

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego en el nivel inicial

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autora:

Luz María Carmen Clendenes

Trujillo-Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego en el nivel inicial

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)

Trujillo-Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

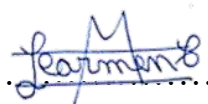
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego en el nivel inicial

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

Carmen Clendenes Luz María (Autora)

.....


Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

.....


Trujillo-Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a los veinticinco días del mes de agosto de dos mil veinte, se reunieron en el Colegio San José N° 81608, 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 Albuquerque 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: *La importancia del juego en el nivel inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial (a) **CARMEN CLENDENES, LUZ MARÍA**

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 **15**.

Por tanto, **CARMEN CLENDENES, LUZ MARÍA**, 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 trece horas con treinta 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 Albuquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Rod Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

A Dios, por bendecirme en cada día de mi vida.

A todos mis familiares por todo apoyo brindado durante toda mi formación profesional.

A mis amigos por la motivación que me dieron en el estudio de segunda especialidad.

ÍNDICE.

| | |
|--|----|
| DEDICATORIA. | 5 |
| ÍNDICE. | 6 |
| RESUMEN. | 7 |
| ABSTRACT | 8 |
| INTRODUCCIÓN | 9 |
| CAPÍTULO I | 11 |
| MARCO TEORICO DEL JUEGO. | 11 |
| 1.1. Definición del juego | 11 |
| 1.2. El juego también tiene un concepto sociológico | 13 |
| 1.3. Teorías importantes sobre el juego | 14 |
| 1.4. Teorías pedagógicas sobre el juego. | 19 |
| CAPITULO II | 21 |
| CARACTERÍSTICAS IMPORTANTES DEL JUEGO | 21 |
| 2.1. El juego como parte del desarrollo humano. | 21 |
| 2.2. El juego como actividad de placer. | 21 |
| 2.3. El juego en el aprendizaje de reglas. | 22 |
| CAPITULO III | 24 |
| UTILIDAD DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN. | 24 |
| 3.1. El primer juego de los seres | 24 |
| 3.2. El juego en el preescolar | 24 |
| 3.3. Educación Infantil | 25 |
| 3.4. El juego en la etapa de educación infantil | 26 |
| 3.5. El juego en el currículo de educación infantil. | 27 |
| 3.6. El rol del profesorado frente al juego | 28 |
| 3.7. El rol del profesorado frente al juego | 30 |
| 3.8. Desarrollo del juego en el aula | 32 |
| CONCLUSIONES | 35 |
| RECOMENDACIONES. | 36 |
| REFERENCIAS CITADAS | 37 |

RESUMEN.

El juego es una de las actividades más importantes que existe dentro del desarrollo de aprendizajes en los niños del nivel inicial, para ello los docente deben tener un conocimiento amplio de todo aquello que signifique la utilización adecuada de los juegos y actividades que motive a los niños a poder dar rienda suelta a su imaginación que a su vez le permitirá adquiera nuevos conocimientos a fin de solucionar sus problemas, esto también le será de mucha ayuda en el desarrollo cognitivo y físico, pues los juegos se convierten también en una forma de expresión corporal así como también de una manera de entender y aprender a solucionar situaciones problemática de diferente índole. El presente trabajo, explica aspecto importante que se deben manejar dentro del aspecto educativo.

Palabras claves. Juegos, importancia, educación inicial.

ABSTRACT

The game is one of the most important activities that exists within the development of learning in children of the initial level, for this the teachers must have a broad knowledge of everything that means the proper use of games and activities that motivate children To be able to unleash your imagination, which in turn will allow you to acquire new knowledge in order to solve your problems, this will also be very helpful in cognitive and physical development, since games also become a form of corporal expression as well as a way of understanding and learning to solve problematic situations of different kinds. This work explains an important aspect that must be handled within the educational aspect.

Keywords. Games, importance, initial education.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se titula la importancia del juego en el nivel inicial y se trata de una investigación tipo monográfica, para saber cómo influye el juego en los niños de 3 a 5 años

El tema es de vital importancia porque analiza el juego en niños de nivel inicial y como involucra al docente, niños y padres de familia a lo que da a conocer sobre la evolución y desarrollo de en sus pequeños.

Este trabajo, es un material de mucha ayuda que analiza la importancia que tiene el juego dentro del desarrollo de la educación inicial, para ello se debe revisar información relevante de diferente autores y teorías que manifiestan sobre aquello que es útil al momento de desarrollar aprendizajes en el niño,

Se conoce que el juego desde hace muchos años tiene un gran protagonismo en diferentes aspectos formativos e lo niños, por ello los estudios indican y recomienda que siempre s e deben utilizar en el campo educativo y formativo.

El trabajo se justifica por que ayudara y aportara información que pueda ser tomada en cuenta en el desarrollo de los trabajos pedagógicos por aporte de los docentes o también por otros como fuente de apoyo para otros trabajos.

Para desarrollar el trabajo nos resultaron muy valiosos los aportes de los autores:

González Millán, Huizinga, Freire, Guy Jacquin , Pugmire-Stoy, Gimeno y Pérez, Asimismo puede rescatar las propuestas teóricas de los sitios web de la MED google académico biblioteca virtual que apoyaron sustancialmente nuestro trabajo.

Dentro del desarrollo del trabajo, se han considerado los siguientes objetivos:

Objetivo General

Conocer la importancia que tiene el juego en la enseñanza de los niños del nivel inicial.

Objetivos específicos.

Describir el marco teórico conceptual del juego.

Conocer las características del juego dentro del ámbito educativo.

Describir el desarrollo e importancia del juego en los niños.

El trabajo consta de tres capítulos. En el primer capítulo desarrollamos el marco teórico, en el segundo capítulo se muestran los aspectos importantes de las características del juego dentro de la educación inicial, en el capítulo tercero, se pueden ver la importancia que tiene el juego dentro del desarrollo de los niños, se presentan también las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas, que apoyaron en el desarrollo del presente trabajo académico.

CAPÍTULO I:

MARCO TEORICO DEL JUEGO.

1.1. Definición del juego:

El autor Pugmire-Stoy (1996) indican

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

Gimeno y Pérez (1989), refieren

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

Guy Jacquin, señala que,

“...El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás...”

De igual manera, González, (1984), indican que es:

"Una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

1.2. El juego también tiene un concepto sociológico:

Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Freire (1989) refiere:

"El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En definitiva, para un niño jugar no es un hobby, su juego está relacionado con un aprendizaje central: comprende el mundo a través de sus emociones. A través del juego, los niños tienen una serie de conjeturas sobre la vida. De manera similar, en la edad adulta, redescubrirá y usará cuidadosamente la razón y construirá un puente entre el juego y la vida.

Los niños juegan por diversión, y ellos mismos son los que establecen reglas y metas para superar estas reglas. Además, cabe señalar que los niños son las personas más justas en cuanto a jugar y respetar las reglas del juego. Por otro lado, es importante destacar que todo el mundo acepta que los juegos son universales a lo largo de la historia, lo que permite afirmar que los juegos son una herramienta importante para el desarrollo psicomotor y emocional, así como para el desarrollo social. Chicos pequeños.

1.3. Teorías importantes sobre el juego

Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:

Schiller y Spencer Su teoría se basa en la opinión de que una vez que los humanos hayan satisfecho todas las necesidades naturales básicas, consumirán el exceso de energía diaria. Por tanto, podemos destacar el propósito del juego.

“...Para estos autores, está lejos de ser un propósito natural, sino un propósito de entretenimiento. También afirman que este exceso de energía existe no solo en humanos, sino también en animales (cuanto más fuerte es la especie, más energía les queda). Pero la diferencia entre este consumo de energía de los animales y los humanos es que los humanos consumimos esta energía a través de actividades estéticas...”

Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:

Esta teoría se propone como la teoría opuesta a la teoría anterior. En este caso, Lázarus cree que el juego ayuda al descanso, por lo que es una forma de recuperar la energía que consumimos a través de actividades serias que requieren trabajo duro y / o mucha concentración. A diferencia de estas actividades, para él, cuando consumimos energía a través del juego, lo que hacemos es liberarnos del estrés y escapar de la vida cotidiana.

Teoría el ejercicio preparatorio o pre ejercicio Karl Gros

Karl Gross cree “que la mejor manera de que los niños desarrollen habilidades es imitando a los adultos”, por lo que ha observado una herramienta suficiente en el juego para practicar estas habilidades, que son las habilidades que los niños necesitarán para convertirse en adultos en el futuro. La idea que defiende este autor se comprende perfectamente con su ejemplo en su libro Garaigordobil (2003). Dijo: “Esto es un entrenamiento para luchar por la vida y la supervivencia, para que el gato que juega a la pelota aprenda a cazar ratones y a jugar aprender a controlar sus cuerpos”.

Teoría de la recapitulación de Stanley Hall

Para Hall, cuando “los niños juegan, lo que hacen es revivir las actividades de generaciones pasadas”. “De esta forma, disfrutan de algunas de las actividades desarrolladas por sus antepasados y encuentran actividades que son antiguas e inútiles para el ser humano, por lo que no realizarán estas actividades”.

Unos años después, Hall expuso otra teoría y completó la teoría anterior, en la que afirmaba que los juegos tienen la función de preparar para la vida adulta.

Para estos autores, está lejos de ser un propósito natural, sino un propósito de entretenimiento. También afirman “que este exceso de energía existe no solo en humanos, sino también en animales (cuanto más fuerte es la especie, más energía les queda). Pero la diferencia entre este consumo de energía de los animales y los humanos es que los humanos consumimos esta energía a través de actividades estéticas”.

Teoría de la relajación de Moritz Lázarus :

Esta teoría se propone como teoría opuesta a la anterior. En este caso, Lázarus cree que “los juegos son para descansar y por tanto es una forma de recuperar la energía que gastamos en actividades serias que implican esfuerzo y / o alta concentración. A diferencia de estas actividades, para él, cuando consumimos energía a través del juego, lo que hacemos es liberar tensiones y escapar de la vida cotidiana”.

Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross”

Karl Gross cree que la mejor manera de que los niños desarrollen habilidades es imitando a los adultos, por lo que ha observado una herramienta suficiente en el juego para practicar estas habilidades, que son las habilidades que los niños necesitarán para convertirse en adultos en el futuro. El punto que defiende este autor se puede entender perfectamente con su ejemplo en su libro Garaigordobil (2003), donde dijo:

Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo.

Teoría de la recapitulación de Stanley Hall

Para Hall, cuando los niños juegan, “lo que hacen es revivir las actividades de generaciones pasadas. De esta forma, disfrutan de algunas de las actividades desarrolladas por sus antepasados y encuentran actividades que son antiguas e inútiles para el ser humano, por lo que no realizarán estas actividades”.

Unos años después, Hall expuso otra teoría y completó la teoría anterior, en la que afirmaba que los juegos tienen la función de preparar para la vida adulta.

Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr

A través del juego, Carl afirmó que los niños pueden ejercitar su cerebro para estimular el desarrollo del cuerpo y del sistema nervioso. Dijo que, a través del juego, los niños pueden descargar sus emociones.

Teoría general del juego de Buytendik

Buytendik es completamente contraria a la teoría de Gross. “Él cree que la idea de que los niños necesitan ensayar actividades psicomotoras es completamente errónea”, porque si no se ensayan, los mecanismos subyacentes a estos comportamientos también son maduros. Además, Buytendink cree que, “si están haciendo ejercicios de preparación, no están jugando, porque para él, los juegos son una actividad típica de la infancia y una de sus características”. “Es decir, en su opinión, el niño juega solo porque aún es un niño, y la actividad del juego satisface la necesidad de autonomía y le ayuda a descubrirse a sí mismo”. Para Buytendik, los juegos son posibles debido a los siguientes impulsos: ambigüedad, impulsividad, emocionalidad y timidez, porque el juego ocurre cuando estos impulsos coinciden por primera vez con objetos conocidos

por los niños. Finalmente, cabe señalar que, para el autor, los juguetes en el juego son muy importantes.

Teoría de la ficción de E. Claparède

Claparède cree que los juegos se definen por quién juega, los juegos son las actitudes de los niños hacia el mundo y la importancia de las actividades lúdicas reside en el comportamiento de los niños. Para él, la personalidad de un niño se crea a través del juego.

Teoría socio histórica de Lew Vygotski

Vygotsky cree que los juegos se crean por necesidad, porque para él, los juegos son un elemento básico del desarrollo de un niño. Al mismo tiempo, cree que los juegos son un comportamiento espontáneo de los niños y tienen un gran valor social, porque a través de los juegos, los niños aprenden a comprender sus propios límites y habilidades, así como las normas sociales.

Esto significa que los niños necesitan usar su imaginación para jugar y, a través de actividades divertidas, pueden promover la integración en el trabajo escolar.

No debemos olvidar que Vygotski utiliza el término "Zona de Desarrollo Proximal" (ZPD), que se refiere a la distancia entre lo que descubrimos que un niño puede aprender y lo que realmente aprende. Cuando los niños dispongan de los recursos necesarios, la distancia entre ellos, principalmente los que les rodean, se acortará. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Piaget cree que “el juego es una necesidad para los niños porque es la única forma de que los niños interactúen con la realidad. Él ve el juego como una forma de que los niños nos muestren su estructura mental. Para Piaget, el juego es una especie de comportamiento intelectual, porque su estructura es similar a la estructura del pensamiento, pero encontró que hay una gran diferencia entre los dos”. El juego en sí es un fin, y el comportamiento intelectual busca lograr un meta. la meta. Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner

Brofenbrenner afirma que “existe una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y los juegos en los que se involucran, y cree que su comportamiento está determinado por la forma en que perciben el entorno, no por la realidad objetiva”.

Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos

Huizinga y Caillos creen que “los niños pueden aprender tradiciones, costumbres, normas sociales y cultura a través de juegos. Por eso el juego cambia en diferentes culturas”.

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; los juegos son objeto de “una especial investigación psicológica, y la primera en verificar el papel de los juegos como fenómeno del pensamiento y el desarrollo de la actividad”. “Se basa en la investigación de Darwin, que muestra que las especies que mejor se adaptan a las condiciones ambientales cambiantes pueden sobrevivir. Por esta razón, los juegos son preparativos para la vida adulta y la supervivencia”.

Para Groos, el juego es un pre-ejercicio de las funciones necesarias de la vida adulta, porque ayuda a desarrollar funciones y habilidades para que los niños puedan realizar las actividades que realizarán cuando sean mayores. Este argumento de anticipación funcional ve un ejercicio de preparación de madurez necesario en el juego, que no se puede alcanzar hasta el final de la infancia, y en su opinión, "es precisamente para el juego y para prepararse para la vida".

El teórico estableció un mandamiento: "El gato que juega con la pelota aprenderá a atrapar ratones, y el niño que juega con las manos aprenderá a controlar su cuerpo". “Además de esta teoría, también propuso una teoría sobre la función de los símbolos. Desde su punto de vista, este símbolo nacerá de la prepráctica, es decir, un perro que agarra a otro activará sus instintos y creará ficción. Desde esta perspectiva, hay una

ficción simbólica, porque el contenido del símbolo es inaccesible para el sujeto” (no puede cuidar al bebé real, parece con su muñeca).

En definitiva, Groos define “la naturaleza del juego como biológica e intuitiva. Prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa adulta, es decir, lo que le hizo a un muñeco cuando era niño, cuando lo hizo para un bebé, creció”.

1.4. Teorías pedagógicas sobre el juego.

Teoría Piagetiana:

Para Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”

Las habilidades sensoriomotoras, “simbólicas o de razonamiento son los aspectos básicos del desarrollo personal y son las condiciones que influyen en el origen y evolución de los juegos”.

Piaget conecta “las tres estructuras básicas del juego con las etapas evolutivas del pensamiento humano: el juego es un ejercicio simple (similar al animal); juego simbólico (abstracto, ficticio); y juego regulatorio (colectivo, convenio colectivo) resultado de)”.

Piaget se centra principalmente en la cognición, pero no en las emociones y motivaciones de los niños. El tema central de sus obras es "una especie de sabiduría" o "una especie de lógica" que toma diferentes formas con el desarrollo humano. Presentar “la teoría del desarrollo por fases. Cada etapa asume la coherencia y coordinación de todas las funciones cognitivas relacionadas con un cierto nivel de desarrollo. También significa discontinuidad, lo que significa que cada etapa sucesiva es de naturaleza

diferente a la etapa anterior, aun considerando que, en el proceso de transición de una etapa a otra, es posible construir y fusionar elementos de la etapa anterior”. Piaget divide “el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo)”.

“...La principal característica de la etapa sensoriomotora es la capacidad de los niños para expresarse y comprender el mundo, por lo que su capacidad de pensar es limitada. Sin embargo, los niños aprenden del entorno a través de actividades constantes, exploración y manipulación. Los niños comprenden gradualmente la permanencia de los objetos, es decir, la continuidad de la existencia de objetos que no pueden ver. En la segunda etapa, la etapa preoperatoria, el niño actúa a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos de fantasía), y según estas expresiones, como si las creyera...”

En determinadas operaciones o etapas, los niños pueden realizar “un número limitado de procesos lógicos, sobre todo cuando proporcionan materiales para manipularlos y clasificarlos. La comprensión todavía depende de la experiencia específica de ciertos hechos y objetos, en lugar de ideas abstractas o hipotéticas. Se dice que las personas han entrado en la etapa del pensamiento computacional formal desde los 12 años y tienen la capacidad de razonar lógicamente y pueden formular y probar hipótesis abstractas”.

Piaget ve el desarrollo “es la interacción entre la madurez corporal (tejido alterado anatómica y fisiológicamente) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimientos y comprensión. Por tanto, el concepto de constructivismo y el paradigma entre pedagogía constructivista y currículum”.

Según este método, el curso comienza con el interés de aprender, combinando nueva información y experiencia con conocimientos y experiencias previas. La teoría de Piaget coloca la acción y la resolución de problemas autodirigida directamente en el centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, comprenda cómo descubrió cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyonovich Vigotsky (1924), el juego parecía reproducir el contacto con otros. La esencia, origen y trasfondo de los juegos son todos fenómenos sociales, a través de los juegos se presentan escenas que trascienden los instintos individuales y las pulsaciones internas.

Para este teórico, “los humanos tienen dos rutas evolutivas: una es más dependiente de la biología (la preservación y reproducción de las especies) y la otra es más dependiente del tipo de cultura social” (el desarrollo gradual de formas organizativas adecuadas para una cultura. Integración) y grupos. Social).

Finalmente, Vygotsky determinó que “el juego es una actividad social, a través de la cooperación con otros niños pueden obtener roles o roles que se complementen”. El autor también “se ocupa principalmente de juegos simbólicos y señala cómo el niño transforma algunos objetos en otros objetos que tienen para él diferentes significados en su imaginación, por ejemplo, cuando corre como un caballo con una escoba, y este tipo de emparejamiento”. “El manejo de las cosas contribuye a la capacidad simbólica del niño”.

CAPITULO II

CARACTERÍSTICAS IMPORTANTES DEL JUEGO:

2.1. El juego como parte del desarrollo humano.

Los juegos no solo son una actividad necesaria para los niños, sino también una actividad necesaria para los adultos. Esto se debe a que, a través de los juegos, no solo puedes aprender a jugar un papel en el mundo que te rodea, sino que las personas también pueden aprender a reconocer nuestras habilidades y limitaciones a través de actividades interesantes, es decir, lo que podemos hacer y lo que no podemos. y aprendemos a llevarnos bien con los demás. Las actividades interesantes también son cosas que aparecen en todas las culturas. Al mismo tiempo, los juegos son un elemento importante de socialización y un problema humano básico. Igualmente, importante es que a través de los juegos podemos eliminar el estrés y deshacernos temporalmente de todas las preocupaciones.

2.2. El juego como actividad de placer.

Un juego es una actividad diseñada para brindar alegría y satisfacción a quien lo realiza, es una actividad placentera que puede brindar alegría, alegría y diversión y, en general, puede satisfacer inmediatamente los deseos.

Antón (2007) indica:

“...Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos...”.

Esta es una actividad gratuita porque es seleccionada por el jugador y puede interrumpirse o cancelarse en cualquier momento. Esta libertad está relacionada con el

hecho de que opta por no responder a necesidades físicas u obligaciones morales, sino a un acto desinteresado.

Practícalo por la diversión que trae. Esto implica la intención de que los juegos existan solo cuando el sujeto decide convertirse en jugador y crear una situación de juego.

Implica la creación de un mundo paralelo, una situación ficticia, en la que se utilizan elementos reales, el jugador sabe que lo que está haciendo es irreal, y puede entrar y salir de ese mundo en cualquier momento.

Sin embargo, el universo creado por los jugadores no está exento de reglas:

Estos siempre vienen en diferentes formas: explícitas o implícitas, preexistentes o integradas en el juego. Las reglas tienen una función central porque delimitan los límites del juego y también implican la suspensión temporal de las reglas para ordenar el mundo habitual. Son aceptadas libremente por quienes deciden participar en el juego, pero al mismo tiempo se vuelven obligatorias, pues una vez que son violadas, el mundo del juego desaparecerá.

Las reglas están subordinadas a la práctica y actúan como supuestos que regulan el juego y permiten que el juego mismo aprenda a jugar.

2.3. El juego en el aprendizaje de reglas.

El juego asume motivaciones intrínsecas, desde la perspectiva del utilitarismo, estas motivaciones son siempre "improductivas" y tienen un propósito en sí mismas, porque la actividad se basa en su propio desarrollo, y los medios son más importantes que el propósito. Puede repetirse, aunque nunca antes se pudo determinar su desarrollo. El juego se puede repetir, pero siempre es una actividad incierta, su desarrollo no puede ser predefinido o sus resultados se conocen de antemano, porque la situación del juego siempre abre espacio para la invención e iniciativa de los participantes.

- **El juego implica actividad:** Muchas veces, cuando estamos jugando, estamos haciendo ejercicio, comunicándonos, expresándonos, imitando, etc. Pero incluso si el juego no es móvil, somos muy activos (psicológicamente). Para hacer esto, debe tenerse en cuenta que esto requiere algo de esfuerzo.
- **Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje:** A través de los juegos, por sus características, se convierte en un medio de aprendizaje ideal, porque con él, las personas encontrarán la motivación para aprender, y se está dando un aprendizaje importante, porque el aprendizaje a través de actividades de juego se hace a través de la habilidad personal.

Los juegos: son “una herramienta importante para el desarrollo integral de los niños en la educación infantil Marta Ruiz Gutiérrez Por ello, debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas combinándolos con los conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo”.

CAPITULO III

UTILIDAD DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN.

3.1. El primer juego de los seres

El primer juego básico entre madre y bebé es la lactancia materna; en él se establece una sinfonía de apariencia y comunicación: las manos juguetonas y coquetas del niño aprietan y sueltan el pecho, lo agarran de nuevo, miran a su madre y sonríen ... Todas las conexiones que aparecen, la relación emocional madre-hijo en la connotación, van mucho más allá de los enormes beneficios nutricionales de la leche materna, y se relacionan con la alegría desde una etapa muy temprana. Es así como se forma el vínculo emocional y aparece el concepto de apego. Este concepto de apego acompañará a la madre durante toda su vida por su hijo, para que "nadie haga lo que la madre hace gratis por salario", lo cual es un sabio lema. Descubrir su cuerpo para un niño es un juego; primero los hace con las manos, comienza a jugar con ellos, es un gran descubrimiento para él, sabe que sus manos pueden pasar por sus ojos, las puede mover y lo hará. Descansar cuando esté cansado:

El significado de esta autoestimulación es básico. Esto se puede ver en niños de entre 4 y 5 meses de edad. "No solo se chupan las manos, sino que también se chupan el dedo gordo del pie y todo lo que esté a su alcance". Durante el desarrollo oral, entre ellos, la boca es el factor decisivo del conocimiento de un niño, porque al usar la boca, sabrá qué es frío, qué está caliente, qué es blanco y qué es duro.

3.2. El juego en el preescolar

En esta etapa, el comportamiento animado aparece en el lugar donde el niño da vida a los objetos inanimados. Golpeó una piedra y dijo "piedra tonta", porque la golpeó,

pensó que la piedra era una persona; en su animismo, les dio vida a muchas cosas en la imaginación, estas ideas son significativamente más ricas, un poco más tarde, veré con mis amigos imaginarios. Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar. Quienes trabajan en instituciones preescolares saben que esta es una muy buena etapa en la vida de un niño, cuando está alineado con la vida y ejercita su curiosidad por todo lo que le rodea.

Competición grupal en los juegos escolares: Aceptar las reglas como norma social es decisivo, porque el joven no puede regatear en medio del juego porque le pertenece a él. Ya sabe que el portero es el portero y el defensor es el defensor. es un problema. Si viola las reglas y demás, este es el mejor ejemplo de arreglos sociales posteriores. Hay que obedecer la ley y hay restricciones. Otra cuenta, al igual que mis derechos, también tiene mis obligaciones. En este sentido, La aceptación de las reglas es un modelo social necesario y posible. Actividades físicas: Están relacionadas con las actividades físicas directas que los niños realizan en interacción con otros, en las que aceptan y acatan las reglas.

3.3. Educación Infantil

Características del juego de 0 a 6 años

El primero de ellos “es la etapa sensoriomotora desde el nacimiento hasta los 2 años. En esta etapa, los niños utilizan sus sentidos y reflexiones como la principal forma de construir conocimiento del mundo, y los juegos deportivos dominan en esta etapa”. Lo que hacen los niños a través de este tipo de juegos es descubrir el mundo probando sus propios cuerpos. Como vimos en Garaigordobil (2003), “al inicio de este juego, los niños comenzaron a repetir incansablemente diferentes movimientos y gestos con el cuerpo, luego introdujeron objetos a su alcance y tomaron conciencia para explorar los objetos que buscaban. Manipular”.

3.4. El juego en la etapa de educación infantil

Como mencionamos anteriormente, según la teoría de la evolución psicológica de Jean Piaget, “la educación infantil se encuentra en las siguientes etapas de desarrollo intelectual: etapa sensoriomotora y etapa precálculo”.

“Estas actividades ayudarán a los niños a lograr un buen desarrollo sensoriomotor en los primeros tres años de vida”. (Masnou, 2007)

La siguiente etapa, la etapa de precálculo, cubre el rango de edad de 2 a 7 años. En esta etapa, el lenguaje comienza a acelerarse rápidamente y los niños son cada vez más capaces de usar diferentes símbolos para representar objetos. Aquí, el juego es básicamente simbólico. Los niños están imitando a los adultos cuando juegan y entienden el mundo que la rodea de esta manera. “Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) defendieron el interés por promover el juego simbólico por sus potentes funciones cognitivas, sociales y emocionales”. “Como bien afirma Ortega Ruiz (1992), Piaget considera que entre estos dos tipos de juego comentados hasta el momento (el juego motor y el juego simbólico) hay un innegable parentesco pues entre ellos hay una gran relación”.

Gómez (2008) indica, “Sin embargo, aunque estos son juegos en cada etapa según la descripción de Piaget, hay dos tipos de juegos que también son comunes, son juegos de construcción y juegos experimentales”.

Romero y Gómez (2008) afirmaron “que el juego de la construcción se inició alrededor del primer año, y lo definieron como una serie de acciones coordinadas hacia un objetivo específico, creando elementos más cercanos a la realidad, los materiales utilizados tienen especial relevancia”. También afirmaron que cuando un niño construye elementos de la realidad, no está expresando la realidad, sino imitando la realidad, por lo que ya necesita comprender la realidad.

Otro tipo de juego que atraviesa la etapa de educación infantil es el juego experimental. Los niños han disfrutado de este juego desde los primeros meses de vida y ya están intentando explorar el mundo que les rodea. Thió et al. (2007) señalaron que

“cuando uno o más niños actúan, manipulan, combinan e interactúan activamente con objetos inespecíficos del entorno, se denominan actividades exploratorias. Sin embargo, a medida que se divierten, en la escuela hablar sobre juegos experimentales”

3.5. El juego en el currículo de educación infantil.

A continuación, pensamos que es necesario comprender brevemente “la importancia del juego en la legislación educativa, porque como hemos enfatizado hasta ahora, el juego es una herramienta básica para el desarrollo integral de un individuo, especialmente en los primeros años de vida. Debemos Como parte clave del aprendizaje de los niños, utilizarlo como un proceso complementario para el trabajo. Además, creemos que es importante leer la legislación para analizar mejor la forma en que los maestros juegan en el aula de educación infantil”.

Por tal motivo, cabe señalar que, aunque actualmente estamos bajo la legislación LOMCE, nos referiremos a la LOE porque la ley de educación vigente no incorpora cambios relacionados con la educación infantil, por lo que en esta etapa de la educación la LOE puede ser utilizado como referencia.

Cabe señalar también que en el marco global de las leyes de educación LOE y LOMCE, casi no se habla de juegos de azar. Ambos se mencionan en pequeña cantidad de manera general en el artículo 14, que establece lo siguiente: "Los métodos de trabajo en los dos ciclos estarán basados en la experiencia, las actividades y los juegos, y serán aplicados y confiables en un ambiente de afecto familiar, Para potenciar su autoestima y comunicación, así como su expresión visual y musical ". Con esto, vemos que ciertos juegos deben existir en diferentes áreas de la educación infantil, pero no pararán ahí.

Los juegos son una “herramienta de intervención educativa especial. El juego es un comportamiento común que los niños y niñas muestran de manera espontánea y afecta el desarrollo cognitivo, psicomotor, emocional y social, porque permite la

atención, la memoria o la imitación del comportamiento social”. A través de los juegos, las niñas y los niños comprenden su entorno, sus propios pensamientos y emociones, así como los de los demás. Debido a su naturaleza motivadora, creativa y placentera, las actividades divertidas son esenciales en la educación infantil.

En el comando anterior, deben haber utilizado diferentes juegos para estimular a los niños desde pequeños, lo que significa que necesitan diferentes juegos de acuerdo a las necesidades de exploración y descubrimiento en diferentes etapas de la experiencia de los niños. La autonomía destaca los juegos simbólicos del segundo período de la educación infantil, así como el valor educativo de los juegos populares y la cooperación.

El juego es el elemento básico del desarrollo de los niños. Es muy importante “como actividad física, puede liberar energía y es necesaria para el equilibrio emocional”. Al mismo tiempo, también es una fuente de aprendizaje. Por tanto, la escuela debe ser un lugar donde se permita el juego, porque el juego actúa sobre los objetos y desarrolla sus conocimientos físicos, construye espacio y tiempo, y habilidades expresivas, adquiere habilidades sociales, y se conocen y se comprenden. Valorar la experiencia del entorno social.

Hay que recordar que el juego es una actividad natural para los niños y es sumamente importante para su desarrollo, por lo que hay que fomentarlo y garantizarlo. La educación infantil debe apoyar la provisión de espacio para diferentes tipos de juegos (sensorial, movimiento, simbolismo, lenguaje, drama, reglas y aleatorio, constructivo, etc.) en el tiempo, espacio y materiales, y enfatizar que los juegos deben ser tratados como independiente No son las recompensas que reciben los niños después de completar el trabajo con bolígrafo y papel, porque los juegos son actividades divertidas que pueden ayudar a los niños a descubrir y aprender. Esta actividad les ayuda a interactuar y relacionarse con sus compañeros y con el medio ambiente. Los juegos pueden ayudar a los niños a predecir lo que sucederá y planificar. Fomenta el pensamiento estratégico ... En resumen, los juegos tienen muchos beneficios cognitivos, sociales y emocionales.

Del mismo modo, se menciona que todos los espacios deben estar cuidadosamente diseñados y tener una intención educativa, porque la forma en que los organizamos puede reflejar nuestra intención educativa. “Por ello, es importante que los espacios se distribuyan de forma estable y diversa para que puedan atender satisfactoriamente las diferentes necesidades de los niños y niñas y animarlos a realizar diferentes tipos de actividades. En cuanto a la organización del espacio que se debe dar al segundo ciclo de educación infantil, se recomienda dividir el aula en diferentes áreas de actividad (por ejemplo, a través de rincones) para desarrollar diferentes aprendizajes”.

La tarea docente es animar a los niños a tomar decisiones y probar, mostrarles los errores como parte de sus logros y proporcionarles entornos y oportunidades adecuados para presentar sus sugerencias en “diferentes actividades y juegos”. “Es necesario incrementar su participación e iniciativa, y brindarles diversas posibilidades para ejercitar su capacidad de seleccionar y promover actividades y experiencias significativas que contengan elementos que estimulen el deseo de ejecutar”.

3.7. El rol del profesorado frente al juego:

Por un lado, los maestros tienen la responsabilidad de brindar la seguridad emocional necesaria para que los niños aprendan, exploren, jueguen e interactúen con sus compañeros. Por otro lado, “deben brindar las condiciones adecuadas, la ayuda necesaria y suficiente, y plantear los desafíos de orientar el aprendizaje y la socialización”.

Estos centros promoverán el uso no convencional de juguetes, equipos y recursos didácticos propios del entorno escolar. Asimismo, se seleccionarán materiales didácticos que muestren personas y patrones de comportamiento que no sean estereotipados ni sexistas, mantengan una relación equilibrada, respetuosa e igualitaria entre ellos y promuevan la convivencia entre niños y niñas de diferentes culturas.

El material también debe ser atractivo, fuerte, diverso y seguro. Los materiales seleccionados deben favorecer los aspectos emocionales de la relación que se desencadenan en la situación del juego, despertando la curiosidad y el deseo de jugar de los niños: una herramienta importante para el desarrollo integral de los niños en la educación infantil.

En cuanto al campo del lenguaje: comunicación y performance, las ventajas de los juegos pueden acercar a los niños a la literatura infantil, hacerles aprender a disfrutarla y destacar. “Al mismo tiempo, como todos sabemos, el lenguaje se complementa con el lenguaje corporal y, por tanto, complementa el uso del cuerpo. Movimos el cuerpo con intenciones comunicativas. Por tanto, el juego simbólico y la expresión dramática” se consideran una buena forma de mejorar la capacidad expresiva de los niños. También se recomienda que participen de forma creativa en los juegos de idiomas que aprenden mientras se divierten, y que participen activamente en la escucha atenta de las diferentes actuaciones que puedan disfrutar.

Para promover el autoconocimiento y la autonomía personal, los juegos deben elevarse a una actividad privilegiada que combine acciones con emociones y pensamientos para promover las relaciones, la comunicación, el respeto entre pares y el conocimiento de pautas y reglas. Es propicio para el desarrollo emocional, físico, cognitivo y social.

Uno de los juegos que destaca en este punto es el juego de imitación de escenas de la vida cotidiana. A través de este tipo de juegos, los niños representan diferentes industrias o roles en su vida diaria, y de esta manera comprenden el mundo que los rodea.

En cuanto al desarrollo de la autonomía de los niños, esta se logra a través de diferentes actividades, entre las que sin duda podemos destacar la importancia de los juegos para que paulatinamente puedan alcanzar sus logros.

A su vez, los juegos se consideran una buena herramienta para evaluar los conocimientos que los niños han adquirido en diferentes campos, pues los niños nos muestran sus habilidades motoras, operativas, ajustan sus expresiones, sentimientos y emociones al participar en juegos, y la diferencias entre compañeros. Los juegos muestran una actitud de colaboración y ayuda mutua, se puede valorar su participación y uso de las reglas que rigen el propio juego ... Además, al observar los propios juegos de los niños, podemos darnos cuenta de lo que han ganado desde entonces. , si los niños introducen estos conceptos en el juego todos los días, es una buena indicación de que han interiorizado estos contenidos.

En la programación del aula, los juegos deben ser considerados como un objetivo educativo, porque se debe enseñar a jugar; como contenido, porque hay muchos aprendizajes relacionados con los juegos que los niños pueden construir; y como un recurso de método, porque el aprendizaje a través de los juegos puede ser variado. Se realizan campos de conocimiento y experiencia (...) En definitiva, el juego debe ser la actividad central de esta etapa educativa, porque constituye un elemento privilegiado, conocimiento o actividad que puede integrar diversas situaciones y vivencias. Por tanto, como ya se ha señalado, no debe entenderse como opuesto al trabajo escolar, sino como una herramienta de aprendizaje privilegiada.

3.8. Desarrollo del juego en el aula

Como hemos visto, en el marco curricular, los juegos son considerados como "una herramienta de aprendizaje privilegiada", pero ¿el profesorado lo tiene en cuenta a la hora de planificar las actividades diarias? Estas preguntas o diferencias también se encuentran en el autor. Por un lado, algunos autores, como Garaigordobil (2003), creen que el juego es una actividad necesaria para el desarrollo integral de los niños, porque es a través de esta actividad que los niños aprenden a desempeñar un papel en la vida adulta. Sin embargo, otros autores, como Huguet y Bassedas (1992) comentaron que también existe el polo opuesto, y señalaron que nos encontramos discutiendo con quienes "los niños juegan para escapar de la estrechez no correspondida que les brindan sus mayores. el mundo es el mismo "(pág 1).

En este sentido, encontramos muy interesante la contribución de Cheng y Stimpson (2004), “quienes creen que, aunque la importancia del juego es muy reconocida, la forma en que los niños participan en el juego no se comprende bien ni se utiliza como método de aprendizaje”. Por otro lado, estos autores creen que muchos profesores no se dan cuenta de que existe una divergencia entre sus puntos de vista sobre las actividades recreativas y lo que realmente ponen en práctica en el aula. Para saber si sus ideas son correctas, Cheng y Stimpson llevaron a cabo un estudio con seis maestras de jardín de infancia, quienes estudiaron cuáles son las teorías de estos profesionales sobre los juegos y cómo ponen en práctica el aprendizaje basado en juegos.

Resulta que en estas aulas las ideas teóricas de estos profesores entran en conflicto con la realidad en el aula, es decir, todos piensan que los juegos en el aula son divertidos, pero realmente no lo han puesto en práctica. Además, separan los momentos de juego de los momentos de trabajo. De esta forma, ven los juegos como momentos de relajación o recompensas por las tareas cumplidas, y finalmente, observar cómo el docente termina su práctica y les cuesta cambiar.

Estos resultados los sintetizan Cheng y Stimpson “en tres orientaciones profesionales: una orientación técnica, una orientación inestable y una orientación investigadora”.

Orientación técnica: En esta dirección, los profesores que consideran los juegos como una estrategia pueden atraer el interés y la atención de los niños mediante métodos sencillos de aprendizaje inicial. En general, en esta dirección, el contenido del trabajo de algunos docentes se planifica con anticipación, no aceptan críticas y no cambian. Estos profesores no suelen reflexionar sobre su práctica en el aula y, para ellos, los niños están en un segundo plano.

Orientación inestable: En esta dirección, los profesores que consideran los juegos como una estrategia pueden atraer el interés y la atención de los niños mediante métodos

sencillos de aprendizaje inicial. En general, en esta dirección, el contenido del trabajo de algunos docentes se planifica con anticipación, no aceptan críticas y no cambian. Estos profesores no suelen reflexionar sobre su práctica en el aula y, para ellos, los niños están en un segundo plano.

Orientación investigadora: La última dirección representa a un profesor investigador. En este caso, la profesora no puede definir el concepto de aprendizaje a través de juegos con tanta claridad como las dos primeras direcciones, pero prometió cambiar el método de enseñanza cambiando el plan de estudios, para encontrar una alternativa al método de enseñanza. Enseña e incluso desarrolla la teoría de juegos en su propia formación. Para estos profesores, el aprendizaje lúdico es una forma de vida, trasciende su motivación, por eso lo valoran.

Relacionado con esto están los tres tipos de juego que Huguet y Bassedas (1992) afirmaron que se encuentran en diferentes guarderías y guarderías. Son: Por un lado, actividades que se presentan en forma de juegos, como trabalenguas, actividades deportivas, encontrar palabras con determinados sonidos, etc.

Por otro lado, se propuso la denominada "actividad de aprendizaje", y en este artículo se hace referencia a los juegos: una herramienta importante para el desarrollo integral de los niños en la educación infantil Marta Ruiz Gutiérrez juega con los niños El momento en libertad. Finalmente, describieron los juegos planificados como aquellos que se utilizan para el desarrollo y aprendizaje de los niños, en los que se destacan, como los juegos de esquina, según ellos confirmaron: "Con un plan hemos reflexionado sobre las habilidades y destrezas que se pueden preferir, opciones Se han añadido algunos materiales y se han contrastado con la observación y el seguimiento de los juegos de los niños".

A partir de las ideas de estos autores, podemos concluir que existen muchas formas de observar los juegos en el aula de educación infantil. Por un lado, algunos docentes lo consideran como la actividad central de esta etapa educativa. Por otro lado,

algunos docentes utilizan los juegos como premios, recompensas o actividades de descanso. A veces hay poco tiempo para actividades de entretenimiento y en otras situaciones, aunque Tomó más tiempo, pero no recibió la atención que merecía. En este sentido, después de hablar sobre el trabajo con lápiz y papel en la sección de juegos del plan de estudios de educación infantil, descubrimos que los juegos son una idea gratificante.

Esta forma de usar los juegos es muy peligrosa en nuestra opinión, porque como venimos comentando, los juegos son una herramienta de aprendizaje muy importante. Cuando los niños completan tareas, los logros son los que son más lentos. En comparación con los niños que suelen completar las tareas más rápido, refinamiento no tiene las mismas oportunidades. Al mismo tiempo, podemos enfatizar que la diferencia no solo es obvia en este sentido, sino también en dicho trabajo, es apropiado que los niños a veces no completen la tarea con la mayor seriedad posible. De manera similar, esta forma de trabajar a menudo significa que los maestros pierden las oportunidades de aprendizaje que brindan los juegos y las usan de manera imprudente como lo opuesto al trabajo.

De esta forma, como hemos visto a través de los cursos de educación infantil, en nuestra opinión, lo más interesante es utilizar los juegos como actividad central en la dinámica diaria. Este es un buen método. Esto es lo que afirman Cheng y Stimpson en un reciente revisar, describir. Dirección de investigación, donde los juegos se entienden como cosas básicas para los niños y una forma de vida.

CONCLUSIONES:

- Primero. El juego debe ser considerado como una de las actividades más importantes dentro del aspecto educativo formativo, para ello se debe, ampliar los conocimientos de los docentes y padres de familia para que lo tengan en cuenta todo aquello que le permita desarrollar de manera armónica y todo aquello que le sirva en su desarrollo físico y cognitivo.
- Segunda. Los niños pueden desarrollarse solo a través de la percepción directa de la situación. Harán lo primero que se les ocurra, pero este comportamiento tiene sus limitaciones, especialmente cuando hay un problema; a través de los juegos, los niños aprenden a desempeñar un papel en el entorno psicológico. pensamientos para trascender el mundo externo concreto, tratar de guiar su comportamiento a través del significado de la situación, obligarlo e inspirarlo a formular estrategias de resolución de problemas.
- Tercero. La importancia del juego en el desarrollo de los problemas de un niño. Por ejemplo, cuando un niño quiere hacer su torre de ladrillos más alta, usará su mente para encontrar que debe poner el ladrillo más grande en la base, o usar algunos ladrillos pequeños para hacer una base, y luego tratar de hacer la base. torre más alta. Hago esto apilando uno tras otro.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

- Capacitar a los docentes y padres de familia en todo aquello que signifique el conocimiento y aplicación de juego como parte importante en la formación y desarrollo de los niños.
- Desarrollar talleres participativos en donde los estudiantes puedan poner en práctica todo aquello que deben aprender los niños dentro del desarrollo físico y cognitivo con el apoyo del juego.

REFERENCIAS CITADAS

- Antón, M (2007). Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana. Barcelona: Graó.
- Bañeres, D., y otros (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.
- Campo Aranda, T. J., Y Gomes Araújo, E. (2009). Manual básico para la realización de tesinas, tesis y trabajos de investigación Madrid: Eos (pp. 277-304). Recuperado de: http://www2.unifap.br/gtea/wp-content/uploads/2011/10/T_cnicas-e-instrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf
- Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta, 16 (32-40).
- Cheng, D. Y Stimpson, P. (2004). Articulating contrast in kindergarten teachers' implicit knowledge on play-based learning. International Journal of Educational Research, 41, 339-352.
- Delgado, I (2011). Juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo.
- Española, R. R. A. (2010). Ortografía de la lengua española. Madrid: Espasa.

La importancia del juego en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet | 3% |
| 2 | Submitted to Universidad Europea de Madrid Trabajo del estudiante | 2% |
| 3 | es.slideshare.net Fuente de Internet | 1% |
| 4 | www.clubensayos.com Fuente de Internet | 1% |
| 5 | Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante | 1% |
| 6 | repository.pedagogica.edu.co Fuente de Internet | 1% |
| 7 | documentop.com Fuente de Internet | 1% |
| 8 | Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante | 1% |

| | | |
|----|---|------|
| 9 | Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante | 1 % |
| 10 | zaguan.unizar.es Fuente de Internet | 1 % |
| 11 | Submitted to Universidad Catolica San Antonio de Murcia Trabajo del estudiante | 1 % |
| 12 | Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante | 1 % |
| 13 | Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante | <1 % |
| 14 | repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 15 | Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Trabajo del estudiante | <1 % |
| 16 | Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante | <1 % |
| 17 | es.scribd.com Fuente de Internet | <1 % |
| 18 | repository.unac.edu.co Fuente de Internet | <1 % |

| | | |
|----|---|------|
| 19 | publicacionesdidacticas.com Fuente de Internet | <1 % |
| 20 | repository.unad.edu.co Fuente de Internet | <1 % |
| 21 | Catalina-Patricia Morales-Murillo, María-Dolores Grau-Sevilla, R. A. McWilliam, Pau García-Grau. "Quality of the early childhood education environment and interactions, and their relationship with time dedicated to free play (Calidad del entorno y de las interacciones en educación infantil y su relación con el tiempo dedicado al juego libre)", Journal for the Study of Education and Development, 2019 Publicación | <1 % |
| 22 | actividadesludicas2012.wordpress.com Fuente de Internet | <1 % |
| 23 | tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 24 | revistas.udenar.edu.co Fuente de Internet | <1 % |
| 25 | educarplus.com Fuente de Internet | <1 % |

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Oscar Calixto La Rosa Feijoo

Asesor.