

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Importancia del juego para el desarrollo biopsicosocial del niño**

**Trabajo académico.**

Para optar el título de segunda especialidad profesional en Educación inicial

Autora.

Marisella Coveñas Reyes

**Sullana – Perú**

**2018**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Importancia del juego para el desarrollo biopsicosocial del niño

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente) ..... 

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro) ..... 

Mg. Ana María Javier Alva (miembro) ..... 

**Sullana – Perú**

**2018**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Importancia del juego para el desarrollo biopsicosocial del niño

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido  
y forma

Marisella Coveñas Reyes (Autora)

*Marisella Coveñas Reyes*  
.....

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

*Oscar Calixto La Rosa Feijoo*  
.....

**Sullana – Perú**

**2018**



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

En Sullana, a diecisiete días del mes de febrero de dos mil veinte, se reunieron en el colegio Mayor PNP Roberto Morales Rojas los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (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: *"Importancia del juego para el desarrollo biopsicosocial del niño"*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor (a) **COVEÑAS REYES MARISELLA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **quince (15)**.

Por tanto, **COVEÑAS REYES MARISELLA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las doce horas con veinte minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

Dr. Andy Roldán Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

Porque en cada paso que doy en mi vida profesional, siento desde lo alto tu apoyo, tu cariño y tu amor. Para ti padre amado.

## ÍNDICE

<b>Dedicatoria.</b>	<b>5</b>
<b>RESUMEN.</b>	<b>7</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>8</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>11</b>
<b>NOCIONES BÁSICAS</b>	<b>11</b>
1.1.-Concepciones sobre el juego: Qué es el juego	11
1.2.- Características del juego	13
1.3.- La importancia del juego	14
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>16</b>
<b>TEORÍAS SOBRE EL JUEGO</b>	<b>16</b>
2.1.-Teorías preliminares sobre el juego	16
2.2.- El juego como preparación para la vida	18
2.3.-El interés terapéutico del juego.	19
2.4.-El maestro y la importancia de jugar	19
2.5.-El rol del docente y la aplicación de los juegos.	21
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>22</b>
<b>IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL</b>	<b>22</b>
3.1.-¿Cuándo se está jugando?.	23
3.2.- Importancia y valor del juego en los niños	24
3.3.- Tipos de juegos en función de las distintas fases evolutivas según Piaget	25
3.3.1- Juegos funcionales.	26
3.3.2.-Juegos Simbólicos.	26
3.3.3.-Juegos Reglados.	26
3.3.4.-Juegos de bloques o de construcción.	26
3.4.- Tipos de juegos en función del área o capacidades que se quieren estimular	26
3.5.- Tipos de juegos en función del proceso de creación del juguete	27
3.6.- tipos de juegos en función de muchos más parámetros	28
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>29</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>30</b>
<b>REFERENCIAS CITADAS</b>	<b>31</b>

## **RESUMEN.**

El juego resulta una de las actividades más importantes en el desarrollo del niño, durante muchos años diferentes autores han descrito la importancia que tiene el juego y todos los aportes que tiene en la inteligencia así como el equilibrio de las emociones y funciones corporales; en el presente trabajo académico, se hace pone en conocimiento aspectos relevantes del juego dentro del desarrollo del niño, se explican los beneficios así como la teorías que señalan como se beneficia el niño mediante la adquisición de las diferentes actividades en las que interviene el juego como parte fundamental de enseñanza o de transmisión de acciones culturales y sociales, así mismo se presentan las conclusiones y recomendaciones que se llegan después de analizar diferentes fuentes de información y autores que refieren sobre el trabajo que s e debe desarrollar con los niños en sus diferentes etapas de su vida.

**Palabras claves.** Desarrollo del niño, inteligencia emocional, desarrollo corporal.

## **ABSTRACT**

The game is one of the most important activities in the development of the child, for many years different authors have described the importance of the game and all the contributions it has to intelligence as well as the balance of emotions and bodily functions; In this academic work, relevant aspects of the game are made known within the child's development, the benefits are explained as well as the theories that indicate how the child benefits through the acquisition of the different activities in which the game intervenes as a fundamental part of teaching or transmission of cultural and social actions, as well as the conclusions and recommendations that are reached after analyzing different sources of information and authors who refer about the work that should be developed with children in their different stages of life. his life.

**Keywords.** Child development, emotional intelligence, body development.



## INTRODUCCIÓN

La actividad física-cognitiva-motora es vista como la “ocupación” por excelencia que ejecutan los pequeños; la misma reviste un rol importantísimo, dado que, por medio de él, el infante acrecienta y fortalece ciertas condiciones físicas y mentales indispensables para que lleven una vida de calidad y vayan cimentando las bases para un futuro prometedor; entre ellas tenemos: El desarrollo psicomotor fino y grueso, la formación y potenciación de un gran coeficiente intelectual, y su desenvolvimiento socio-afectivo y relacional.

De igual manera ayuda en el proceso educacional a los infantes y ayuda a que el niño eleve su nivel de creatividad, razón a ello se le considera un instrumento altamente capaz de hacer enmarcar al niño en los conceptos concretos del entorno real. A través de esta “actividad lúdica” los infantes pueden experimentar, adquirir conocimientos, son capaces de refractar y rediseñar las situaciones o ambientes reales. Es un medio eficaz para el correcto crecimiento óseo.

Esto es muy importante tener en cuenta pues los niños requieren un buen desarrollo corporal que le permitirá realizar sus funciones que a su vez le ayudaran a mejorar su capacidades mentales y físicas, para ello las docentes deben tener en cuenta los estudios y recomendaciones que se hacen respecto al tema, los niños deben en todo momento recibir la atención no solo de docentes si no también de los padres de familia.

Para poder desarrollar el trabajo, se han planteado los siguientes objetivos.

### **Objetivo general.**

Recopilar información válida sobre la importancia de los juegos en el desarrollo biopsicosocial del niño de educación inicial.

**Objetivos específicos.**

- Describir nociones básicas del juego y su importancia.
- Conocer teorías pedagógicas que expliquen la importancia del juego.  
Describir características y tipos de juego para desarrollar con niños.

El contenido del presente trabajo, se describe de la siguiente manera:

En el capítulo I, se habla sobre los conceptos básicos del juego y su importancia en el niño.

El capítulo II, contiene información sobre las teorías pedagógicas que explican la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño.

En el capítulo III, se brinda algunos tipos de juegos que pueden ser aplicados en los niños.

Así mismo se brindan las conclusiones a las que se llegan, las recomendaciones y referencias citadas que ha ayudado a desarrollar el presente trabajo.

## CAPÍTULO I

### NOCIONES BÁSICAS

#### 1.1. “¿Que es Jugar?”

Según la literatura escrita y hablada existe una alta discusión sobre la existencia de sinonimia entre “juego” y “jugar”; sin embargo, no es objetivo de la presente monografía adentrarse en aquella discusión. Por ejemplo, es “[...], un fenómeno que acompaña al ser humano a lo largo de toda su vida; este afán es propio del niño, del joven y del adulto, y se convierte en una constante del comportamiento” (Navarro, 2002, p.19).

Como se puede leer, esta acción es muy antigua, y ha sido y será el indicador por excelencia que ayuda a temporizar cronológicamente a la raza humana, se encuentre en cualquier etapa biológica de su desarrollo y sin distinción de sexo alguno. En él, el individuo encuentra momentos de relajó; los estudios médicos-pediátricos establecen que estando dentro del vientre de mamá, el niño ya sonríe al realizar cualquier acto que pueda ser catalogado como juego, por ejemplo, se observa en muchas ecografías que los niños patean y sus rostros se notan felices.

¡Por Dios! se cuentan por miles a niños que se sienten extasiados cuando papá o mamá le “construyen” un avioncito de papel y le ayudan a hacerlo volar, este éxtasis infantil es un combustible que ayuda a que el niño explote sus potencialidades imaginativas y exploradoras, sin previamente haber sido aleccionado a abstraer los entornos reales.

Son muchos los elementos con que el niño puede interactuar y ponerse a jugar, desde algo muy insignificante a los ojos de los adultos hasta un regalo seleccionado por sus padres, pero sea cual sea el que utilice, el niño siempre se sentirá feliz, radiante,

emotivo y lleno emocionalmente. También es cierto que estos instrumentos varían según el sexo y subsecuentemente la necesidad a satisfacer.

Estos instrumentos pueden y deben ser utilizados necesaria y obligatoriamente por los docentes para servir como base de un diseño de experiencia de aprendizaje en niños de nivel inicial preferentemente, siempre y cuando la lógica apunte a que el niño a y través del juego sea feliz y vaya adquiriendo conocimientos, pero de ninguna manera de manera contraria, es decir que primero se priorice el aprendizaje y luego el goce.

Lamentablemente se puede observar como muchas docentes del nivel inicial utilizan al juego como el gran salvador para “dictar una clase”, pero no se dan cuenta que están priorizando su satisfacción y cumplimiento laboral docente y no aprovechan las grandes ventajas que ofrece esta actividad lúdica-pedagógica. la misma problemática se puede presentar en casa cuando por “apuro” los padres ven al juego como un control automático que guía de manera mecanizada al aprendizaje significativo de su hijo.

La corriente inexacta de estudio denominado psicología educativa, establece y asevera de manera contundente que esta actividad es el mejor instrumento para que el infante y sus padres desarrollen el afamado vínculo de apego, es por ello que lo deben utilizar para enseñar en un ambiente armonioso a sus pequeños hijos.

Lo que sí es muy cierto y debe quedar escrito y entendido de manera contundente que en esta fase humana (la primera niñez) los juegos no deben estar sujetos a condiciones extremas de reglamentación, basta con hacerles saber que el respeto por su compañerito debe primar sobre su propia satisfacción de sus necesidades. “Una teoría en cierto modo opuesta, pero que también puede verse como complementaria es la que sostendría que el juego sirve precisamente para la relajación. [...]” (Delval, 2008, p.285).

## 1.2. Características del Juego

Es necesario hacer hincapié de que esta acción motriz-lúdica-cognitiva se debe basar en la espontaneidad y la eliminación de atadura reglamentaria alguna, así como la concepción que, gracias a él, el niño es capaz de diseñar sin restricción alguna su interior creativo, el mismo que le será de mucha utilidad en las próximas etapas biológicas de su vida.

Son muchas dimensiones las que puede y presenta esta palabrita cansada pero maravillosa por las inmensas bondades que le otorga al niño. “El juego, como hemos dicho anteriormente, es una actividad natural, espontánea, casi incontrolable, en el ser humano” (Jiménez, 2004, p.41). Se entiende que dentro de la naturaleza humana se encuentra muy arraigada la idea de realizar actividades de goce, es decir, es algo innato, la cual es indestructible; todo ello llevado a la etapa de la vida infantil se convertiría mucho más.

El tema de la espontaneidad en la actualidad se acortado, dado que investigaciones internacionales han concluido que los niños ejecutan las acciones del juego espontáneamente, pero la idea de jugar no lo es, ya que ellos piensan en que cosa jugar, pues se les puede ver seleccionando materiales que interpretan que podrían servirles para llevar a cabo dicho juego.

¡Es difícil! de controlar –afirman muchos investigadores- desde luego que sí, este impulso es casi ingobernable por la razón, ya que los impulsos cerebrales lo “obligan” a hacerlo; imagínense que eso sucede en personas adultas, ¿cómo se dará? en niños de edades tempranas, en donde su pensamiento está inmerso en desarrollar acciones lúdicas y no lúdicas que le brinden goce.

“En la mayoría de las ocasiones va unido a vivencias de alegría, a sentimientos de placer y plenitud emocional” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p.7). Sin duda alguna una de las grandísimas bondades que brinda es el desarrollo constante de un equilibrio de emociones, lo que le posibilitará al infante ir construyendo una IE a prueba de balas.

“La actividad lúdica no demanda metas extrínsecas. Bien al contrario, representa más un disfrute de medios, un recrearse en la propia actuación. [...]” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p.7)

Se pueden mencionar otras características generales en relación al juego e infancia, así se tiene:

- ✓ “El juego es voluntario, libre y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad al ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo” (Vázquez, 2000, p.41).
  
- ✓ “El juego es un fin en sí mismo; independientemente de que se plantee una finalidad educativa, creativa o relacional, todo juego tiene una finalidad lúdica: el juego mismo” (Vázquez, 2000, p.41).
  
- ✓ “El juego responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar” (Vázquez, 2000, p.41).

### **1.3. La importancia del juego**

En 1956 al tratar sobre el tema Jean Williams Friz Piaget, a partir de una propuesta evolutiva de interacción entre sujeto y objeto, al tratar sobre el tema afirmaba que “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”.

Según él, las capacidades sensomotrices, simbólicas o de razonamiento, forman parte esencial del desarrollo del ser humano y por lo tanto, ellas de una u otra manera son el agente condicionado del génesis de esta palabra, así también de como se ha ido desarrollando y cambiando en el tiempo. Luego de una brevísima reseña histórica se menciona algunos aspectos del porque es importante:

- “El juego promueve el desarrollo moral, porque es escuela de autodomínio, voluntad y asimilación de normas de conducta” (Garaigordobil y Fagoaga, 2006, p.28). Se asocia y mucho de que cuando el niño juega e interactúa con sus compañeritos va fijando en las conductas prosociales como la “empatía”, “el respeto por otro pequeño”, etc. Es decir, se adapta a nuevas vivencias con reglas propias de interacción.
- “El juego es parte importante del desarrollo armónico infantil y de importancia tal que el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución, maduración y observación sistémica se hace imprescindible para la vida” (Paredes, 2003, p.15). Todo ello está relacionado que esta actividad está relacionada directamente y de manera fuerte al conocimiento de cómo actuar frente a las nuevas vivencias que se le presentan, en otras palabras, esta actividad va transformándose de acuerdo a la maduración bio-cerebral del niño.
- “Desde un punto de vista biológico, es un agente del crecimiento del cerebro, ya que en el nacimiento las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso” (Garaigordobil y Fagoaga, 2006, p.18). Con ello queda establecido que, a nivel anatómico, se convierte en un insumo muy importante para la maduración cerebral y la creación de miles de neuronas y axiomas cerebrales.
- “El juego ofrece como estructura lúdica una respuesta vital que cubre la necesidad lúdica, tanto psicobiológica como espiritual, que tiene el ser

humano. Nos aporta, por tanto, un proyecto de cambio, una luz, de transformación, [...]” (Paredes, 2003, p.16). No necesariamente un haz al final de túnel, pero si es pieza fundamental en el nuevo ser que ha evolucionado producto de la acción real.

- “En la etapa infantil el juego adquiere una importancia capital la facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas. Con él los niños aprenden a conocerse a si mismos y a explotar el entorno en el que viven. [...]” (Vázquez, 2000, p.40).



## CAPÍTULO II

### TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

#### 2.1. Teorías preliminares sobre el juego.

En (1861) Spencer en el libro “Educación” trata con bastante prolijidad el tema del juego y lo relaciona con la aparición histórica del arte y el placer por la belleza. Argumenta que el origen del juego y de la capacidad del hombre para las actividades artísticas y estéticas está en el exceso de energía de que dispone ahora que se ve liberado de lo estaba obligado a realizar durante los primeros años de su historia.

Spencer sostuvo que las especies inferiores de animales, poseen el rasgo general de ser consumidores de todas sus energías en sus funciones vitales que de por sí son importantes, pero a medida que se asciende en la escala filogenética hasta llegar a las especies superiores, se puede notar que estas poseen cualidades más eficientes y más variadas y no emplean todo su tiempo y energía en satisfacer sus necesidades directas e inmediatas.

Una mejor alimentación como consecuencia de una organización superior, les proporciona más energía de la que consumen en sobrevivir. De esta manera hay un cúmulo de energía sobrante de la cual hace uso durante los períodos de descanso. En estos momentos de relajación el juego es el activador de una inversión artificial de la vitalidad que le sobra, al no tener aplicación natural y por lo tanto queda tan dispuesta para la acción que luego buscará emplear en actividades superfluas a falta de las auténticas.

Esta explicación ha sido retomada, en parte, para justificar los juegos de agresión, persecución y triunfo tan natural en la infancia humana y en el animal.

La idea del uso de la energía sobrante ha estado, de una u otra manera, en las conclusiones de muchas investigaciones relacionadas con el área de la psicología infantil, así como de la manera de enseñar antigua. Esta actividad como un ambiente

de conquista, de relajación; como un período no vivo, el cual no representa significancia alguna que únicamente para eliminarla.

Es muy probable que en la actualidad la manera de utilización pedagógica del recurso tiempo= hora de recrear, se esté desarrollando de manera que lo estigmatizan como el lapso ideal para que los infantes eliminen ese contenido de energía que se les ha ido acumulando y no es necesario su uso. Esta misma causa de utilización de energía acumulada sería de origen tanto del juego de los niños, como de las actividades estéticas de los seres humanos adultos.

## **2.2.- El juego como preparación para la vida adulta.**

El hombre está obligado a trabajar para subsistir y el niño, mientras juega, va aprendiendo a usar la energía que después deberá usar en el trabajo de forma gozosa.

El juego representa el placer por la acción, que acompaña siempre la actividad elegida y realizada. Desde el punto de vista de la estructura psicológica, el juego está incluido en el área de los procesos psicológicos superiores, igual que para Vygotski, porque la concreción de la influencia de los procesos sociales y culturales en la vida personal de los sujetos es la que organiza los procesos superiores del individuo. El juego no se produce al margen de las relaciones humanas, y de entre ellas, la influyen particularmente los modelos laborales.

También a finales del siglo XIX Groos parte de una concepción sobre el desarrollo del niño en la cual considera que el sujeto inmaduro tiene el objetivo básico de desarrollarse y esto lo realiza adaptándose a las tareas vitales que tendrá que realizar de adulto. Así, la niñez es una preparación para la adultez y todo lo que en ella sucede estará en íntima relación con la meta a la que la niñez tiende.

Groos afirma que se nos ha dado la etapa de la niñez justamente para que podemos jugar; esto quiere decir que hay una especie de preparación general para la adultez que se realiza sobre todo a partir de la acción lúdica, es decir, del juego. Groos fue el que “vio en el juego un fenómeno del desarrollo del pensamiento y de la

actividad y fue el primero en hacerse la pregunta del porqué de las diversas formas de juego”.

El niño vive en un mundo limitado, está ajeno en gran parte a lo que pasa en el mundo exterior (no toma decisiones, no impone normas). Gran parte de este mundo exterior penetra en el niño a través de los juguetes y de los personajes que él inventa, proporcionándose a sí mismo situaciones de su propia personalidad y de sus propias circunstancias que pueden alcanzar proporciones importantes. Así vemos que Stem (1999) considera al juego como una realidad psíquica capaz de dar sentido a la vida del niño durante este período de su vida de forma global.

En el niño existirá un instinto lúdico, un afán interno e insaciable de jugar, que sería expresión de todos los motivos posibles.

### **2.3.- El interés terapéutico del juego.**

Es conocido el dicho popular que afirma: “En la mesa y en el juego se conoce al hombre luego”, o sea enseguida. En lo que atañe a este trabajo se debe afirmar que el juego permite conocer al niño, porque en él éste expresa sus sentimientos y traduce sus experiencias. Al jugar el muchacho utiliza lo que más llama su atención ya sean animados o inanimados “en los que recrea ansiedades, problemas y emociones. Por ello una buena observación permite comprender su personalidad y las causas de sus problemas” (Paredes, 2003, p.35). Así, por ejemplo: Si observamos que una niña coloca sobre su rodilla a su muñeca y le propina manazos a la vez que le dice: “Toma, toma y toma, para que otra vez me hagas caso” podremos inferir que esa es la forma como su madre la corrige.

### **2.4.- El maestro y la importancia de jugar**

En la Escuela Tradicional, y particularmente en el nivel secundario, se ha dado poca importancia al juego. En este tipo de escuela, para una parte importante de nuestra sociedad antigua, jugar era sinónimo de “perder el tiempo” o en el mejor de los casos, “un entretenimiento que se puede hacer cuando no hay nada importante que hacer”.

Felizmente, en la actualidad se ha corregido este modo de pensar y actuar y hoy existe creciente número de profesores y profesoras que, convencidos del valor educativo del juego, hoy en día, vienen poniéndolo en práctica en sus aulas, favoreciendo así una disposición positiva hacia él por parte del conjunto de profesionales de la educación.

En el caso que nos ocupa y habiendo tomado conciencia de que esta actividad se torna como algo esencial para el niño preescolar, es un aliciente primordial que le ayuda a investigar todo lo que le rodea, hacerlo suyo y aprovechar todos los benéficos que le ofrece, las maestras del nivel inicial son quienes le han dado mayor importancia y cabida.

Sin embargo, aún existen prejuicios en gran parte de profesores de educación secundaria que han menospreciado este importante recurso por no ser “una actividad seria”. Valoración que bajo ninguna perspectiva es indiscutible debido a que deja de lado aquella acepción de que esta actividad presenta: normas y lineamientos, alto poder concentrativo, gasto de energía física y mental, habilidades de un estrategia innato, etc. Y por lo tanto son un verdadero potencial educativo y más aún, se desconoce que de él se nutren gran parte de las capacidades de razonamiento, el desarrollo de actividades sociales y psicomotrices. Tales prejuicios han llevado a relegar el juego en la escuela al espacio y momento del recreo.

Los niños y jóvenes son felices jugando y esto ya bastaría para incluir el juego como una actividad fundamental de la institución educativa.

Quizá una traba para que los docentes de primaria y secundaria hagan uso importante de este recurso es su aparente desconexión con los contenidos del programa de estudios. Esto no es cierto, es posible contar con juegos en toda disciplina, en cualquier área específica y con varios niveles de exigencia. Lo que sí es incontrovertible es que en nuestro país no hay sistematización de experiencias didácticas que hagan uso importante de él. Hacerlo constituye entonces un reto para los docentes peruanos.

## **2.5.- Rol del docente y aplicación de los juegos.**

En el quehacer educativo los docentes han introducido de manera creciente los materiales didácticos y los juegos para desarrollar actividades en el aula; no obstante, su inadecuada utilización limita la explotación de estos para crear situaciones significativas de aprendizaje, mientras que con un manejo adecuado se crearían necesidades reales que, en el proceso de búsqueda de soluciones, nos permitieran desarrollar habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes.

En el marco del aprendizaje se ha llegado a considerar tres contextos relacionados con la necesidad:

La “necesidad nula” que surge cuando el profesor pide resolver ejercicios aislados, que el alumno resolverá por obligación considerando que está “estudiando” pero que no están relacionados con sus intereses.

La “necesidad artificial” que existe cuando se crean situaciones imaginarias como los famosos “problemas” que pueden ser un tanto más motivadores, pero igual ajenos a los educandos.

Finalmente consideramos que es en el marco de “necesidad real” cuando los alumnos desarrollan aprendizajes significativos: asumiendo lo que debe considerar cuando necesita elaborar un presupuesto para preparar una ensalada, para redactar una carta que enviará al compañero de otro colegio o para averiguar el nombre del alcalde porque le escribirá una carta, etc.

Así el alumno reconoce el valor del conocimiento dejando de lado la idea de que es algo aburrido que no le sirve pues sólo ha memorizado abundantes conceptos que luego olvida por no emplearlos para enfrentar problemas o satisfacer necesidades.

El juego ayuda a crear situaciones de interés y necesidad reales en los niños siempre que se tengan en cuenta los siguientes elementos: El nombre del juego. Los

materiales a utilizar en su desarrollo, la organización; el desarrollo y las reglas y la determinación de su utilidad.

## **CAPÍTULO III**

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL**

Si bien es cierto que en la etapa preescolar aparece en el infante la conducta animista donde éste le da vida a los objetos inanimados como por ejemplo cuando se choca con una piedra y dice “piedra boba “porque se tropezó con ella, creyendo que la piedra es una persona. Es porque dentro de su animismo le va dando vida a las cosas siendo todo esto producto de su imaginación y hasta es posible que llegue a crear un amigo imaginario con quien simula jugar.

En el nivel Inicial en cambio. los juegos son otros y son múltiples los beneficios que estos encierran en favor de los niños. Así tenemos por ejemplo que el jugar le permite experimentar nuevas sensaciones, aumentar su capacidad de concentración, así como mejorar sus relaciones interpersonales.

Además, se debe tener en cuenta que el juego desempeña un rol muy importante en el desarrollo corporal y mental del infante convirtiéndose a la vez en el medio a través del cual ellos, los niños, manifiestan sus sentimientos de cariño sus fantasías y sus miedos.

Es a través de la práctica de los juegos en grupo como se logra sentar las bases para el trabajo escolar.

Debemos agregar que las actividades lúdicas son las que le permiten al niño concretizar lo abstracto de la realidad que ve, a ir conociendo partes corporales de sí que antes no conocía, todo ello con la finalidad de poder entablar un diálogo amistoso con sus pares, lo cual a su vez favorece el desarrollo de su vocabulario al imitar roles de adultos. Se concluye así que el juego es el elemento vital para el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

### **3.1.- ¿Cuándo se está jugando?**

Existen diferentes criterios para poder determinar si las actividades en la que participa un niño pueden ser catalogadas como juegos. Se puede afirmar que un niño está jugando si la actividad realizada se caracteriza porque:

- Se desarrolla en él conatos placenteros que le ayudan a gozar y sentirse libre, sin distensión alguna.
- Bajo ninguna condicionante se auto somete al logro de algún resultado esperado; a él solo le vale ejecutarlo.
- Desde el inicio del mismo, él ha establecido que solo desea relajarse, sentirse feliz, etc.; no piensa en adquirir conocimiento alguno.
- No encuentra límites dentro del espectro real de la naturaleza para realizar las distintas acciones propias de cada juego que le interesa jugar. Puesto que ello le ayuda a poner en práctica el conjunto de habilidades y destrezas que posee.
- Ve que a través de ello puede de manera conjunta o parcial sus requerimientos socio-afectivos, sean estos con sus amigos con su figurilla de apego.

Estas pautas son el resultado de la comprensión de las múltiples formas concluyentes de como se le entiende; de igual manera evidencian lo engorroso que es; y por último, que existe la posibilidad, de que son indicadores correlacionales directos de algún discernimiento nombrado.

### **3.2.- Importancia y valor del juego en la niñez:**

Por todo lo anteriormente afirmado, se puede argumentar que: esta actividad física-lúdica es la forma comunicativa tan simple, pero a la vez compleja que los infantes necesitan para llevar a cabo su proceso socializador en un mundo de muchas cosas que deben de descubrir.

El actuar físico-mental tiene una coexistencia indispensable para con el niño tanto con lo que le ha sucedido y todo aquello que le urge para satisfacerse plenamente; es por tal razón que se expresa lo siguiente:



- Es la luz guiadora hacia su ser interno, si aquellas en donde emanan y acentúan sus apetencias, ensueños, desasosiegos y pugnas que se tornan de manera metafórica por medio de esta actividad.
- Cuando un pequeñuelo juega está mostrando como es que se percibe o ve, así como a los demás y de la naturaleza y el espacio en donde se desarrolla.
- Por medio de él, los infantes luchan con todo aquello sucedido en sus días pasados, con lo que le viene sucediendo, al mismo tiempo que se alista para lo que le viene a corto y mediano plazo.
- Permite que el niño primero desarrolle y luego fortalezca sus vistas, su poder auditivo, etc. Paralelamente les potencia su inteligencia creadora e imaginativa. Les posibilita a la utilización y desgaste de su poder energético de formas aprovechables y amenas.

### 3.3.- Tipos de juegos en función de las distintas fases evolutivas según Piaget

Para poder ejecutar una segmentación de acuerdo a una matriz numérica de evolución y según lo expresado en la literatura sobre esta actividad, se debe alinearse a lo referenciado por Piaget. Si hacemos memoria de lo que se dijo en páginas anteriores cuando se trató del desarrollo cognitivo del niño, nos damos cuenta que él hizo la siguiente división determinando en su teoría las siguientes fases relacionando a cada una de ellas con un determinado tipo de juegos:

<b>“DESDE LOS”</b>	<b>“ETAPA DE DESARROLLO”</b>	<b>“TIPOS DE JUEGOS”</b>
“0 años”	“Sensoriomotor”	“Funcional/construcción”
“2 años”	“Preoperacional”	“Simbólico/construcción”
“6 años”	“Operacional concreto”	“Reglado/construcción”
“12 años”	“Operacional formal”	“Reglado/construcción”

**Fuente: Jean Piaget (1978)**

### **3.3.1. Juegos funcionales**

Corresponden a la fase sensorio motora. “Los juegos funcionales se caracterizan por la frecuente repetición del proceso. Son formas de juego típicas de los pequeños: acarrear arena, levantar palos o bastones, correr alrededor de los bancos o los charcos, etc... [...]” (Mir, Corominas y Gómez, 1997, p.102).

### **3.3.2- Juegos simbólicos**

“Es una actividad característica de los 2 a los 7 años, aproximadamente. Se centra en la representación y simulación de vivencias experimentadas, observadas o inventadas. Los niños generan una acción que cabalga entre la fantasía y la realidad” (Garaigordobil, 2016, p.78).

### **3.3.3.- Juegos reglados**

“[...]. El juego, según unas reglas, es un resultado de la vida colectiva y crea esa nueva realidad que es la regla, al tiempo que elimina la realidad centrada en el Yo que constituye el simbolismo. [...]” (Ajuriaguerra, 2005, p.74)

### **3.3.4.-Juegos de bloques o de construcción**

Tienen por objetivo central adentrar al niño hacia las nociones o ideas propias del razonamiento lógico en relación con los constructos básicos de la matemática preescolar. Ayudan a diferenciar las distintas formas de los objetos, sus pesos; de igual manera desarrollo la capacidad viso-espacial de los infantes.

### **3.4.- Tipos de 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:

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

**B.- 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.

**C.- Juegos psicomotores:** facilitan la capacidad para integrar habilidades motoras, sensaciones auditivas, visuales, en general estímulos sensoriales a escala cognitiva.

### **3.5.- Tipos de juegos en función del proceso de creación del juguete.**

#### **A.-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.

#### **B.- 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.

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.

Para fabricar juguetes caseros sólo necesitamos herramientas habituales que tenemos en casa: tijeras, cinta para pegar, pegamento, grapadora, cutter, etc.

### **3.6.- Tipos de 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: Demasiado caros y/o baratos
- 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: Usando pelotas, utilizando papeles, pinturas, etc.
- En función del grado de dificultad: fáciles, medios, difíciles
- En función de clasificaciones establecidas: juegos de maquetas, de papiroflexia, puzzles, rompecabezas, de apilar e insertar, etc.
- En función de la duración del juego.

## CONCLUSIONES

- Primero. Por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la formación de los niños, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros; a través del juego se desarrolla la creatividad, el aspecto cognitivo, el desarrollo socioemocional, el manejo de normas, etc. Y esto demuestra que los niños aprenden jugando y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos.
- Segundo. Para el logro de aprendizajes significativos en esta edad, podemos concluir de conocer la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos., el juego es el lenguaje más utilizado para comunicarse con el mundo exterior que los rodea, el juego enriquece la creatividad, la imaginación y estimula todos los sentidos de los niños.
- Tercero. Se debe tener en cuenta algunas recomendaciones referentes al juego, pues permite, utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas, facilita el desarrollo de habilidades físicas como las de agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse; así como también del habla y del lenguaje, establece y fortalece el intercambio de valores, aumenta la comunicación, permite momentos de enseñanza y ayuda en la resolución de problemas

## **RECOMENDACIONES.**

### **Se recomienda lo siguiente:**

- Capacitar a las docentes sobre las estrategias que deben aplicar en el desarrollo de las capacidades corporales en los niños.
- Dar charlas a los pares de familia sobre la importancia del juego y del desarrollo corporal en los niños.
- Promover actividades donde los niños apliquen juegos para el desarrollo de su cuerpo.

## **REFERENCIAS CITADAS.**

- Ajuriaguerra, J. (2005). *Manual de Psiquiatría infantil*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=dLJ7vmXqWdYC&pg=PA74&dq=el+juego+con+reglas&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiH2PH6vrruAhVcHLkGHddUBLUQ6AEwA3oECAAQAg#v=onepage&q=el%20juego%20con%20reglas&f=false>
- Delval, J. (2008). *El desarrollo humano*. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?id=WCr6oxkZPEC&pg=PA287&dq=caracteristicas+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwia\\_4XDybjAhVFILkGHVtmCtwQ6AEwAHoECAUQAg#v=onepage&q=caracteristicas%20del%20juego&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=WCr6oxkZPEC&pg=PA287&dq=caracteristicas+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwia_4XDybjAhVFILkGHVtmCtwQ6AEwAHoECAUQAg#v=onepage&q=caracteristicas%20del%20juego&f=false)
- Garaigordobil, M. (2016). Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de educación infantil. En M. M. Edo, S. Blanch. y M. Antón (eds.). *El juego en la primera infancia*, pp.67-89. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&pg=PT90&dq=el+juego+s%C3%ADmbolico&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjXhNzpubruAhXII7kGHQBKDjcQ6AEwBXoECAkQAg#v=onepage&q=el%20juego%20s%C3%ADmbolico&f=false>
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. [https://books.google.com.pe/books?id=QxuyWt0uu6kC&pg=PA28&dq=importancia+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwi9hZ\\_3i7ruAhUzL7kGHbnwBZEQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=importancia%20del%20juego&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=QxuyWt0uu6kC&pg=PA28&dq=importancia+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwi9hZ_3i7ruAhUzL7kGHbnwBZEQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=importancia%20del%20juego&f=false)
- Jiménez, M. I. (2004). *Jugar: la forma más divertida de educar*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=ZWBHa7LZFnAC&pg=PA41&dq=jugar&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiUys7yvLjuAhUkDrkGHT0UCn4Q6AEwBXoECAAQAg#v=onepage&q=jugar&f=false>

Mir, V., Corominas, D. y Gómez, M. T. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles: para niños y niñas a partir de 2 años*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=Jx988XdHm20C&pg=PA102&dq=juegos+funcionales&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiOmZ-wt7ruAhVTA9QKHZB7BxIQ6AEwAAnoECAQQA#v=onepage&q=juegos%20funcionales&f=false>

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=NIIs9USFWBI4C&pg=PA30&dq=jugar&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiUys7yvLjuAhUkDrkGHT0UCn4Q6AEwBHoECAAQAg#v=onepage&q=jugar&f=false>

Omeñaca, R y Ruiz, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?id=fy\\_qy1n84H8C&pg=PA47&dq=caracteristica+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwj3jfG0gLruAhWbH7kGHcODEAQ6AEwA3oECAYQAg#v=onepage&q=caracteristicas%20del%20juego&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=fy_qy1n84H8C&pg=PA47&dq=caracteristica+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwj3jfG0gLruAhWbH7kGHcODEAQ6AEwA3oECAYQAg#v=onepage&q=caracteristicas%20del%20juego&f=false)

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la actividad lúdica*. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=importancia+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwi9hZ\\_3i7ruAhUzL7kGHbnwBZEq6AEwAAnoECAkQAg#v=onepage&q=importancia%20del%20juego&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=importancia+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwi9hZ_3i7ruAhUzL7kGHbnwBZEq6AEwAAnoECAkQAg#v=onepage&q=importancia%20del%20juego&f=false)

Torres, M (1996) Investigación Educativa II UNMSM Bachillerato

Vázquez, R. (2000). *El juego en la educación escolar*. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?id=5jl\\_AgAAQBAJ&pg=PA40&dq=importancia+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwi9hZ\\_3i7ruAhUzL7kGHbnwBZEq6AEwBXoECAMQAg#v=onepage&q=importancia%20del%20juego&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=5jl_AgAAQBAJ&pg=PA40&dq=importancia+del+juego&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwi9hZ_3i7ruAhUzL7kGHbnwBZEq6AEwBXoECAMQAg#v=onepage&q=importancia%20del%20juego&f=false)

Vélez, L (1992) “Metodología de la Investigación en Educación. Edit. Libertad - Trujillo.



## Importancia del juego para el desarrollo biopsicosocial del niño

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	<b>emowe.com</b> Fuente de Internet	9%
2	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Fuente de Internet	1%
3	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	1%
4	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	1%
5	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	1%
6	<b>Submitted to Unviersidad de Granada</b> Trabajo del estudiante	1%
7	<b>dspace.utpl.edu.ec</b> Fuente de Internet	<1%
8	<b>uvadoc.uva.es</b> Fuente de Internet	<1%
9	<b>www.oposinet.com</b> Fuente de Internet	

		<1 %
10	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
13	archive.org Fuente de Internet	<1 %
14	1library.co Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Asesor.