

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como medio de enseñanza en la educación inicial.

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Investigación y Gestión Educativa.

Autora.

Rosa Alcira Zárate Aguilar

TRUJILLO – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como medio de enseñanza en la educación inicial.

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

Rosa Alcira Zárate Aguilar. (Autora)
Dr. Segundo Alburqueque Silva. (Asesor)

TRUJILLO – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En Trujillo, a los veintiocho días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre, 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. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego como medio de enseñanza en la educación inicial", optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Investigación y Gestión Educativa a la señora, Rosa Aleira Zárate Aguilar.

A las OCHO horas SESO 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 DECESTE.

Por tanto, Rosa Aleira Zárate Aguilar, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorgue el Título de Segunda Especialidad Profesional en Investigación y Gestión Educativa.

Siendo las OCHO 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. Segundo Alburquerque Silva
 Presidente del Jurado


 Dr. Andy Figuroa Cárdenas
 Secretario del Jurado


 Mg. Ana María Javier Alva
 Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

“A Dios por la oportunidad de preparación que me ha dado”

A mis queridas hijas e hijo; quienes son el motor que me impulsa a seguir adelante en esta loable labor de docente.

A mi esposo por su comprensión y apoyo para logara mis metas propuestas.

A mis profesores y colegas que han aportado en mi formación profesional.

INDICE.

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO.....	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN.....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I:	
CONCEPTO DE JUEGO. 9	
1.1. AUTORES QUE DEFINEN EL JUEGO.....	10
1.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.	12
1.3. TIPOS DE JUEGO.....	13
JUEGOS FUNCIONALES:	13
JUEGOS EN FUNCIÓN DEL ÁREA	15
JUEGOS EN FUNCIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN DEL JUGUETE.	15
JUEGOS EN FUNCIÓN DE MUCHOS MÁS PARÁMETROS.	16
1.4. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO.....	17
Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:	17
Teoría Piagetiana:	18
Teoría Vygotskyana:	19
1.5. DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TEORÍAS	20
CAPÍTULO II:	
EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.	
2.1. LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO.	25
2.2. TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LA EDAD DEL NIÑO.	27
2.3. EL JUEGO Y SU VALOR DIDÁCTICO.....	27
¿Por qué utilizarlo en el aula?	28

¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?	29
CONCLUSIONES.....	31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	32

RESUMEN.

En la presente monografía, abarcamos “El Juego” como eje central de este trabajo, conociendo su definición, su concepto, autores que lo definen, características tipos, teorías y sobre todo conocemos el juego como valor didáctico.

El tema es muy amplio por lo que luego de hablar del juego en forma general, me centro básicamente en el juego aplicado en el nivel inicial, ilustrando la importancia que este tiene para la formación y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años o segundo nivel educativo.

Para entender mejor el tema e creído conveniente colocar algunas teorías sobre el juego ya que esto es punto de partida y base sustentadora de la aplicación del juego en nuestras aulas.

Palabras claves: Juego, tipos, características, teorías del juego, herramienta educativa, valor didáctico.

INTRODUCCIÓN.

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, el juego.

Conoceremos la opinión que tienen algunos autores sobre el juego, así mismo conoceremos las características y tipos de juego que hay sobre todo los que nos ayude en nuestro trabajo docente con niños del II nivel educativo. También se tocarán tres teorías relevantes sobre el juego, las diferencias y semejanzas que tienen entre estas teorías, todas enfocadas al desarrollo de conocimientos a través del juego.

Se tratará, de igual manera, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños.

Así mismo conoceremos por qué el juego debemos utilizarlo en nuestras aulas y el por qué algunos docentes desaprueban el juego como estrategia de enseñanza.

Objetivo general

Comprender la importancia del juego como enseñanza en educación inicial.

Objetivos específicos

- Comprender el marco conceptual del juego
- Entender las implicancias del juego en educación

CAPÍTULO I:

CONCEPTO DE JUEGO.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 A. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. (Salcedo, M, 2016)

“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.

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”. (Salcedo, M, 2016)

1.1. Autores que definen el juego.

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

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), “definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego”. (Salcedo, M, 2016)

“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". (Salcedo, M, 2016)

“Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”. (Salcedo, M, 2016)

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

El juego también tiene un concepto sociológico:

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), 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". (Salcedo, M, 2016)

Por otra parte, Freire (1989) 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.". (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

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

- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”. (Salcedo, M, 2016)

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- * El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- * Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- * Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego.
- * fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- * Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- * El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- * “Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas”. (Salcedo, M, 2016)

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”. (Salcedo, M, 2016)

1.3. Tipos de juego.

JUEGOS FUNCIONALES:

“Es el típico juego de la fase sensoriomotora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo aunque se escapen del alcance de su vista”. (Marcos & Natalia, s.f)

JUEGOS SIMBÓLICOS:

“Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos.

En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles”. (Marcos & Natalia, s.f)

JUEGOS REGLADOS.

“Predominan entre los 6 y 12 años, desde los 6 a los 12 las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí, comprenden las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Antes de los 6 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permiten entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil”. (Marcos & Natalia, s.f)

“En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada”. (Marcos & Natalia, s.f)

“Los primeros juegos de reglas son sencillos, no más de cinco o siete reglas, como el Juego de la Oca o Parchís. Luego poco a poco, van incluyendo juegos con reglas más sofisticadas. A los seis años ya pueden empezar a jugar al ajedrez, monopolio, etc. un juego de reglas más evolucionado”. (Marcos & Natalia, s.f)

“A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo. En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas. Ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos. Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia”. (Marcos & Natalia, s.f)

“Es fundamental elegir juegos de reglas donde los adultos podamos seleccionar distintos niveles de dificultad y adaptarlo a los niños. Es crucial que los adultos estemos al principio acompañándolos en el juego para enseñarles las principales reglas y rompamos la primera barrera de resistencia. De esta forma también aprovechamos para estar con ellos y establecer relaciones sociales e infundir valores como respecto, saber ceder, perder un poco para luego ganar, negociación, control de emociones y frustraciones. (Marcos & Natalia, s.f)

Los niños que han jugado a juegos de reglas suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada”. (Marcos & Natalia, s.f)

JUEGOS DE BLOQUES O DE CONSTRUCCIÓN.

“En este tipo de juegos los niños crean construcciones, vehículos de transporte o cualquier tipo de objeto mediante la suma de pequeñas piezas de distinto tamaño, color y forma.

En los juegos de construcción se incorporan elementos del juego simbólico pero más complejos y con mayor detalle. Si antes, con los juegos simbólicos, una caja de cartón representaba un coche, ahora son un conjunto de piezas con bastante similitud a un coche, incluso tiene ya cuatro ruedas. Los juegos de construcción, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real”. (Marcos & Natalia, s.f)

“Para jugar el niño ya debe dominar la motricidad fina y coordinación visual motora para colocar las piezas correctamente. Este tipo de juegos son los que más perduran en el tiempo. Cuando nos preguntan qué juego es el más rentable, desde luego son los juegos de construcción, ocupan prácticamente toda la infancia y jamás pasarán de moda. Hoy puedes comprar un juego de construcción y dentro de treinta años puede seguir utilizándolo si las piezas son de calidad”. (Marcos & Natalia, s.f)

JUEGOS EN FUNCIÓN DEL ÁREA O CAPACIDADES QUE SE QUIEREN ESTIMULAR.

“Dependiendo qué capacidades o áreas se pretendan estimular los juegos se pueden dividir en:

Juegos cognitivos: relativos a la construcción de la lógica, estrategia y razonamiento.

Juegos emocionales o afectivos: construyen su capacidad para expresarse y entender sentimientos propios y ajenos, así como a compartir experiencias y calificar sus estados emocionales”. (Marcos & Natalia, s.f)

Juegos psicomotores: “facilitan la capacidad para integrar habilidades motoras, sensaciones auditivas, visuales, en general estímulos sensoriales a escala cognitiva”. (Marcos & Natalia, s.f)

JUEGOS EN FUNCIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN DEL JUGUETE.

Juegos preparados o adquiridos.

“Aquellos juegos, como su nombre indica, el juguete está ya creado. Por tanto, no existe una fase previa al proceso del juego, cualquier juego comprado”. (Marcos & Natalia, s.f)

Juegos caseros o hechos por ellos mismos.

“Una de las mejores maneras de pasar un buen rato con nuestros niños es construir un juguete con ellos. Los niños no entienden de dinero, les da igual si un juguete es caro, barato. Sin embargo, sí que les importa si el juguete lo han hecho ellos. Entonces el grado de satisfacción es mucho mayor. Con este tipo de juego se trabaja doblemente las habilidades: durante el proceso del juego y antes, en la creación del juguete, donde

intervienen varias habilidades que además no tienen por qué ser las mismas que las que se desarrollan durante el proceso del juego en sí.

En determinadas ocasiones el proceso de creación del juego es más productivo que el propio del desarrollo del juego”. (Marcos & Natalia, s.f)

“Los niños tienen una creatividad increíble que, a veces, se reprime con juegos ya fabricados o comprados. No pueden moldearlos a lo que ellos imaginan. Ellos tienen una visión de lo que quieren. Por ejemplo, si han visualizado un garaje o una tienda, es más fácil adecuar cajas de cartones a lo que han visto que comprar un juguete que impone la estructura y la distribución.

Fabricando juguetes propios también contribuimos a que los niños aprendan a reciclar, a reutilizar las cosas que ya no usamos. Les ayuda a mejorar su autoestima ya que juegan con juguetes creados por ellos. Si viene alguien a verlos, enseguida les explican que ese juguete lo han hecho ellos, no que estaban jugando con ese juguete. En sus palabras te das cuenta donde ellos ponen la importancia, el valor y de lo que se sienten más orgullosos: de haber participado en la creación del juguete”. (Marcos & Natalia, s.f)

“Para fabricar juguetes caseros sólo necesitamos herramientas habituales que tenemos en casa: tijeras, cinta para pegar, pegamento, grapadora, cúter, etc”. (Marcos & Natalia, s.f)

JUEGOS EN FUNCIÓN DE MUCHOS MÁS PARÁMETROS.

“Y así podríamos continuar estableciendo distintas clasificaciones en función de muchos más parámetros como estos:

- En función del número de niños: juegos individuales o de equipo
- En función de su precio
- En función del lugar donde se realiza: juegos de mesa, de interior o exterior
- En función de los contenidos: matemáticos, sociales, naturales
- En función de los materiales empleados: con pelotas, con papeles, con pinturas, etc.
- En función del grado de dificultad: fáciles, medios, difíciles
- En función de clasificaciones establecidas: juegos de maquetas, de papiroflexia, rompecabezas, de apilar e insertar, etc.

- En función de la duración del juego”. (Marcos & Natalia, s.f)

“En nuestro catálogo de juegos, actividades y recursos hemos intentado reflejar mediante etiquetas la mayoría de estos tipos de clasificaciones para que cada usuario pueda elegir el que más le conviene en cada caso. Pero seguramente nos habremos dejado alguna clasificación, nuestras disculpas, porque es muy difícil cubrir toda la casuística completa. En cualquier caso, si es así, indícalo a través del correo y estudiaremos su inclusión”. (Marcos & Natalia, s.f)

1.4. Teorías sobre el juego.

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

TEORIAS.

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Para 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.

Para Groos, 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. 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".

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 bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos)". (Salcedo, M, 2016)

“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 bebé cuando sea grande”. (Salcedo, M, 2016)

Teoría Piagetiana:

Para Jean Piaget (1956), “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.

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”. (Salcedo, M, 2016)

“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); y 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”. (Salcedo, M, 2016)

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensoriomotriz (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) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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 como controlar el mundo”. (Salcedo, M, 2016)

Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”. (Salcedo, M, 2016)

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

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño”. (Salcedo, M, 2016)

1.5.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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”.(Salcedo, M, 2016)

“El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales” (Vigotsky), 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.

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.

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 y el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno.

Para culminar, Vygotski señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su medio ambiente” (entorno). (Salcedo, M, 2016)

CAPÍTULO II:

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". (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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.

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”. (Salcedo, M, 2016)

“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.

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” (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

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

El 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.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El 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”. (Salcedo, M, 2016)

“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. (Salcedo, M, 2016)

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.

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”. (Salcedo, M, 2016)

“Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

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”. (Salcedo, M, 2016)

“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.

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.” (Salcedo, M, 2016)

2.1. 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.” (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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.

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”. (Salcedo, M, 2016)

“Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porque de nuestras acciones”. (Salcedo, M, 2016)

“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.

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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

“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”. (Salcedo, M, 2016)

2.2. 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. Así tenemos:

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

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.

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).

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”. (Salcedo, M, 2016)

Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados. (Salcedo, M, 2016)

2.3. 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”. (Salcedo, M, 2016)

“El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje: individuales y grupales”. (Salcedo, M, 2016)

“Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo”. (Salcedo, M, 2016)

“Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa”.

¿Por qué utilizarlo en el aula?

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”. (Salcedo, M, 2016)
- ☺ Propicia la integración. El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer”. (Salcedo, M, 2016)

- ☺ “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”. (Salcedo, M, 2016)
- ☺ 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.

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

- A. Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales
- B. Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica.
- C. Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos.
- D. Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. “La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundiéndose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo. (Salcedo, M, 2016)

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.

Probablemente en los últimos días de clase, de calor y de cansancio, las palabras mágicas serán: hoy, niños, vamos a jugar....” (Salcedo, M, 2016)

“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”.

CONCLUSIONES.

PRIMERO: Al hacer la indagación para elaborar el presente trabajo, encontramos que sobre el tema “El juego” se tiene mucha información, es así que he tomado en cuenta solo aquella información que tiene mayor énfasis en la Educación Inicial.

SEGUNDO: El tema de “El juego como medio de enseñanza en la Educación Inicial” nos ilustra con claridad sobre esto, si lo podemos llamar herramienta de trabajo, lo cual nos da un sin número de alternativas para aplicar en nuestras aulas y fortalecer el aprendizaje en los niños en edad pre escolar o nivel inicial.

TERCERO: Esta labor no termina solo en el aula ya que tomada como estrategia de trabajo también pueden apoyar los padres de familia y reforzar aprendizajes en el hogar.

CUARTO: El juego por ser parte de la naturaleza del niño resulta una herramienta agradable, divertida y amena que sin mayor esfuerzo el niño realiza y adquiere conocimientos significativos que van a servirle para la vida y muchos de ellos serán base para futuros aprendizajes.

QUINTO: Por lo tanto podemos concluir que el juego tomado como estrategia de trabajo o medio didáctico da resultados duraderos, ya que mediante éste el niño adquiere conocimientos perdurables en su desarrollo cognitivo, afectivo, motor y psicológico que le servirá para la vida.

REFERENCIAS CITADAS.

Información extraída de:<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml>

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos-g.htm>

información extraída en: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

http://www.aulauruguay.com.ar/15/index.php?option=com_content&view=article&id=334:el-juego-como-estrategia-didactica&catid=49&Itemid=300068

Marcos & Natalia, (s.f)Tipos de juegos para niños, Emowe, recuperado de:<https://emowe.com/tipos-juegos-ninos/>

Salcedo, M, (2016) Eljuegoenlaeducacioninicialuc blogspot-com-co, Slideshare, recuperdo de:<https://www.slideshare.net/MariaCamilaSalcedoAm/eljuegoenlaeducacioninicialuc-blogspotcomco-66884890>

EL JUEGO COMO MEDIO DE ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.es Fuente de Internet	15%
2	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	3%
3	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	educacionvirtualinicialblogspotcom.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	leiumanparaninos.blogspot.com.ar Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%

9 repositorio.uladech.edu.pe
Fuente de Internet

<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo