

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Importancia del juego en los estudiantes del nivel de educación inicial
para la mejora de los aprendizajes.

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

Autora.

Ismenia Sesibel Pacheco Peltroche

PIURA – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Importancia del juego en los estudiantes del nivel de educación inicial
para la mejora de los aprendizajes.

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

Ismenia Sesibel Pacheco Peltroche. (Autora)

Dr. Segundo Alburquerque Silva. (Asesor)

PIURA– 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 Piura, a los veintidós días de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I. E. P. Pontificia, los integrantes del Jurado Evaluador, 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 Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Sunción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "Importancia del juego en los estudiantes del nivel de educación inicial para la mejora de las aprendizajes", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Ismenis Scabil Pacheco Peltroche.

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

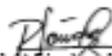
Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo Bastante.

Por tanto, Ismenis Scabil Pacheco Peltroche, quedó APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las DOCE horas con CINCUENTA 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 Calixto La Rosa Feijoo,
Presidente del Jurado


Dr. Raúl Sunción Ynfante,
Secretario del Jurado


Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancojima
Vocal del Jurado

RESUMEN

El objetivo de este trabajo académico se centra en describir una población que presentan carencias y por consecuencia la educación de los niños no es del todo tratada, pero los esfuerzos a pesar de ello están presentes hacer de esto una comunidad mejor.

En el caso de los niños menores de 5 años nivel inicial, se juntan de distintas zonas en el jardín donde recibirán sus primeras estimulaciones de conocerse con otros niños de su edad y a jugar, necesidad innata que fortalece su socialización, sus juegos son tradicionales, ya que estos son muy comunes en el caserío.

La siguiente monografía nos define en sus capítulos lo que es el juego, nos da una mirada de sus procesos psicopedagógicos y neuropedagógicos, una clasificación del juego en la enseñanza aprendizaje, el rol importante que desempeña materiales en el juego y su formación integral de los niños y las niñas.

PALABRAS CLAVES: Juego, enseñanza aprendizaje, materiales.

INDICE

INTRODUCCION.....	6
CAPITULO I	
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
CAPITULO II MARCO TEORICO	
2.1.-Según muchos autores nos dicen sobre este proposito que tiene el juego.....	9
CAPITULO III	
EL JUEGO EN EL PROCESOS PSICOPEDAGÓGICO.	
3.1.-Definicion.....	12
CAPITULO IV	
ASPECTOS NEUROPEDAGÓGICOS DEL JUEGO.	
4.1.-Definición.....	16
4.2.-Características del juego.....	19
4.3.-Clasificación del juego y su desarrollo en la enseñanza y el aprendizaje.....	19
CAPITULO V	
MATERIALES DIDÁCTICOS QUE BENEFICIAN LOS APRENDIZAJES A TRAVÉS DEL JUEGO	
5.1.-Definición.....	23
5.2.- Materiales de manipulación, observación y experimentación.....	25
5.3.-Materiales que desarrollan el pensamiento lógico.....	25
5.4.-Materiales para representación y simulación.	25
5.5.-Materiales no estructurados.....	25
5.6.-Materiales recogidos de la comunidad.....	25
5.7.-Material para el desarrollo de la expresión oral.....	25
5.8.- Materiales para la expresión plástica y musical.....	26
5.9.-Material permanente de trabajo.....	26
5.10.-Material informativo.....	26.
5.11.-Material ilustrativo audiovisual.....	26
5.12.-Material experimental.....	26
5.13.-Material Tecnológico.....	26

5.14.-La importancia que los recursos didácticos.....	27
5.15.-El material didáctico y los recursos usados en la educación.....	29
5.16.-El material didáctico como recurso educativo.....	30
5.17.-La importancia del material educativo de calidad.....	30
5.18.-Diferentes tipos de materiales educativos con avanzada tecnología.....	31

CONCLUSIONES

REFERENCIAS

INTRODUCCION

El presente trabajo monográfico denominado “**IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL PARA LA MEJORA DE LOS APRENDIZAJES**”, desarrollándose en caserío de Collona de Talluran del distrito de Huarmaca Piura, se desarrolla pensando en la condición que los niños del nivel de educación inicial estudian, que están muy distantes en una manera de vivir típico de estos lugares.

El pueblo se caracteriza por poner en práctica sus costumbres tradiciones y es así como crecen sus generaciones.

Las metas de los futuros ciudadanos es muy limitada sinceramente ellos basan sus esfuerzos en la producción de sus tierras, artesanía agricultura ganadería comercio, las relaciones de vinculo común es también solo en tiempos del aniversario de la institución educativa.

SciELO Analytics (2014) indica “De esta forma adentrando ahora a nuestro tema traeremos sobre la importancia que involucra el juego en el desarrollo del niño cuando varias teorías defiende este, hay que entender que el juegos canalizan las emociones de los niños”.

CAPITULO I

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General:

- Reconocer la importancia del juego en la formación de los niños y niñas de educación inicial.

Objetivos Específicos

- Reconocer la importancia del juego en la formación del aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial, mediante la confección de materiales didácticos que beneficien los aprendizajes de los niños.
- Participar de manera activa con los estudiantes para interactuar y desarrollar aprendizajes significativos mediante el uso del juego de manera estratégica.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1.-Según muchos autores nos dicen sobre este proposito que tiene el juego y son:

Según (Garvey, C., 1983) citados por MinEducación (2014) “se evidencia cuando un objeto o juguete no es familiar para la niña o el niño y, por ende, tiende a establecer una cadena de exploración, familiarización y eventual entendimiento, una secuencia que, repetida con frecuencia, conduce a conceptos más maduros acerca de las propiedades físicas (tamaño, textura, forma) de los objetos”

Para (WINNICOTT, 1971) citado por MinEducación (2014)“el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida, En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación.”

Según Sarlé (2009) citado en MinEducación (2014) indica que “en los niños pequeños suponen un momento particular en su proceso de desarrollo evolutivo y sociocultural, y no se adquieren tempranamente. Para jugar juegos con reglas se necesita la compañía del adulto o un par más competente. En el aprendizaje de los mismos es frecuente que las reglas se “reinterpreten” para hacer posible el juego, adaptándolas y dando lugar progresivamente a mayores niveles de complejidad hasta llegar a jugar tal y como las mismas reglas lo establecen.”

“Consideramos que el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las

relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando.” (MinEducación, 2014)

“Entonces, hablar del juego en la educación inicial es hablar de promover la autonomía, de reconocer la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que ha de ser reconocida y acompañada por las maestras, los maestros y los agentes educativos.” (MinEducación, 2014)

Incluso (Huizinga, 1987) citado por MinEducación (2014) “uno de los autores más reconocidos en el tema del juego, amplía la noción más allá de la niñez, hasta el conjunto de las manifestaciones humanas, ya que el juego constituye al sujeto y está presente a lo largo de la vida; lo que sucede es que la manera de jugar se va transformando, así como el modo en que el sujeto se posiciona frente a él.”

“Por su parte, desde ciertas perspectivas psicológicas, el juego ha sido más utilizado como una herramienta, estrategia o instrumento para caracterizar el desarrollo infantil, y en ese marco, para diseñar propuestas didácticas para la escuela con el fin de identificar y tratar conductas que se manifiestan a través del mismo” (Reyes, 1993) citado por (MinEducación, 2014)

“No obstante, dentro de la misma perspectiva psicológica hay otros trabajos en los que se tiene en cuenta el contexto y la cultura, y en los cuales se concibe el juego como productor de identidad y subjetividad desde los distintos marcos de interacción en la vida cotidiana.” (MinEducación, 2014)

“Un autor representativo de esta perspectiva es D. W. Winnicott, quien define el juego como esa capacidad de crear un espacio intermedio entre lo que está afuera y lo que está adentro: el espacio potencial que existe entre el bebé y la madre, entre las niñas y los niños, entre la niña o el niño y la familia, entre el individuo y la sociedad o el mundo. En sus palabras, “el lugar de ubicación de la experiencia cultural es el

espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente (al principio el objeto).
Lo mismo puede decirse acerca del juego” (MinEducación, 2014)

CAPITULO III

EL JUEGO EN EL PROCESOS PSICOPEDAGÓGICO.

3.1.-DEFINICION:

SciELO Analytics, (2014) explica que “Aplicar el juego en el desarrollo de la persona le facilitará entender a aprender así como le permitirá atender las transformaciones de su entorno. Así como Piaget en su momento destacó el gran valor de esta actividad en la construcción humana en lo cognitivo y moral, se estará considerando que aun cuando el juego tenga una libertad este se rige también en normas.”

SciELO Analytics (2014) señala “Desde el punto de vista afectivo observó cómo el niño comprende con amor el mundo a partir de los símbolos, reglas y experiencias. Piaget basó sus postulados en el estudio de las reacciones circulares que transforman el cuerpo y el ambiente externo para dar paso a la creatividad”:

“El sujeto tiende a repetir o hacer variar el fenómeno para acomodarse mejor a él y mejor dominarlo, en este caso particular el niño complica las cosas y luego repite minuciosamente todos sus gestos, útiles o inútiles, con el único objeto de ejercer su actividad en la forma más completa posible, en resumen, durante el presente estadio como en el precedente el juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual” (SciELO Analytics, 2014)

“El juego, como proceso de asimilación, permite dar significado a las cosas a partir de las relaciones que se establecen con él. No se asimilan objetos puros, se asimilan situaciones en las cuales los objetos desempeñan ciertos papeles y no otros. La

experiencia directa de los objetos comienza a quedar subordinada, en ciertas situaciones, al sistema de significaciones que le otorga el medio social (Piaget y García, 1982, p. 228). Piaget caracteriza el objeto como un elemento cargado de significaciones sociales que permiten el aprendizaje del niño a partir de la asimilación o del juego.” (SciELO Analytics, 2014)

“En este proceso de asimilación se genera una confrontación interna con lo que se conoce y lo que es nuevo para el estudiante en su aprendizaje escolar. Vygotsky hace referencia a la zona de desarrollo próximo (ZDP) como un proceso de construcción de conocimiento del niño y de interacción social en relación con su entorno, reviste de gran valor al juego, ya que "a partir de éste se adquiere el habla, la resolución de problemas en la interacción conjunta con un adulto, que en las prácticas escolares, afirmó que el juego era un poderoso creador de dicha zona” (Baquero, 1997, p. 139) citado por (SciELO Analytics, 2014)

“En la conformación de la zona de desarrollo próximo el estudiante logra relacionar sus conocimientos previos con los nuevos. Para ello es importante tener en cuenta el contexto en el que éstos se presentan, de tal manera que el estudiante genere su propio desarrollo cognitivo, lo cual le permite dar paso a nuevas estructuras mentales y nuevos conocimientos.” (SciELO Analytics, 2014)

“Con base en lo anterior es importante que la escuela aproveche las potencialidades del juego y abra espacios para aprender mediante esta actividad, pues al jugar no sólo se mueve el cuerpo sino también las estructuras mentales” (SciELO Analytics, 2014)

“Los juegos en la escuela entremezclan las voces cotidianas con la especificidad de los lenguajes escolares, y esto pone la experiencia lúdica en una nueva red de significaciones. Por tanto, se puede considerar que” (SciELO Analytics, 2014):

“Desde esta perspectiva, el juego incursiona en una zona de frontera que garantiza continuidades, especialmente en tres sentidos; a) como experiencia cultural,

facilita el pasaje a otros universos de significación, b) como acción y lenguaje aporta contenidos y textos alfabetizadores y c) como herramienta didáctica promueve procesos cognitivos y dialógicos” (SciELO Analytics, 2014)

“Los aportes del juego en el proceso de aprendizaje van más allá de la simple acumulación de conocimiento. El juego y desarrollo están muy vinculados entre sí de una forma global: el mundo de los afectos, el aprendizaje social y el desarrollo cognitivo se manifiestan en el juego y, a su vez, crecen por su acción” (Martínez Quesada, 2013, p. 105) citado por (SciELO Analytics, 2014)

“Esta actividad reconoce las diferentes dimensiones que tiene el ser humano: siente, ama, sufre, piensa, se cuestiona, indaga y busca la manera de transformar, de solucionar problemas, de crear nuevos conocimientos, los cuales no sólo inciden en el individuo que juega, sino que modifican también su entorno y su contexto.” (SciELO Analytics, 2014)

“Estos aspectos cambian igualmente los procesos de aprendizaje de los individuos: en un determinado proceso no se obtendrá el mismo resultado de una persona que es alegre y está dispuesta al trabajo, que de una persona ensimismada, conflictiva y que carece de iniciativa. La subjetividad y emotividad entran en el proceso del juego para reconocer la importancia del ser tridimensional: mente, cuerpo, espíritu.” (SciELO Analytics, 2014)

CAPITULO IV

ASPECTOS NEUROPEDAGÓGICOS DEL JUEGO.

4.1.-Definición:

SciELO Analytics, (2014)“Decir que existe un proceso o modelo de aprendizaje ideal limitaría las infinitas posibilidades que tiene el ser humano para desarrollarse como sujeto transformador de una sociedad; el educador se basa en teorías ya establecidas y muchas veces restringe su capacidad creadora y transformadora. Al respecto Salas Silva afirma que”:

“El aprendizaje, desde el punto de vista neurobiológico, es un proceso de adaptación progresivo y constante y en permanente mutación y transformación, cada uno de nosotros tiene, en consecuencia, sus estilos de aprendizaje, es decir, sus estilos de adaptación al medio a través de la mayor o menor tendencia a utilizar un canal sensorial más que el otro.”(Salas Silva, 2008, p. 8 citado en SciELO Analytics, 2014)

“Desde la neurobiología es importante hablar del cerebro en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este órgano posee una estructura definida para los diferentes procesos cognitivos y sus dos hemisferios juegan un papel crucial en el desarrollo del individuo. El lado izquierdo del cerebro es el que se ocupa de la lectura, la escritura y la aritmética, mientras que el derecho se ocupa del canto, las fantasías, los sueños” (Ehrenberg, 2004, p.276) citado en (SciELO Analytics, 2014)

“En situaciones de aprendizaje y de solución de problemas los sujetos utilizan algunas partes del cerebro más que otras; no se puede olvidar que el ser humano

es un ser emocional, por ello es básico entender que la racionalidad no es la única que permite crear y transformar.” (SciELO Analytics, 2014)

“Gran parte del aprendizaje humano se produce en la corteza cerebral, tanto por estímulos internos como externos; es aquí donde se originan muchos comportamientos lúdicos y emotivos que permiten al ser humano sobrevivir en diferentes ambientes, incluso en aquellos que son amenazantes, y dar sentido al sentido. Se puede decir, entonces, que” (SciELO Analytics, 2014):

“El cerebro humano es un órgano biológico y social encargado de todas las funciones y procesos que tienen que ver con el pensamiento, la acción, la intuición, la imaginación, la lúdica, la escritura, la emoción, la conciencia y otra infinidad de procesos cuya plasticidad cerebral le permite al cerebro ser un sistema creativo y renovador, encargado de elaborar y reelaborar cosas nuevas a partir de las experiencias que tienen los sujetos con su entorno físico-social-cultural.” (Jiménez Vélez, 2007, p. 32) citado en (SciELO Analytics, 2014)

“No hay que considerar el juego en el proceso educativo como una actividad o un medio sin sentido, pues forma parte de todas las manifestaciones humanas, desde la infancia hasta la vejez, debido a que el ser humano es lúdico por naturaleza. Más bien se debe pensar en el juego como un recurso que permite construir conocimiento no sólo en una dirección y para un sólo sujeto, dado que brinda la posibilidad de aprender de manera distinta y en diferentes sentidos: las simples muecas que le hace el abuelo a su nieto para que lo imite generan mayores posibilidades de aprendizaje recíproco.” (SciELO Analytics, 2014)

“En este tipo de aprendizaje el educador se ha limitado; su papel se ha centrado simplemente en transmitir conocimientos y no en devenir un sujeto facilitador del desarrollo cognitivo. Es difícil propiciar un espacio de transformación en todos los sentidos si limitamos las acciones, los pensamientos y los sentimientos. Al respecto, el neuropedagogo Carlos Alberto Jiménez plantea que” (SciELO Analytics, 2014):

“En lo pedagógico, el objeto de estudio de este problema no debe ser la transmisión de conocimiento o la enseñanza, sino la comprensión y de manera muy especial entender al hombre como sujeto lúdico, biológico, síquico, social y cultural. No obstante se hace necesario cambiar radicalmente el concepto que tenemos de educación, muy ligada al de la instrucción, e introducirnos más bien al de formación, comprensión o desarrollo humano, donde deben primar los sujetos colectivos lúdicos y luego el conocimiento” (SciELO Analytics, 2014)

Al respecto, Sarlé (2001) citado por SciELO Analytics (2014) “considera que la incorporación del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje exige del docente un cambio radical de su papel en el aula: debe dejar de ser un observador del proceso y un transmisor de conocimientos; debe dar paso a la participación y a la construcción con sus educandos.”

“La estructura social muchas veces nos presiona y obliga a olvidar nuestra condición de seres humanos, nos restringe y cohibe, tal vez por ello no aceptamos jugar con el otro, no reconocemos la seriedad del juego en el proceso educativo y de aprendizaje en su correlación juego/inteligencia. Sin embargo, es en el juego que algunos autores han encontrado el camino al desarrollo de la inteligencia y la evolución humanas La educación atraviesa una etapa en la que es necesario un cambio de paradigmas, que se enseñe no a repetir lo que se nos dice, sino a proponer soluciones a situaciones cambiantes.” (SciELO Analytics, 2014)

“Las constantes transformaciones de los sistemas educativos, la deserción, el avance tecnológico y las prácticas obsoletas en las aulas, entre otros aspectos, han evidenciado la necesidad de innovar las estrategias didácticas y orientarlas para lograr una verdadera aprehensión de los conocimientos en todos los sentidos, en todos los campos del saber y en todos los ciclos educativos.” (SciELO Analytics, 2014)

“No se puede olvidar que la educación se ha convertido en un producto diseñado por el sistema para ejercer un control social. En este sentido, el docente debe

cuestionar si fue formado para transmitir conocimientos o para construirlos colectivamente.” (SciELO Analytics, 2014)

“Se habla del juego en la formación del educando y no del educador, no nos permitimos aprender jugando, hemos olvidado que somos seres humanos tridimensionales: reír, jugar y aprender con el estudiante es una manera de cambiar la idea social del docente. Al respecto, Jiménez nos expone que” (SciELO Analytics, 2014):

“El peor maestro es aquel que sólo viaja por los planos de la instrucción y de las técnicas. Los viajes metafóricos los hace la mente humana a través de emociones, comparaciones y similitudes donde el sujeto se puede apropiar de los conceptos de una forma natural y espontánea” (SciELO Analytics, 2014)

“De este modo, el juego en el ámbito educativo y desde la didáctica se convierte en un elemento significativo potenciador del aprendizaje que puede ser llevado al aula sin distinción de niveles educativos. Bernabeu y Goldstein, en su libro *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*, exponen” (SciELO Analytics, 2014):

“La importancia del juego en el desarrollo de todas las facultades humanas, y su papel fundamental como facilitador del aprendizaje, nos lleva a concluir que la actividad lúdica, lejos de ser desterrada de las aulas, debe ser un elemento importante en ella, no sólo en los niveles iniciales de la enseñanza sino también en los más avanzados.” (SciELO Analytics, 2014)

“Favorecer desde la escuela una actitud lúdica ayuda a los individuos a seguir siendo durante toda su vida personas más creativas, más tolerantes y más libres; por tanto, también más felices” (SciELO Analytics, 2014)

4.2.-Características del juego

“El juego no es simplemente una actividad libre y espontánea, tiene reglas. Caillois sugiere que las reglas son inseparables del juego en cuanto éste adquiere lo que llamaré una existencia institucional (1997, p. 64). Esta institucionalidad se ve reflejada en los lineamientos de los cuales no se puede desligar el quehacer docente, ya que existe una normatividad que orienta los destinos de la educación. Un ejemplo de ello son los planes de estudio definidos por las instituciones. Otro condicionante es el tiempo.” (SciELO Analytics, 2014)

Carsé (1989) citado en SciELO Analytics, (2014) “considera que existen dos clases de juego: los finitos y los infinitos. En los juegos finitos encontramos límites para el desarrollo de las actividades, tienen una finalidad, se cierran y existen ganadores y perdedores; esto se puede ver reflejado en los deportes escolares, olimpiadas científicas y concursos, entre otros. Se podría decir que son juegos totalitarios. Los juegos infinitos son todo lo contrario: son igualitarios, no consideran su terminación, no reconocen la victoria ni el fracaso y obedecen más a una dinámica interna. Los juegos de casino son un ejemplo.”

“Para que el juego se desarrolle debe existir un espacio, sea físico o imaginario. Este espacio, al igual que el tiempo, tiene límites en unos casos, en otros no. Para los juegos educativos se emplean, especialmente, el patio y el aula; se desarrollan en coordenadas espaciales delimitadas que deben ser respetadas por el jugador.” (SciELO Analytics, 2014)

“Por ejemplo, en los primeros años de la escolaridad, durante la lectura de un libro el estudiante debe llegar a imaginar todos los escenarios descritos en él, y es aquí donde la imaginación y la creatividad no tienen límites.” (SciELO Analytics, 2014)

4.3.-Clasificación del juego y su desarrollo en la enseñanza y el aprendizaje

“Como se mencionó inicialmente, los seres humanos somos lúdicos por naturaleza, esta característica nos ha permitido expresar sentimientos, comportamientos, intereses y necesidades. El juego se convierte en un facilitador en

la construcción de conocimiento. El ser humano suele relacionar los juegos de azar, de estrategia, políticos, de roles, de lenguaje... incluso los juegos de la naturaleza en los que él mismo se ve implicado consciente o inconscientemente” (SciELO Analytics, 2014).

“Aunque son varios autores los que han hablado de la clasificación del juego, existen diferentes enfoques en los que se han apoyado para realizar dicha clasificación. En cuanto a los procesos de enseñanza, se emplean de acuerdo con la edad escolar, los intereses y necesidades, de tal manera que se emplean como potenciadores y dinamizadores de los procesos pedagógicos.” (SciELO Analytics, 2014)

“Son tan diversas las perspectivas como los juegos mismos, por lo que resulta compleja una clasificación única; además, diferentes campos del saber han hecho sus aportes en cuanto a la variedad y características de este recurso. Desde la pedagogía, por ejemplo, el juego ha contribuido a mejorar significativamente sus procesos, a alcanzar los objetivos trazados para una actividad o programa.” (SciELO Analytics, 2014)

“Desde una perspectiva sociológica en la que las acciones del ser humano y sus intereses sociales son lo esencial, Roger Caillois (citado en Holzapfel, 2003) plantea cuatro tipos de juego que, si bien no abarcan la gran variedad que existe, enmarcan esta actividad bajo un principio organizador. Aunque esta clasificación no obedece a fines pedagógicos, sí ha realizado aportes útiles relativos al contexto educativo e ilustra las formas en que las estructuras lúdicas podrían vincularse a las acciones que demandan de aquellos que participan de ellas en calidad de jugadores (Aizencang, 2005, p. 30). A continuación se describe brevemente esta clasificación y se mencionan algunas de las actividades en las que se pueden involucrar.” (SciELO Analytics, 2014)

“De acuerdo con esta clasificación se puede observar la relación y el uso del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que desarrollan, de una u otra manera, habilidades y potencialidades del ser humano. Según Araujo y Gómez (2011), se puede decir que los diferentes tipos de juegos que se describieron hacen parte tanto de la lúdica como de las dinámicas en las que interactúa cotidianamente el ser

humano, y se encuentran entremezclados generando una especie de sinergia” (SciELO Analytics, 2014)

“En el juego existe una intencionalidad que no es predeterminada, pero que incita a tomar una actitud reflexiva; permite preparar acciones para la solución de problemas en todos los ámbitos del ser humano, de manera contextual e inconsciente, lo que hace que cobre un valor especial, ya que el juego es libre y espontáneo, aun cuando sea una actividad reglada.” (SciELO Analytics, 2014)

“El juego puede estar presente en todo tipo de actividades, en todos los procesos de aprendizaje, en los diferentes campos del conocimiento y, como se ha mencionado, en la construcción de la vida misma. Por tanto, se puede decir que” (SciELO Analytics, 2014):

“Existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje, ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura y escritura y provee las experiencias reales con materiales de la vida diaria que ayudan a los niños al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación y la creatividad para solucionar problemas.” (Gerardo, 2009) citado por (SciELO Analytics, 2014)

“Las teorías de la psicología, con los postulados de Jean Piaget, se basan en aspectos del ser humano, como la afectividad, la personalidad, la cognición, la motricidad y su incidencia en los periodos de desarrollo evolutivo del niño, que se traduce en la construcción del conocimiento y, por ende, del ser humano. De aquí se desprenden los denominados juego sensoriomotor, juego simbólico y juego de reglas” (Navarro Adelantado, 2002, p. 148 citado por (SciELO Analytics, 2014).

“Para realizar una clasificación amplia del juego se deben tener en cuenta ciertos aspectos, como los materiales a emplear, las instalaciones con las que se cuentan, los participantes y la finalidad, entre otros (2006). Sin ellos sería imposible realizar actividades de carácter pedagógico y educativo.” (SciELO Analytics, 2014)

“La clasificación y función de los juegos contribuye a realizar una mejor planeación, clasificación y aplicación de las actividades lúdicas en la escuela, indistintamente de las áreas de conocimiento en el que se organice el currículo. Cuando se quiere enseñar por medio del juego es necesario tener claras sus características y finalidades; se deben considerar aspectos vinculados a la motricidad y al desarrollo cognitivo del niño, además de tener presentes los aspectos socioculturales del educando. También es fundamental considerar el espacio en el que se realiza el juego, el papel que desempeña el adulto, el número de participantes, la actividad que realiza el niño, el momento en que se encuentra el grupo” (Requena, s/f, p. 7 citado por SciELO Analytics, 2014)

CAPITULO V

MATERIALES DIDÁCTICOS QUE BENEFICIAN LOS APRENDIZAJES A TRAVÉS DEL JUEGO

5.1.-DEFINICIÓN:

“Son una de las herramientas más importantes de la labor docente, ya que al inducir al niño a crear sus propios conocimientos mediante el manejo y manipulación de materiales concretos y confrontar las problemáticas con las actividades cotidianas que ellos realizan, ayudarán a que se apropien de conocimientos, conceptos y consoliden sus aprendizajes, ayudando a estos sean significativo en cada alumno. Como docentes frente a grupo, es de suma importancia conocer y analizar qué clase de alumnos tenemos en el grupo para, y en el que medio se encuentra la comunidad en la que estos se desenvuelven, para poder elegir los materiales correspondientes y adaptar la clase al interés común de los alumnos, buscando siempre que cada material cumpla con un propósito establecido.” (Lopez, 2016)

Metodología Autores como Abengoechea y Romero (1991) citados por Moreno (2013) “hablan de la función innovadora de los materiales, como productora de estímulos ante lo novedoso y creativo que aporta el material al alumno, y la función condicionadora del aprendizaje, en relación a la clase de procesamiento de la información que los alumnos realizan a través de las impresiones de los materiales. Doménech y Viñas (1997), están de acuerdo en que la función básica de los materiales es la de complementar y servir de base a la actividad educativa que se desarrolla en cualquier espacio educativo. La función innovadora y motivadora ayudara en el itinerario educativo de la adquisición de los nuevos conocimientos. Bautista (2010), apunta sobre la función de los materiales como base

y complemento en la actividad educadora, por tener éstos varias características que contribuyen a ello, como”:

- “Carácter motivador; ya que según la forma, textura, color y características particulares del material, despertara el interés y curiosidad para su utilización.” (Moreno, 2013)
- “Carácter polivalente; los materiales pueden ser utilizados como elementos en varias actividades escolares y como elementos de diferentes juegos.” (Moreno, 2013)
- “Carácter colectividad; su utilización puede ser individual o colectiva.” (Moreno, 2013)
- “Carácter de accesibilidad; estar organizado y disponible para la libre elección de los alumnos.” (Moreno, 2013)

Martínez Sánchez (1993) citado por Moreno (2013) “presenta como importante el que el profesor seleccione y clasifique los materiales según los fines que se persiguen, así como los ritmos y necesidades de los alumnos. Debe de presentarse al alumnos diferentes materiales que puedan utilizar y contribuir al desarrollo en varios ámbitos, como son materiales que favorezcan el desarrollo de la comunicación y el lenguaje, materiales que fomente la educación sensorial, objetos que permita a los alumnos en contacto directo con la naturaleza y la exploración del entorno que lo rodea, etc. La selección y la organización de los materiales ha de ser cuidadosa y consensuada, ya que serán estos recursos los que garantizaran el aprendizaje, reforzando la adquisición de la autonomía e independencia, y la interiorización de valores, normas y actitudes que ayuden a la socialización y relación entre iguales. Son muchos los criterios a tener en cuenta a la hora de seleccionar el material que va a favorecer la adquisición de las competencias educativas, para ello resaltamos los criterios que Rodríguez Cancio (2005), hace de los materiales en educación infantil”:

- “El material tiene que ser atractivo tanto estéticamente como funcionalmente, tiene que llamar la atención del infante, invitándolo a interactuar con él. Francisco

Manuel Moreno Lucas La manipulación de los materiales como recurso didáctico” (Moreno, 2013)...

- “Los materiales deben de ser adecuados al momento evolutivo del niño, adaptados a sus aptitudes, características y necesidades.” (Moreno, 2013)
- “Que sean asequibles y manipulables, que los niños puedan utilizar el material de forma autónoma e independiente.” (Moreno, 2013)
- Que potencie y favorezca la actividad motora, cognitiva, afectiva y social.
- “Que reúna las correspondientes normas de seguridad.” (Moreno, 2013)
- “Que proporcione los estímulos correspondientes a su elección” (Moreno, 2013).
- “Que no favorezca actitudes de discriminación de sexo ni belicistas.” (Moreno, 2013)
- “Que posibilite al niño todas las posibilidades de acción que éste pueda desarrollar

La Educación Infantil contribuye a desarrollar en los niños una serie de capacidades que les permitan conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción; aprender a respetar las diferencias; relacionarse con los demás, a través de la afectividad, la convivencia y la relación social, la resolución pacífica de conflictos; observar y explorar su entorno natural, familiar y social; y adquirir autonomía, en todas sus actividades habituales. Una clasificación que da respuesta a las diferentes capacidades y competencias que tiene que tiene que adquirir el alumno durante su recorrido por el segundo ciclo de educación infantil, es la siguiente” (Moreno, 2013):

5.2.- “Materiales de manipulación, observación y experimentación;

arena, agua, barcos, coches, botes y cajas de plásticos y cartón, tubos, juegos de medida, objetos de la naturaleza como semillas, huesos de frutas, conchas, piñas, plantas.” (Moreno, 2013)

5.3.-“Materiales que desarrollan el pensamiento lógico;

enseres que permitan comprar, asociar, ordenar, clasificar, seriar, contar, medir, como juguetes, ropa, comida, carretes de hilo, lanas, cajas o palos con diferentes tamaños,

colores, texturas y medidas de capacidad, dominó, cartas, bloques lógicos, juego de mesa, ábacos, dinero de mentira, cinta métrica.” (Moreno, 2013)

5.4.-“Materiales para representación y simulación;

sirven para iniciar su conocimiento del mundo, ya que el niño necesita imitar aquellas situaciones de la vida del adulto a través de la simbolización. Importante el guiñol o teatro de títeres.” (Moreno, 2013)

5.5.-“Materiales no estructurados;

botones, palos, bolsas, cuerdas.” (Moreno, 2013)

5.6.-“Materiales recogidos de la comunidad;

vajillas, objetos de cocina, maquillaje, bisutería, ropa y zapatos de adulto, bolsas, carteras, ropas de bebé, peine, cepillos, sombreros. • Materiales comprados; mercados, casitas de muñecas, maletín médico, de carpintero, teléfono, máquina de fotos.”(Moreno, 2013)

5-7.-“Material para el desarrollo de la expresión oral;

sirven para la adquisición básica del lenguaje, que pueden servir todo el material descrito anteriormente, pero también tenemos que hacer mención a colecciones de imágenes; laminas murales para hacer preguntas en relación a la imaginación sensorial, visual (colores, formas), auditiva(ruidos, ej. ¿Qué hacen los perros?), gustativa (dulce, salado), táctil (cosas áspera, suaves, frías), y olfativas. Relaciones lógicas, cosas que hay en casa, en el campo, cosas que hay en todas las láminas, arriba o abajo. Situación del tiempo (día, noche, verano), de causa o efecto (porque llevan paraguas, porque esta subido a la escalera), de número, cantidad, volumen. La grabadora; muy útil para el lenguaje, realizando dos actividades básicas, escuchar y grabar. Libros para ver y contar” (Moreno, 2013).

5.8.- “Materiales para la expresión plástica y musical;

están relacionadas con el lenguaje y apoyan la comunicación y expresión oral. También cumplen con el desarrollo de la habilidad manual, donde es más importante el proceso que el resultado. De esta manera, todos los objetivos que se deben de conseguir en educación infantil, pueden ser adquiridos a través de la utilización y mediación de multitud de materiales, cuya función, a parte de la de contribuir a la adquisición de aprendizajes, es hacer más fructífera y fácil, la adquisición de las competencias tan necesarias para su posterior formación en etapas superiores.” (Moreno, 2013)

5.9.-“Material permanente de trabajo:

Tales como el tablero y los elementos para escribir en él, videos proyectores, cuadernos, reglas, compases, computadores.” (Lopez, 2016)

5.10.-“Material informativo:

Mapas, libros, cuentos, diccionarios, enciclopedias, revistas, Periódicos, etc.” (Lopez, 2016)

5.11.-“Material ilustrativo audiovisual:

Posters, videos, discos, etc.” (Lopez, 2016)

5.12.-“Material experimental:

Aparatos y materiales variados, que se presten para la Realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes.”

5.13.-“Material Tecnológico:

Todos los medios electrónicos que son utilizados para la Creación de materiales didácticos. Las herramientas o materiales permiten al profesor la generación de diccionarios digitales, biografías interactivas, y la publicación de documentos en bibliotecas digitales, es decir, la creación de contenidos e información complementaria al material didáctico ” (Nérici, 1969, pp. 282-284) citado por (Lopez, 2016)

5.14.-La importancia que los recursos didácticos

“La importancia que tiene en los procesos de innovación ha llevado frecuentemente a asociar relación de recursos con innovación educativa. Fundamentalmente porque los recursos son intermediarios curriculares, y si queremos incidir en la faceta de diseño curricular de los profesores, los recursos didácticos constituyen un importante campo de actuación. En la literatura acerca de la innovación educativa, es habitual encontrar la incorporación de nuevos recursos, nuevos comportamientos y prácticas de enseñanza y nuevas creencias y concepciones, etc., como cambios relacionados con los procesos de innovación en cuanto mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Pero para dichos autores (Fullan Y Stiegelbauer), el uso de nuevos materiales, la introducción de nuevas tecnologías o nuevos planteamientos curriculares sólo es la punta del iceberg: las dificultades están relacionadas con el desarrollo, por parte de los profesores, de nuevas destrezas, comportamientos y prácticas asociadas con el cambio y la adquisición de nuevas creencias y concepciones relacionadas con el mismo.” (Fullan y Stiegelbauer, 1991, citado por Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos y materiales didácticos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que escojamos pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Hoy en día existen materiales didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueden servir de apoyo en su labor. Estos materiales didácticos pueden ser seleccionados de una gran cantidad de ellos, de los realizados por editoriales o aquellos que uno mismo con la experiencia llega a confeccionar.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“En cuanto, a los recursos didácticos, su concepto y uso, han evolucionado a lo largo de la historia sobre todo como consecuencia de la aparición de las nuevas tecnologías. Creo que desde hace muchos años, la pizarra ha sido uno de los recursos didácticos más utilizados por los docentes y creo que así lo seguirá siendo, ya que pienso constituye un excelente recurso didáctico y siempre habrá alguien dispuesto a utilizarla.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Pero no creamos que ella no ha sufrido evolución alguna, ya que en muchos centros ya no se utilizan aquellas sobre las que pintas o escribes con tizas sino aquellas pizarras en las que se utilizan rotuladores. Junto a la misma, han aparecido multitud de recursos didácticos, que van desde las nuevas tecnologías, a la prensa y los recursos audiovisuales.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Hoy en día el docente tiene muchos recursos a su alcance para lograr una formación de calidad de sus alumnos. Cuenta con” (Educacionmilenio’s blog, 2010):

“Recursos personales, formados por todos aquellos profesionales, ya sean compañeros o personas que desempeñan fuera del centro su labor, como agentes sociales o los profesionales de distintos sectores, que pueden ayudarnos en muchos aspectos a que los alumnos aprendan multitud de conocimientos.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“También contamos con recursos materiales que podemos dividir en recursos impresos, audiovisuales o informáticos. Entre los primeros podemos destacar los libros de texto que los alumnos pueden utilizar si así lo cree conveniente el profesor. Los libros de consulta que normalmente son facilitados por los docentes o que se

encuentran en los centros para su consulta por el alumnado.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Creo que la biblioteca escolar es uno de los lugares más visitados por los estudiantes ya que constituye un lugar fantástico donde se encuentran muchos recursos didácticos para su utilización.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Además contamos con la prensa, cada día pienso que constituye un recurso didáctico más importante para todos, ya que a través de ella es muy fácil mostrar la realidad del mundo, los problemas que cada día tenemos y a los que nos enfrentamos.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Junto a ellos, nos centramos ahora en los recursos audiovisuales, también ellos han sufrido evolución a lo largo de la historia. Antes tan solo se utilizaban los videos, los radiocasetes y en determinadas ocasiones el retroproyector. Hoy es fácil ver DVD en casi todos los centros, las películas para videos ya casi están en desuso y es muy difícil encontrarlas, las cintas de música han pasado a ser CD de música y el retroproyector de diapositivas al de transparencias o incluso en muchas ocasiones y con el uso de la informática el cañón de imagen.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Quizás también precisa una mención especial el cine, un recurso didáctico muy importante pues no olvidemos que muchos de nuestros alumnos aprenden multitud de cosas a través de la televisión, de los medios audiovisuales.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Por último, creo que merecen un lugar destacado los recursos informáticos como recurso didáctico. Yo en mi experiencia docente utilizo dichos recursos casi a diario, siendo el ordenador mi principal herramienta de trabajo, y todo ello debido a que mi especialidad, Formación y Orientación Laboral se ocupa de analizar y conocer el mundo laboral, lo que exige una actualización casi diaria, que solo puedo lograr a través del ordenador, por medio de Internet. Es por ello que para mí la informática es una herramienta clave de trabajo pues a través de ella el alumno puede ver el mercado laboral y la realidad del mundo laboral que vivimos. Además

y debido a que en la actualidad la informática ha sido introducida en la mayoría de puestos de trabajo, el sistema educativo no puede quedar impasible ante estos avances y debe contemplarse el uso y manejo de la misma por el alumnado y que menos que por sus profesores.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“También el cañón de imagen es una herramienta importante hoy en día y que se empieza a utilizar con mucha asiduidad, ya que con él, es muy fácil proyectar a los alumnos, imágenes, esquemas o resúmenes de aquello que queremos explicar.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

“Creo que debemos pararnos a pensar si estamos utilizando los recursos y materiales didácticos correctos en nuestras clases y sobretodo, animo a todos los docentes a que comiencen a utilizar las nuevas tecnologías en sus clases porque ayudan en gran medida a llevar a cabo su labor docente.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

5.15.-El material didáctico y los recursos usados en la educación

“La mejor forma que tiene un profesor de acceder al alumno, es mediante la educación. Para eso, es necesario que el profesor cuente con todo tipo de material didáctico y recursos necesarios para acceder a estos materiales, como por ejemplo saber usar cd interactivos que por una parte podrá alivianarle el trabajo y por otra, hacer de su trabajo algo más divertido para sus alumnos. Así como también existen programas de televisión educativa que los mismos profesores pueden recomendar a sus alumnos. Así como la tecnología avanza y el material educativo se ha vuelto casi multimedia, es necesario también capacitar a los profesores para que vayan siempre a la par con los adelantos tecnológicos y sepan usar estos al bien de la educación.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

5.16.-El material didáctico como recurso educativo

“La actividad del maestro, es decir, la enseñanza, se considera como una actividad de mediación entre la cultura, en su sentido más amplio, representada en el currículo, y el alumno. Por tanto, el maestro, a través de la actividad de la enseñanza, ha de facilitar el aprendizaje del alumno, para lo cual dispone de diferentes elementos, medios o recursos, de los que se ayuda para hacer posible su labor de mediación cultural. Esas ayudas del material didáctico es todo aquel objeto artificial o natural que produzca un aprendizaje significativo en el alumno. Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar las nociones de mayor y menor con los alumnos de preescolar), pero tenemos que considerar que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, distinguimos los conceptos de medio didáctico y recurso educativo.”(Educacionmilenio’s blog, 2010)

“ Los materiales didácticos son usados para apoyar el desarrollo de niños y niñas en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, los materiales didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea. Las memorizaciones forzadas y las amenazas físicas dejaron de ser métodos viables hace mucho tiempo, dando paso a la estimulación de los sentidos y la imaginación.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

5.17.-La importancia del material educativo de calidad

“El material didáctico va directamente a las manos del niño, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un adulto que acerque el niño a los aprendizajes. El material didáctico puede incidir en la educación valórica desde muy temprana edad. Un buen ejemplo es la incorporación de citas a obras de arte entre los objetos con que juegan los niños y niñas, otro ejemplo uno de los últimos diseños de Fundación Integra: un juego de dominó confeccionado con piezas que en vez de números o figuras elementales utiliza

fragmentos de obras del arte universal. No es lo mismo recordar chanchitos, peras y manzanas que recordar este tipo de cosas, que tienen más detalles en los que fijar la atención. Por otro lado, suministrando materiales didácticos a las escuelas. Su forma de trabajo es la que sigue la mayoría de las empresas del rubro: hace visitas a colegios para ver con qué trabajan y cuáles son sus necesidades reales de materiales. Luego se abastecen de materiales didácticos en otros países, buscando aspectos educativos específicos. El material tiene que ser no tóxico, no puede presentar riesgos. Los niños son muy visuales, quieren tocarlo todo”(Educacionmilenio’s blog, 2010)

5.18.-Diferentes tipos de materiales educativos con avanzada tecnología.

“Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. Un vídeo para aprender qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico y recursos (pretende enseñar), en cambio un vídeo con un reportaje del Nacional Geographic sobre los volcanes del mundo a pesar de que pueda utilizarse como recursos educativos, no es en sí mismo un material didáctico (sólo pretende informar). A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en tres grandes grupos, cada uno de los cuales incluye diversos subgrupos: Materiales convencionales: Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos... Tableros didácticos: pizarra, franelograma...Materiales manipulativos: recortables, cartulinas... Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa... Materiales de laboratorio... Materiales audiovisuales: Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías... Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio... Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión...Nuevas tecnologías: Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas... Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades

didácticas y cursos on-line... TV y vídeo interactivos” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

CONCLUSIONES

PRIMERA: La exploración de materiales y la inclusión de nuevos juegos en la innovación de propuestas educativas, resulta interesante ya que potencian los aprendizajes de los niños en las distintas áreas en las que se organiza el currículo de la Institución Educativa.

SEGUNDA: Los docentes desarrollan su imaginación y creatividad en la ejecución de sus juegos, las condiciones fundamentales del juego deben ser de disfrute y diversión para lograr aprendizajes significativos. El juego favorece la autonomía, la toma de decisiones y ayuda a establecer vínculos afectivos en los espacios donde se desarrolla, como la escuela, la familia y la comunidad.

TECERA: El juego es un aliado de las actividades en el aula y al aire libre por su carácter motivante y divertido, pues al mismo tiempo que se aprende se estimulan las capacidades del pensamiento, la creatividad y el espíritu investigativo del niño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Educacionmilenio's blog. (2010). La importancia de los materiales didacticos dentro del aula [Entrada de log]. Recuperado de:<https://educacionmilenio.wordpress.com/2010/06/>

Lopez, J. (2016). La Importancia Del Material Didáctico En El Proceso De Enseñanza - Aprendizaje [Entrada de blog]. Recuperado de:<https://morquenueva.blogspot.com/2016/04/la-importancia-del-material-didactico.html>

MinEducación. (2014). El Juego En La Educación Inicial. Recuperado de:https://documentop.com/el-juego-en-la-educacion-inicial_59fea7721723dd4cf804e16e.html

Moreno, M. (2013). La Manipulación De Los Materiales Como Recurso Didáctico En Educación Infantil.. Estudios sobre el Mensaje Periodístico. Vol. 19. Núm. especial marzo. Recuperado de:<https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/La-Manipulaci%C3%B3n-De-Los-Materiales-Como-Recurso-Did%C3%A1ctico/2594221.html>

SciELO Analytics. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. Revista SciELO Analytics. vol 14. N° 66. Recuperado de:https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL PARA LA MEJORA DE LOS APRENDIZAJES

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%	4%	0%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	documentop.com Fuente de Internet	2%
2	docplayer.es Fuente de Internet	1%
3	wilcomonfort.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
4	experienciadeldocente.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo