo, s.f., párr. 11)

- **“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.
- **En el juego asociativo**, juegan 2 o 3 niños con el mismo material, pero cada uno le da un uso diferente, conduciendo en ocasiones disputas entre los niños.

- **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”. (Psicología del Desarrollo, s.f., pág. 13)

Papalia y Wendkos Olds (1992) como se citó en González (s.f.) **clasificó por etapas el juego social** en la primera infancia.

- “El comportamiento ocioso,
- El comportamiento espectador,
- El comportamiento solitario independiente,
- La actividad paralela,
- El juego asociativo,
- El juego de cooperación o de organización suplementaria” (párr. 86).

**a.- “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).

**b.-“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)

**c.-“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)

**d.-“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)

**e.-“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).

**f.- “Él 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) señala que hay diferencias individuales en los niños, mientras unos pueden participar en juegos menos sociales, otros pueden preferir los juegos más sociales. (González, s.f.)

#### **D. Área Cognoscitiva.**

Hernández (s.f.) 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 senso-perceptuales y propioceptivo, para resolver situaciones nuevas, con base a experiencias pasadas” (párr. 94).

“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. 95)

“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. 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 sensoriomotor. Estos complejos patrones sensoriomotores, expresan el comienzo del pensamiento simbólico”. (González, s.f., párr. 97)

**“Durante el período preoperacional (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:

- ✓ **“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 plastilina 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 larga2. (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)



## CAPITULO III

### ROL DEL MAESTRO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

#### 3.1 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 media experiencias significativas, vinculadas con las necesidades, intereses y potencialidades de los mismos”. (González, s.f., párr. 222)

“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" (Vygotsky, 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”. (González, s.f., párr. 223)

“La característica más importante de un maestro que trabaja con un currículo cognitivo es su rol de facilitador y mediador” (González, s.f., párr. 224).

Esto quiere decir que el maestro:

- “Sirve como una especie de catalizador produciendo una relación cognitiva importante entre los niños y sus experiencias.
- Ayuda a los niños a entender el significado generalizado de sus experiencias, de nuevos aprendizajes y relaciones” (González, s.f., párr. 225).

La finalidad de la mediación con el niño es:

- “Extraer de cada experiencia que los niños tengan el aprendizaje máximo de principios generalizadores.
- Aplicar estrategias sobre cómo percibir el mundo.
- Profundizar en el pensamiento sistemático, claro y efectivo de aprender y resolver problemas”. (González, s.f., párr. 222)

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.
- ❖ Organiza un ambiente rico en estímulos donde se "dan" las estructuras que quiere enseñar.
- ❖ 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.
- ❖ Responde siempre a los aspectos positivos de la conducta del estudiante y construye a partir de ellos.
- ❖ Interviene sólo si se lo solicitan o si es muy necesario. En ambos casos con acciones más que con palabras.
- ❖ Acepta el error como un elemento natural e inherente al proceso de investigación.
- ❖ No se muestra ansioso por llegar a resultados. El aprendizaje es un proceso, a veces lento.
- ❖ 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.
- ❖ Selecciona actividades que le interesan, demuestra saber que enseñamos lo que sentimos, hacemos o somos rara vez lo que decimos.
- ❖ En la función de apoyo mantiene una posición permisiva y atenta.
- ❖ Recurre 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).

- ❖ Si pregunta, da tiempo, propone medios, reformula, acepta y construye sobre las respuestas o las respuestas parciales.
- ❖ 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.
- ❖ 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.
- ❖ Apoya a los estudiantes individuales a relacionar el conocimiento nuevo con el ya adquirido.
- ❖ 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.
- ❖ 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).
- ❖ “Estimula la expresión personal de lo aprendido”. (González, s.f., párr. 231)

### **3.2 El Docente Como Interactor 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” (González, s.f., párr. 232).
- ❖ tales como:
  - “Confianza en los otros.
  - Iniciativa.
  - Autonomía.
  - Empatía.
  - Auto-confianza” (González, s.f., párr. 233).

“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” (González, s.f., párr. 234).

**A. 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”. (González, s.f., párr. 236)

**“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”. (González, s.f., párr. 237)

“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 autorreguladora”. (González, s.f., párr. 238)

### **3.3 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” (González, s.f., párr. 239).

El docente cumple con su rol de manera completa en cualquier momento del día, 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”. (González, s.f., párr. 244)

### **3.4.- Fundamentación Didáctica**

“La didáctica como arte es considerada cuando establece patrones de comportamiento didáctico en base a referencias científicas y empíricas de la educación. Se considera didáctica como perteneciente a las ciencias de la educación cuando investiga y experimenta nuevas técnicas de enseñanza tomando como base otras ciencias, como por ejemplo la Psicología, la antropología, sociología”. (González, s.f., párr. 245)

“La didáctica se va a centrar en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Si se considera a la didáctica como una disciplina pedagógica orientada por las finalidades educativas. Hay un autor muy importante que se apellida La didáctica se centra en dos acciones: **enseñar y aprender**. Hay que tener presente que este proceso de aprendizaje y enseñanza no es entendido siempre de la misma manera, ha cambiado la perspectiva antes el profesor única y exclusivamente enseñaba, pero ahora el profesor aparte de enseñar a los alumnos, este también aprende de ellos”. (González, s.f., párr. 246)

Dentro del concepto de didáctica tiene muchísimos objetivos:

- “Orientar la enseñanza teniendo presente la edad evolutiva del alumno.
- Adecuar la enseñanza a las posibilidades y necesidades del alumno” (González, s.f., párr. 246).

“También guía la organización de las tareas escolares para evitar esfuerzos inútiles.

Hay que hacer que la enseñanza se adecue a la realidad social. Orientar el aprendizaje de manera que sea progresivo y continuo y que ayuden a que el alumno constituya un todo en su conocimiento: "aprendizaje significativo" eso estudiado tener lo presente para seguir construyendo. Lo que respecta al contenido decir que la didáctica tiene que considerar unos elementos como fundamentales para que se pueda desarrollar la enseñanza y el aprendizaje”. (González, s.f., párr. 248)

### **A. Elementos de la Didáctica**

**a-. El alumno:** “este es quien aprende, porque para el existe la escuela, es precisamente esta quien debe adaptarse al alumno y no al revés, para estos es imprescindible que la escuela esté en condiciones de recibir al alumno tal y como es: características evolutivas, personales”. (González, s.f., párr. 249)

**b-. “Los Objetivos:** toda acción didáctica supone planificar una serie de objetivos y metas, la escuela no tendría razón de ser sino se marcaran unas metas y objetivos” (González, s.f., párr. 250).

“Una acción didáctica tendrá como objetivos: la formación integral de la persona actitudinales personales” (González, s.f., párr. 250).

**c-. El Profesor:** “es el orientador y el guía de la enseñanza. Debe ser fuente de estímulos para que se pueda desarrollar el lenguaje (incitar al alumno, motivarlo para aprender) y el profesor debe adaptarse al alumnado, teniendo en cuenta sus peculiaridades y también el contexto en el que está inmerso el centro y el alumno”. (González, s.f., párr. 251)

**d-. Materia o Contenidos:** “La materia será el contenido de la enseñanza. A través de la materia se van a alcanzar los objetivos que se pretenden que el alumno consiga” (González, s.f., párr. 252).

“El alumno tiene competencia (actuación) sobre las programaciones de aula, en compañía de otros compañeros del mismo curso, de tal manera que tendremos competencia para impartir lo que hayamos optado, podremos dar importancia a lo que hemos optado, otros”. (González, s.f., párr. 258)

## CAPITULO IV

### AUTORES QUE DEFINEN EL JUEGO.

“El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo.

Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social”. (Tortolero, s.f., párr. 1)

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

#### **4.1 Pugmire-Stov (1996)**

“Define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”. (Federación de Enseñanza de Andalucía, 2010, p. 1)

#### **4.2 Gimeno Y Pérez (1989)**

“Definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos dos autores, las



características propias del juego permiten al niño expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego”. (Federación de Enseñanza de Andalucía, 2010, p. 1)

Por otra parte:

“El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. (Millán, 2009, párr. 10)

#### **4.3 Guy Jacquin,**

“Citado por **Pugnire-Stoy**, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. “El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”. (Federación de Enseñanza de Andalucía, 2010, p. 1)

#### **4.4 González Millán**

Citado por **Wallon (1984)** como se citó en Tortolero (s.f.), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma" (párr. 10).

**El juego también tiene un concepto sociológico:**

**Según Huizinga** en su libro "Homo Ludens", como se citó en Tortolero (s.f.) dice:

“El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen

su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría”.  
(párr. 13)

Por otra parte, **Freire (1989)** como se citó en Tortolero (s.f.) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados" (párr. 14).

“En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida”. (Tortolero, s.f., párr, 15)

#### **4. 5. Teorías Sobre El Juego**

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

##### **A. TEORÍA DEL JUEGO COMO ANTICIPACIÓN FUNCIONAL:**

“KARL GROOS (1902) Filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia”.  
(Tortolero, s.f., párr, 16)

“El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande” (Tortolero, s.f., párr, 17).

“Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida". (Tortolero, s.f., párr, 17)

Este teórico, estableció un precepto: **"el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo"**.

“Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el "como si" con sus muñecos)". (Tortolero, s.f., párr, 18)

“En conclusión, **Groos** define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande”. (Tortolero, s.f., párr, 19)

“Para **Jean Piaget** el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Tortolero, s.f., párr, 20).

“Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego” (Tortolero, s.f., párr, 21).

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal);
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

“**Piaget** se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es

"una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior". (Early Technica Leducation, s.f., párr. 1)

**Piaget** divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

- **“La etapa sensomotriz** (desde el nacimiento hasta los dos años)
- **La etapa preoperativa** (de los dos a los seis años),
- **La etapa operativa o concreta** (de los seis o siete años hasta los once)
- **La etapa del pensamiento operativo formal** (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo)". (Early Technica Leducation, s.f., párr. 2)

**“La característica principal de la etapa sensomotriz** es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. **Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa** el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas". (Early Technica Leducation, s.f., párr. 2)

**“En la etapa operativa o concreta,** el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad

para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas”. (Early Technica Leducation, s.f., párr. 2)

“**Piaget** ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum”. (Early Technica Leducation, s.f., párr. 4)

“Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo”. (Early Technica Leducation, s.f., párr. 5)

“**Lev Semyónovich Vygotsky (1924)** El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”. (Federación de Enseñanza de Andalucía, 2010, p. 7)

“Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: **Una más dependiente de la biología** (preservación y reproducción de la especie) **Sociocultural** (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)”. (Federación de Enseñanza de Andalucía, 2010, p. 7)

“Finalmente, **Vygotsky** establece que **el juego es una actividad social**, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño”. (Federación de Enseñanza de Andalucía, 2010, pp. 7-8)

#### **4.6. Diferencias Y Semejanzas Entre Las Teorías**

“Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo”. (Aprender y Jugar, 2017, párr. 1)

#### **LA TEORÍA DE PIAGET**

“Trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como **Vygotsky y Groos** demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos”. (Tortolero, s.f., párr. 34)

“También es importante resaltar que **para Karl Groos**, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que **para Vygotsky** indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil”. (Tortolero, s.f., párr. 35)

“El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano”. (Tortolero, s.f., párr. 36)

### **TEORÍA DE VYGOTSKY. ESCOGENCIA PERSONAL**

“De las tres Teorías referidas y planteadas, considero que la de **Vygotsky** es la que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son los más utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes”. (Tortolero, s.f., párr. 38)

“La idea fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social, siendo precisamente este el elemento fundamental para desarrollar actividades lúdicas, las cuales deben cumplir dos fines:

- El aprendizaje
  - el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno”.
- (Tortolero, s.f., párr. 39)

“Para culminar, **Vygotsky** señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su entorno” (Tortolero, s.f., párr. 40).

### **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA**

“Autores como **Silva (1995)** refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia.

La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño

pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo”. (Tortolero, s.f., párr. 41)

“Al respecto, **Silva**, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela”. (Tortolero, s.f., párr. 42)

“**Vygotsky (1991)** destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria”. (Tortolero, s.f., párr. 43)

“**La teoría de Vygotsky** se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo”. (Tortolero, s.f., párr. 44)

“Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación”. (Tortolero, s.f., párr. 45)

“Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas



necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral”. (Tortolero, s.f., párr. 46)

“Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio”. (Tortolero, s.f., párr. 47)

## CONCLUSIONES

**PRIMERO.** -Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca del tema del juego. Cabe destacar que 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.

**TERCERO.**- 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. Basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

**CUARTO.** -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 niños.

## REFERENCIAS CITADAS

- Abad, M. (2019). *El juego factor importante en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de Universidad Nacional de Tumbes: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/808/ABAD%20LOPEZ%2C%20MARIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aprender y Jugar. (2017). *Diferencias y semejanzas entre las teorías*. Obtenido de <http://elartedeaprenderyjugar.blogspot.com/2017/07/diferencias-y-semejanzas-de-las-teorias.html>
- Arango, M. (2017). *Estimulación temprana*. Obtenido de <https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/353/estimulacion-temprana-desarrollo-motor.html>
- Brito, V. F. (s.f.). *pedagogia*. Obtenido de <https://www.google.com.pe/search?q=imagenes+de+pedagogia+infantil+en+educacion+inicial&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj6seO107HdAhXH>
- Cadena, M. (s.f.). *La importancia del juego*. Obtenido de Monografías: <https://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>
- Coronado, M. (s.f.). *El desarrollo motor*. Obtenido de <http://www.bebescr.com/bebes/bebe0057.shtml>
- Early Technica Leducation. (s.f.). *El niño: consideraciones psicológicas y pedagógicas*. Obtenido de <https://www.earlytechnicaleducation.org/spanien/cap2lis2es.htm>
- El Tiempo. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo del niño*. Obtenido de [https://www.eltiempo.com.ec/noticias/novedades/1/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-del-nino?\\_\\_cf\\_chl\\_jschl\\_tk\\_\\_=37b8cd9fc070577eaabfcfb6d26466bc553dd6a7-1582655712-0-ASUp3y8B1OFvwrfwMs-P8Zq4O6EOyJzZdDsOYfEKBYnyUIAoxJhKWkCdfGhY1S5mDoaU3xSgglxwlg8](https://www.eltiempo.com.ec/noticias/novedades/1/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-del-nino?__cf_chl_jschl_tk__=37b8cd9fc070577eaabfcfb6d26466bc553dd6a7-1582655712-0-ASUp3y8B1OFvwrfwMs-P8Zq4O6EOyJzZdDsOYfEKBYnyUIAoxJhKWkCdfGhY1S5mDoaU3xSgglxwlg8)
- Espinosa, Y., Tórres, M., & Figueredo, D. (2018). *Actividades dirigidas a estimular el desarrollo de la motricidad fina en las niñas y los niños del sexto año de vida*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6578685.pdf>

- Federación de Enseñanza de Andalucía. (2010). *¿Qué es el juego?* . Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- González, M. (s.f.). *El juego en la educación preescolar*. Obtenido de Monografías: <https://www.monografias.com/trabajos87/juego-educacion-preescolar/juego-educacion-preescolar2.shtml>
- Guardiola, A. (s.f.). *Juegos al aire libre*. Obtenido de [https://www.google.com/search?q=el+juego+al+aire+libre+en+educacion+inicial&tbm=isch&tbs=rimg:CfsJXycq9dMLIjhVoRlnZczGMt9mMCyupDNailKzfnNLUuEc6Bqn\\_1Hyr88BmdA-Yucx3j5KQIlpvUfAclnTx-](https://www.google.com/search?q=el+juego+al+aire+libre+en+educacion+inicial&tbm=isch&tbs=rimg:CfsJXycq9dMLIjhVoRlnZczGMt9mMCyupDNailKzfnNLUuEc6Bqn_1Hyr88BmdA-Yucx3j5KQIlpvUfAclnTx-)
- Importancia de los Juegos Didacticos. (2017). *El juego como aprendizaje y enseñanza*. Obtenido de <http://importanciadelosjuegosdidacticospara.blogspot.com/2017/06/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
- La Importancia del Juego. (s.f.). *El Juego Como Aprendizaje Y Enseñanza*. Obtenido de <https://la-importancia-del-juego.webnode.com.co/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza/>
- Martínez, V., Pérez, A., & Lacayo, B. (2010). *Capacitación sobre los Juegos y su Aplicación en el Currículo de Preescolar, a Maestras del Sector de Guadalupe del Municipio de León II Semestre 2009*. Obtenido de Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua: <http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/3522/1/217570.pdf>
- Meneses, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Obtenido de <https://go.gale.com/ps/anonymous?id=GALE%7CA110115817&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=03797082&p=AONE&sw=w>
- Millán, S. (2009). *El derecho al juego en la infancia*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd130/el-derecho-al-juego-en-la-infancia.htm>
- Monografías. (s.f.). *Juego heurístico*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos93/juego-heuristico/juego-heuristico.shtml>
- Pentón, B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. Obtenido de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/PSI%20COMOTRICIDAD%20-%20FISIOTERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Motricidad%20fina%20en%20la%20etapa%20infantil%20-%20Penton%20-%20art.pdf>
- Psicología del Desarrollo. (s.f.). *Desarrollo social*. Obtenido de <https://psicologiadelosdesarrolloxiii.jimdofree.com/ii-etapa-preescolar/c-desarrollo-social/>

- Santamaria, S. (s.f.). *El juego en la Educacion Preescolar*. Obtenido de Monografías: <https://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml>
- Sequera, I. (2012). *El juego en la educacion inicial*. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
- Solis, A. (s.f.). *Áreas del Desarrollo en la Educación Preescolar*. Obtenido de Monografías: <https://www.monografias.com/trabajos35/areas-preescolar/areas-preescolar.shtml>
- Tortolero, E. (s.f.). *Uso del Juego como estrategia educativa*. Obtenido de Monografías: <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>

## ANEXOS

### 1. Juegos Sensoriales

#### **Veo, Veo.**

Este juego consiste en que los niños expresen las cualidades de las personas y los objetos.

Ejemplo:

**Docente:** - ¡veo, veo!

Adivina que veo.

**Niño:** ¿Qué ve?

**Docente:** - Una niña que tiene un lunar en la nariz.

**Niño:** - ¿Cuál es?

**Docente:** - Busqué en toda la sala de clase.

- Después lo hacen dos niños: Niños:

**Niño:** - ¡veo, veo!

**Otro Niño:** - ¿Qué ves?

**Niño:** Algo que tiene 4 patas y sirve para escribir

**El otro niño:** adivina lo que es. (una mesa).

Todos aplauden y así continúa el juego.

### 1.2 El Ratoncito

A la una, a las dos, a las tres de la mañana  
se asomaba un ratoncito debajo de mi cama,  
tiene ojos, tiene orejas, tiene boca y nariz,  
se alisaba los bigotes con sus manitas así.

Ratoncito quieres queso

Yo si te lo voy a dar

Aunque tengo muy poquito

Te lo voy a ir a comprar,

Y entonces el lindo ratón saltó,

Fuera de mi cama y me abrazó,

Y me dijo al oído bailemos rocanrol,  
 Pero su mamita del rabo lo jaló. (bis)  
 El niño puede desarrollar con este canto.

- El vocabulario
- La atención
- Sentido del ritmo.

### **1.3. La Bolsa Mágica**

El juego consiste en que uno de los niños estará vendado y va a tocar con su mano dentro de la bolsa mágica y adivinara el objeto que está en la bolsa,  
 Así van adivinando cada uno de los niños.

El niño puede desarrollar con este juego:

- El sentido del tacto.

## **2. Juegos Motores**

### 3. 2.1 El bugüi, bugüi.

¡He ..... bugüi, bugüi! gé  
 con la mano adentro,  
 con la mano afuera,  
 con la mano adentro la hacemos girar,  
 ¡He ..... bugüi, bugüi! gé (bis),  
 con el pie adentro,  
 ¡He ..... bugüi, bugüi! gé (bis).  
 con el pie adentro,  
 lo hacemos girar.  
 ¡He ..... bugüi, bugüi! gé (bis)  
 con la cabeza adentro,  
 con la cabeza afuera,  
 con la cabeza adentro la hacemos girar.

El niño puede desarrollar con este juego:

- El Vocabulario
- Movimientos Corporales
- Músculos Grandes.

#### **4 Juegos de Imitación:**

##### **a. Cortando Frutas.**

Haga que los niños se desplacen por todo el espacio libremente, y que simulen que están cortando frutas en la forma que ellos deseen.

Después el docente dice: “Cortemos frutas que están al alcance de la mano. (mover los brazos hacia arriba y hacer movimientos con los dedos).

Frutas que están en la copa del árbol; por lo que tenemos que saltar para llegar a las frutas, que queremos cortar”.

El niño puede desarrollar con este juego:

- Movimientos del cuerpo.
- La imaginación
- Relaciones espaciales (arriba, abajo, derecha, izquierda)

#### **El Espejo**

Invite a los niños a formar parejas.

Uno de los niños será el espejo y tendrá que imitar todos los movimientos que realice el compañero.

Después se cambian los papeles,

El otro niño será el espejo y el compañero es el que realiza los movimientos.

El niño puede desarrollar con este juego.



- Los músculos grandes.
- El conocimiento de su cuerpo.

### **5. Juegos Psicológicos.**

- Rompecabezas
- Legos
- Palitos de paleta
- Chalupa
- Lotería

El niño puede desarrollar en este juego:

- Creatividad
- Imaginación.

Juego libre en los sectores



(Brito)





## Juegos al aire libre





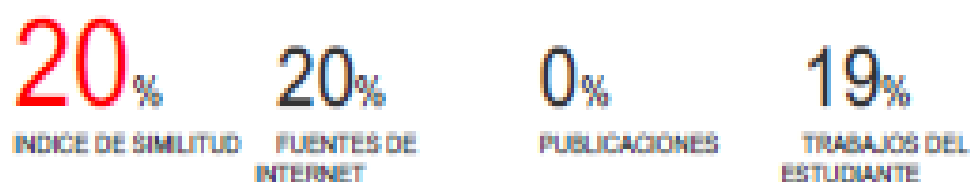
## Juego la sogá



(Guardiola)

## LA EDUCACIÓN MUSICAL PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>www.monografias.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ute.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Alas Peruanas</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>dreapurimac.gob.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

9	<a href="http://juddyoterofigueroa.weebly.com">juddyoterofigueroa.weebly.com</a> Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
11	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec">repositorio.utn.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://www.tiposde.org">www.tiposde.org</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://digibug.ugr.es">digibug.ugr.es</a> Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
16	<a href="http://unefmefredcablodabajuro.blogspot.com">unefmefredcablodabajuro.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://ambientesnormal.blogspot.com">ambientesnormal.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://www.naranjadulce.com">www.naranjadulce.com</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1 %
	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a>	



20	Fuente de Internet	<1 %
21	lamusicacomoyudaenlaeducacion.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
22	www.portal.oas.org Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1 %

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo