

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego en los niños del nivel inicial

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial

Autora:

Elizabeth Naval Naval

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego en los niños del nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego en los niños del nivel inicial

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

Elizabeth Naval Naval (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Piura – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura, a quince días del mes de agosto del año dos mil veinte, se reunieron en la LE Pontificie, 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. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, 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 los niños del nivel inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.
(a) NAVAL NAVAL, ELIZABETH.

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 **18**.

Por tanto, **NAVAL NAVAL, ELIZABETH.**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional 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. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kai Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

La importancia del juego en los niños del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	2%
2	Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.ulead.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to University of La Guajira Trabajo del estudiante	1%
6	tesis.pucp.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1%
8	marcoteoricoinvestigativo.blogspot.com Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	1 %
10	repositorio.uchile.cl Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
13	archive.org Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
16	Rocío Zalba. " Sobrevivir La Nostalgia En Los Márgenes: De Sergio Boris ", Symposium: A Quarterly Journal in Modern Literatures, 2009 Publicación	<1 %
17	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
18	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.uniautonoma.edu.co Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

INDICE

DEDICATORIA.....	6
ÍNDICE.....	7
RESUMEN.....	9
ABSTRACT.....	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I.....	13
MARCO TEÓRICO DEL JUEGO.....	13
1.1. Definición del juego	13
1.2. El juego es una actividad libre	14
1.3. El juego es un proceso histórico	15
1.4. Características del juego	16
1.5. Importancia del juego	16
1.5. Beneficios del juego	17
CAPÍTULO II.....	19
TEORIAS DEL JUEGO	19
2.1. Teoría del Preejercicio de Groos.....	20
2.2. Teoría cognitiva de Piaget.....	20
2.3. Teoría sociocultural de Vygotsky	21
2.4. Enfoque Montessori	22
2.5. Método Reggio Emilia.....	22
CLASES DE JUEGO	24
3.1. Juegos populares	24
3.2. Juego de construcción.....	26
3.3. Juego ejercicio.....	27
3.4. Juego reglado	27
3.5. Juego simbólico.....	28
3.6. Juego didáctico.....	30
3.7. Juego motor	31
3.8. Juego cognitivo	31
3.9. Juego social.....	32

CONCLUSIONES.....	33
RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS CITADAS.....	35

RESUMEN

Esta monografía tiene como objetivo analizar la importancia del juego para los niños, ya que el juego es un pilar fundamental del desarrollo humano, especialmente de los niños y las niñas. La finalidad de la información que se va a recopilar en esta monografía es teórica, por lo que supondrá un aporte significativo. Para escribir esta monografía, nos propusimos examinar los diversos componentes y conceptos fundamentales que contribuyen a comprender la dinámica, su importancia y ventajas. El juego es parte de la evolución humana y, desde el comienzo del desarrollo humano, ha sentado las bases para los aspectos cognitivos, sociales, psicológicos y de otro tipo del desarrollo.

Palabras clave: juego, lúdica, clases de juegos.

ABSTRACT

This monograph aims to analyze the importance of games in children, this because the game is the fundamental piece of human development, especially the development of children. The purpose of the information to be collected in this monograph is theoretical, which will have significant contributions. For the development of this monograph, the various components and basic concepts that help to understand the dynamics, their importance, and benefits have been studied. The game is part of the evolution of humanity and from the beginning of human development contributes to lay the foundations for the development of other dimensions such as cognitive, social, psychological.

Keywords: game, playful, game classes.

INTRODUCCIÓN

Esta monografía aborda la cuestión de la importancia del juego. Según la investigación, la primera etapa del juego es básicamente sobre el amor y la ternura maternal, involucrando el juego físico, los sonidos, los primeros juguetes de peluche, las miradas, la sonrisa y las experiencias divertidas y creativas de nuestra vida laboral a nuestra vida personal y familiar, la infancia moldeará artísticamente. futuras posibilidades adultas. Las situaciones de juego nos permitirán establecer nuevos comportamientos, afrontar cada problema, sentir diversos sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, cambiar la realidad con la imaginación, mejorar nuestras habilidades.

El juego debe ser visto como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, a través de las cuales el sujeto transforma objetos y hechos desde la realidad, por un lado, y desde la fantasía por el otro, tratando de satisfacer sus necesidades (Cañari, 2018) Para lograrlo, debe tener plena libertad, tanto externa como interna. Por lo tanto, debemos entender que el juego es un momento placentero, libre de peligro de error y sin presiones coercitivas de los adultos, los únicos límites y reglas son los requisitos del compañero de juego que se encuentran en el propio entorno de juego o las normas sociales, si es compartido (Cañari, 2018). El juego tiene que ser una situación que busque romper con la rutina y vivir siempre como nuevo.

Desde un punto de vista teórico, se señala que el juego es ameno e interesante, es un medio de disfrute, es espontáneo y voluntario, significa algún tipo de participación activa del jugador y tiene cierta conexión sistemática. con el contenido del juego. No es un juego como la creatividad. (Cañari, 2018).

A partir de estos elementos, este estudio explora la importancia del juego para los niños.

El juego es una actividad muy importante en la que los niños pueden participar de muchas maneras, sin embargo, esta actividad no siempre es considerada en la investigación y en el desarrollo de las actividades escolares. En diversas instituciones educativas falta investigación sobre educación inicial, especialmente en lo que se refiere al juego.

Objetivo General

Investigar la importancia de los juegos en los niños del nivel inicial.

Objetivos Específicos

- Explorar los componentes de los juegos que utilizan los niños y niñas del nivel inicial.
- Describir la importancia de los juegos en los niños y niñas del nivel inicial.
- Investigar las características de los juegos, para conocer sus propiedades y beneficios que traen a los niños y niñas.

Los primeros estudios de juegos son importantes a medida que se comienza a comprender el desarrollo, las características y la importancia de los juegos. Estudiar los juegos es importante porque a partir de ellos se pueden efectuar cambios significativos en diversas realidades. Como ya se señaló, el juego tiene un impacto innegable en todos los aspectos del desarrollo de un niño. A medida que los niños aprenden a alcanzar, gatear, caminar, correr, trepar, saltar, lanzar, agarrar y mantener el equilibrio, las habilidades físicas (motricidad gruesa) son desarrollado (Cañari, 2018).

La investigación contribuirá teóricamente a la comprensión de su proceso, desarrollo, importancia, beneficios.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO DEL JUEGO

1.1. Definición del juego

Conceptualizar un juego no es fácil, es una tarea muy compleja que debe ser evaluada frente a los diversos estudios señalados o presentados. El juego se define como una actividad libre y flexible en la que el niño se expresa libremente y acepta pautas y propósitos que puede cambiar o negociar, ya que en el juego no es tan importante el resultado como el proceso mismo del juego. (Ruiz, 2017)

El juego está asociado a las estrategias de enseñanza:

Precisamente, el juego se convierte en una estrategia fundamental para el aprendizaje de la estadística, utilizándolo como una herramienta que, desde el primer momento, lleva al niño de la mano al ámbito numérico y cómo estos se relacionan con la vida cotidiana. , hasta que me acuesto, todo controlado por números, y correlacionándolo, podemos ver como un niño empieza a interesarse por el tema.

El juego como herramienta es una experiencia que se encuentra cada vez más en las instituciones educativas, pero también está comenzando a formar parte del panorama organizacional. El juego es entonces visto como una herramienta de aprendizaje y en este caso específico vemos como las actividades que realizan los niños generan un gran interés y contribuyen a la comprensión de un tema específico que cada día cobra más importancia en la vida cotidiana de los niños, aunque algo denso por la temática, es posible realizar actividades que inquietan a los alumnos. (Herrera, 2017)

En la actualidad, los juegos son considerados como un proceso cognitivo producido por individuos que realizan actividades a partir de su propia experiencia, por lo que los juegos, como estrategia didáctica, tienen una importante función de

socialización e integración del conocimiento. Los dominios educativo y social permiten comprender y experimentar las interacciones y comportamientos innatos de cada individuo. Asimismo, el juego ayuda a organizar un ambiente armónico y propicio, haciendo ameno y eficaz el proceso educativo, a la vez que beneficioso para el desarrollo de las diferentes capacidades intelectuales y morales del niño, instaurando la práctica de la sociabilidad, el colectivismo, el amor y la armonía. Respetar a los demás (Puchaicela, 2018)

1.2. El juego es una actividad libre

Como dijo Hilda Cañeque, el juego responde a los deseos y elecciones subjetivas del jugador en su expresión original, y nadie puede guiarlo desde afuera.

La realidad irreal del juego proviene de la combinación completa de datos reales y datos de fantasía. En su libro *Realidad y juego*, el psiquiatra D.W. Winnicott sitúa la actividad lúdica en un espacio límite entre el mundo exterior y el mundo interior. Frente a la distancia infranqueable que lo separa del universo que lo rodea, el hombre, a través del mundo imaginario del juego, establece una zona intermedia entre él y las cosas. Este espacio vital, que no es ni externo ni interno, es llamado por Winnicott espacio potencial.

El área es una continuación directa del área de juegos para niños que se perdió en el juego. Durante la infancia, el término medio es necesario para iniciar la relación entre el niño y el mundo. Cada juego tiene lugar en su propio tiempo y espacio. Los jugadores acuerdan y determinan los límites del espacio del juego, así como los límites de tiempo para el inicio y el final del juego. En un juego altamente estructurado, como los deportes, los lugares y tiempos exactos en los que comienza y termina el juego están bien definidos de antemano.

1.3. El juego es un proceso histórico

Las investigaciones muestran que el juego ha existido desde los albores de la humanidad, y así como el concepto de infancia ha cambiado con el tiempo hasta convertirse en lo que vemos hoy, también lo ha hecho el concepto de juego (Ruiz, 2017).

Dado que, como hemos comentado, no existe una forma única de definir un juego, veremos a continuación algunas de las que creemos que son las definiciones más relevantes dadas.

Para ello, comenzaremos describiendo el juego desde un punto de vista etimológico. De esta manera podemos sentar las bases del significado que la palabra nos atribuye. La palabra juego proviene del latín *iocus* o *ludus*, que significa humor, chiste, humor o algo gracioso. (Ruiz, 2017)

Desde otro punto de vista, tenemos la definición de Huizinga (1968), en el libro de Del Toro (2013), en el que sostiene que:

El juego es una acción y ocupación libre que se desarrolla dentro de determinadas limitaciones de tiempo y espacio, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, la acción tiene un fin propio y va acompañada de sentimientos de tensión y placer, y otro sentimiento distinto al habitual de la vida.

El autor Zabalza (1987) nos acerca a la definición de juego según Bruner (1986), quien interpreta el juego como: la proyección de la vida interior sobre el mundo, en contraposición a la forma en que aprendemos a interiorizar el mundo exterior y hacerlo parte de nosotros mismos. En el juego transformamos el mundo a nuestra voluntad, mientras que en el aprendizaje nos transformamos a nosotros mismos para adaptarnos mejor a la estructura del mundo. (Ruiz, 2017)

1.4. Características del juego

Los juegos infantiles siempre deben versar sobre la relación entre infancia, diversión y educación. Mientras sea el protagonista, los juegos son muy necesarios en el crecimiento de los niños.

El juego es una actividad muy importante para el ser humano ya que ayuda a la socialización y también es una herramienta útil para adquirir y mejorar habilidades para el desarrollo motor, emocional e intelectual. (Andrade & Cedeño, 2017)

Garvey 1985, Se cree que ciertas características descriptivas de un juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de las personas que estudian juegos aceptarán la siguiente lista:

- El juego es ameno y divertido.
- El juego no tiene un objetivo o propósito extrínseco.
- Sus motivaciones son intrínsecas y no sirven a otros objetivos.
- De hecho, es más un disfrute de los medios que un esfuerzo destinado a lograr un fin particular.
- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio sino elegido libremente por el practicante.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no mantiene una cierta relación sistemática con las cosas ajenas al juego
- En el juego, los niños y niñas reafirman su individualidad y autoestima.

1.5. Importancia del juego

Se han recopilado algunos estudios importantes que apuntan a la importancia del juego, que es crucial para comprender el desarrollo de los juegos.

Sarlé, 2006, sostiene que la enseñanza del juego permite comprender cómo el juego de los niños depende de las herramientas simbólicas que proporciona la instrucción. En el jardín de infancia, el juego individual y especial de un niño se vuelve social y comunicativo. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que construyen a partir del mundo cultural en el que participan y pueden comunicar lo que ese mundo significa para ellos. Durante el juego, los niños no solo comparten la acción, sino también el significado que construyen con los demás mientras juegan.

Según Calero (2003) El éxito educativo es importante para un niño de esta edad, que siente su vida tan ligada a la de la naturaleza, cuidada, nutrida y desarrollada por sus padres y familia (p. 34) Además, como bien decía Borja As Martín (2007) , el juego involucra a la persona en su totalidad: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, su intelecto... Favorece la igualdad de oportunidades, permitiendo el ejercicio de las posibilidades individuales y colectivas. Es probable que los niños que juegan mucho participen en interacciones sociales más conversacionales, creativas y críticas.

1.5. Beneficios del juego

Varios investigadores de origen internacional y nacional han estudiado los beneficios del juego, lo que contribuye a la comprensión de los procesos, variaciones y oportunidades del juego.

Entre estos beneficios podemos mencionar los siguientes:

Solo satisfacen las necesidades del niño y los padres no juegan con ellos. En él se fortalecen los lazos familiares y se fortalece la relación entre padres e hijos. Es un observador de la calidad del juego que brinda a los padres la oportunidad de probar varios juguetes antes de comprarlos a través del juego. Los niños se convierten en creadores y receptores de juguetes, e incluso pueden crear nuevas formas de usar los juguetes. (Sarlé, 2006).

Casi siempre el juego ha sido asociado a la creatividad, a la resolución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros varios fenómenos relacionados con los conocimientos y también con el aspecto social.

CAPÍTULO II

TEORIAS DEL JUEGO

Las teorías son importantes porque permiten diferentes perspectivas, enfoques para comprender los componentes, características, desarrollo e importancia de los juegos.

En cuanto a la teoría de juegos, se ha recopilado y reproducido a continuación el trabajo de (Sánchez & Sánchez, 2017) para una mejor comprensión:

El juego empieza a cobrar cada vez más importancia, especialmente en el ámbito escolar, siendo visto por diversas instituciones educativas como una herramienta para acercar a los niños y niñas al conocimiento.

A continuación, se introducen algunas perspectivas teóricas sobre los juegos por parte de sus respectivos autores, quienes afirman diferentes posiciones desde las cuales se pueden entender los juegos como herramientas de aprendizaje.

Varios teóricos de Escuela Nueva han aportado, ya que el juego es muy importante como herramienta educativa, convirtiéndose en un apoyo, un gran apoyo para el aprendizaje de los niños en la etapa primaria. Así tenemos el caso de Jean Piaget, quien defendía que el juego constituye la forma inicial de las habilidades y refuerza su desarrollo; ayudando al niño a comprender mejor el mundo que le rodea y así descubrir conceptos para futuros aprendizajes.

Refinando la hipótesis de Piaget, encontramos que, según Montiel (2008), el juego es una forma de adaptación inteligente de los niños al medio, lo que resulta de gran utilidad para el desarrollo y avance de las estructuras cognitivas, ya que permite la adaptación a los cambios en el medio ambiente, a través de sus reglas asumen una expresión lógica que los niños creen que debe usarse para regir la comunicación entre las personas. (Sánchez & Sánchez, 2017)

2.1. Teoría del Preejercicio de Groos

Según Garvey (1985), El filósofo Karl Gross vio los juegos de lucha y la imitación de animales de los niños como una preparación para la edad adulta. La teoría afirma que imitar a los niños representados en el juego con diferentes roles y situaciones de juego les ayudará a desarrollar la capacidad de protegerse en la vida cotidiana y triunfar en la vida posterior.

Así mismo, Calero (1998) Mencionó que, para Gross, los juegos son un medio utilizado para desarrollar el potencial innato y prepararlos para el ejercicio en la vida. A través del juego, un niño lo preparará para la vida que le espera mediante el juego, la interacción con sus compañeros, el juego de roles y más.

2.2. Teoría cognitiva de Piaget

Según Piaget El juego es parte de la función cognitiva general del sujeto, centrándose en la exploración y manipulación. El autor hizo dos contribuciones teóricas importantes. Primero, Piaget relacionó el juego con el desarrollo del conocimiento de los niños sobre las normas sociales y convencionales. En segundo lugar, por el juego como sistema de relajación, con actividades de manipulación e investigación de los niños sobre los objetos y en determinadas situaciones en las que participan.

Piaget afirma que la construcción de los objetos es paralela a la construcción del espacio, el tiempo y el azar, nos dice que el niño descubre el mundo que lo rodea explorando, tocando, saboreando y distinguiendo olores, temperaturas y diferentes texturas. Cuando un niño ingresa a la escuela primaria, necesita estar rodeado de objetos que pueda manipular y relacionar, para facilitar el proceso de asimilación y adaptación, para construir su conocimiento.

Calero (1998) citando a Piaget, considera que: El juego constituye la forma inicial de competencia y refuerza su desarrollo. Actualmente, los docentes utilizan el juego como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades de los estudiantes durante el proceso

de enseñanza. Experimentar y jugar directamente ayudará al niño a comprender mejor el mundo que lo rodea, principalmente utilizando una variedad de materiales, tanto estructurados como no estructurados, lo que facilitará el desarrollo de la forma al llevar al niño de lo concreto a lo abstracto.

2.3. Teoría sociocultural de Vygotsky

Vygotsky (1933) Considera que el desarrollo humano es el resultado de construcciones históricas de la interacción humana. Los procesos psicológicos superiores se forman primero a nivel social y luego pasan al nivel individual a través de un proceso de internalización. Esta teoría constructivista de Vygotsky se caracteriza porque, a través del juego, los niños construyen su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Analizó el desarrollo evolutivo del juego infantil, la primera etapa es de 2-3 años, los niños juegan con objetos de acuerdo al significado que les da su entorno social inmediato, la segunda etapa es de 3-6 años, esta etapa es la Escenario en el que se desarrolla el juego, se produce aquí un interesante intercambio mimético de roles que nos permite averiguar qué tipo de experiencia les ofrece su entorno. El juego de drama social se desarrolla a partir de otro tipo de juego llamado juego simbólico, que es un juego más individual que ocurre cuando los niños son capaces.

Asimismo, Vygotsky planteó que El juego es una actividad social donde los niños aprenden interactuando con sus compañeros, unos aprenden más y otros tienen habilidades diferentes, lo que permite que los niños se caractericen. En el juego simbólico, el niño es capaz de usar su imaginación de manera notable, convirtiendo algunos objetos en otros que tienen un significado para él. Por ejemplo, cuando corre con una escoba como un caballo, este procesamiento de las cosas ayuda a las habilidades simbólicas del niño.

2.4. Enfoque Montessori

Este enfoque conceptualiza a los estudiantes como seres que necesitan desarrollar libertad, orden y estructura; además de aprender a trabajar solos o en equipo, aprenden a vivir en pequeñas sociedades dentro del salón de clases. Los niños pequeños toman decisiones, resuelven problemas, toman decisiones acertadas y, lo que es más importante, administran su tiempo. En este método, el maestro interviene sólo como guía, ayudando y motivando todos los esfuerzos del niño, capacitándolo para desarrollar la confianza en sí mismo y la disciplina, mientras que el propio alumno queda libre para desarrollarse, explorar el entorno y jugar, así ser capaz de construir su propio conocimiento, observar y manipular objetos.

Cuando los niños están aprendiendo en el aula, los maestros deben planificar sus sesiones de aprendizaje para permitirles trabajar libremente y, por supuesto, ayudar a facilitar la comunicación y el trabajo en equipo.

Montessori diseñó un material didáctico con materiales no estructurados como: palitos, lápices, juegos simbólicos, etc. Además de proponer muebles acordes al tamaño del niño, creando un ambiente amplio, ordenado, abierto, bello y auténtico con el apoyo y participación de los padres en el proceso educativo, cada material tiene su propia razón de ser. Promover el desarrollo de los niños y promover la independencia de los niños.

2.5. Método Reggio Emilia

Cuando los niños están aprendiendo en el aula, los maestros deben planificar sus sesiones de aprendizaje para permitirles trabajar libremente y, por supuesto, ayudar a facilitar la comunicación y el trabajo en equipo.

Montessori diseñó un material didáctico con materiales no estructurados como: palitos, lápices, juegos simbólicos, etc. Además de proponer muebles acordes al tamaño del niño, creando un ambiente amplio, ordenado, abierto, bello y auténtico con el apoyo y participación de los padres en el proceso educativo, cada material tiene su propia razón

de ser. Promover el desarrollo de los niños y promover la independencia de los niños. (Minedu, 2009, p. 24).

Por lo tanto, considerando los problemas que abordan las teorías y métodos anteriores, se puede inferir que existe una relación directa entre la teoría de Piaget y el método de Reggio Emilia. El primer punto de vista sostiene que el aprendizaje de un niño ocurre a través de sus propias acciones, observaciones y manipulación de objetos, lo que conduce a su adquisición de conocimiento. El segundo punto importante es que el aprendizaje del niño ocurre por iniciativa propia, y el docente es quien lo guía, preparando al niño para un ambiente propicio y apropiado donde pueda construir libremente su conocimiento e interactuar con los demás. (Alfaro, 2016)

CAPITULO III

CLASES DE JUEGO

3.1. Juegos populares

El juego es considerado una actividad fundamental en la infancia y cobra protagonismo en las diferentes actividades que se dan durante el recreo y la educación física (Alfaro, 2016). Asimismo, se ha utilizado el juego como estrategia de aprendizaje y mecanismo de enseñanza, con niños y niñas aprendiendo jugando:

El juego produce alegría, libertad, espontaneidad y creatividad en el ser humano, entre otras cualidades que favorecen el desarrollo personal y la expresión física, también según Wallon, (1984) citado por Vega, (2009), el juego es la promoción del camino correcto. dar rienda suelta a las inhibiciones, el ingenio, la imaginación y la iniciativa para estimular el movimiento y la lengua de signos.

Para Le Boulch, (s.f.) El único objetivo de la educación no es preparar para la vida social a través de la adquisición de conocimientos, sino que a través de este aprendizaje es posible perseguir la autonomía individual en el marco de la vida social. También creía que el movimiento y la actividad motora representan un aspecto del comportamiento.

Según el método de Le Boulch, La libertad de movimiento se desarrolla a partir del juego como principio para la educación de los niños. El juego y el deporte son esenciales para poder desarrollar las capacidades de los niños tal y como los conocemos. Se basa en un sistema educativo en el que el aprendizaje se desarrolla inicialmente a través del movimiento físico, del cual emergen múltiples actividades que permiten a los niños o

niñas relacionar experiencias de su entorno con nuevos conocimientos, bajo la guía de un docente, Alcance Enseñanza - Aprendizaje Experiencial.

Según sus propias palabras El juego es una realidad en constante cambio y, sobre todo, es un motor del desarrollo intelectual del niño. La concentración, la memorización y la memorización se realizan en el juego de forma deliberada, divertida y sin ninguna dificultad. En resumen, se puede decir que su teoría aportó mucho al juego. El niño establece su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugar con otros niños amplía su capacidad de comprender las realidades de su entorno social natural. (Alfaro, 2016)

Los juegos populares, como los juegos transmitidos de generación en generación, también se practican con frecuencia y son juegos representativos de un área determinada. Estos juegos se enseñan de forma oral, desde los abuelos a los padres pasando por los niños pequeños, contando historias de su infancia que ahora nos hablan de la realidad y existencia de estos juegos en el pasado.

Reconociendo que estos juegos, una vez que ingresan a la escuela, relatan las realidades de la vida en cada cultura, recreándola a su vez en las fantasías de los niños, permitiéndoles visitar tiempos pasados hoy.

Podemos destacar que al implementar juegos tradicionales en las instituciones educativas con el objetivo de acercar a los estudiantes a su cultura y relacionarla con el entorno en el que se desenvuelven, es posible observar cómo los niños utilizan estos juegos para divertirse en su tiempo libre, así como en casa. Como señala Lara, (2006) no se han difundido por escrito hasta hace poco tiempo. (página 56).

Cuando hablamos de juegos tradicionales, nos referimos a juegos que han perdurado durante un largo período de tiempo, transmitidos de generación en generación, tal vez sufriendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia. (p. 350)

Esto sugiere que los niños y niñas del juego popular-tradicional amplían sus capacidades físicas, mentales y sociales, y también contribuyen a sus actitudes hacia los entornos culturales y las relaciones con los demás. (Alfaro, 2016).

3.2. Juego de construcción

Los juegos de construcción implican actividades en las que los niños y las niñas participan directamente para adquirir más conocimientos:

Este es un tipo de juego que existe para cualquier grupo de edad. Desde el primer año de vida de un niño, hay una serie de actividades que pueden entrar en esta categoría.

Cubos de plástico insertados o superpuestos

Bloques de madera para la construcción de torres.

A medida que los niños crezcan, querrán que sus creaciones se parezcan más a los modelos de la vida real o a aquellos en los que se dibujaron originalmente. (Andrade & Cedeño, 2017)

Piaget es un teórico importante en la comprensión del juego porque creía que el juego y su desarrollo cambian a medida que los niños maduran. En este sentido, los juegos pasan por etapas específicas de desarrollo:

Piaget, Defina el juego como parte del pensamiento intuitivo y la concepción del mundo de un niño. Además, a través del juego, los bebés pueden aprender y comprender mejor cómo funcionan las cosas. Entonces Jean Piaget dividió el juego en diferentes etapas. Esto corresponde a las etapas de desarrollo que propone. Este autor conceptualiza el juego como un medio de expresión para los niños pequeños porque están, en cierta medida, bajo reglas e intercambios específicos entre ellos. Por lo tanto, a la hora de jugar es una forma de estar juntos y también una forma de comunicarse con los compañeros. (Hidalgo, 2019)

3.3. Juego ejercicio

Este tipo de juego involucra a niños de 0 a 2 años, lo que se puede decir que es una clase de preescolar, tiene ciertas características y requiere ciertas habilidades para ellos. En palabras de Piaget, se puede decir que los niños necesitan estímulos como el tacto, el gusto y la vista. Introducir información y generar respuestas a partir de ella.

Sobre este tipo de juego, Piaget:

Dijo que los niños aprenden mejor a través de la interacción con experiencias, diferentes objetos y otros estímulos. Porque, de esta manera, la experiencia se vuelve más significativa para el niño y la información se almacenará en el cerebro del niño de esta manera. Por ello, cabe mencionar que, gracias a este proceso cognitivo en los niños, los juegos de práctica se realizan desde los cero hasta los dos años. Se puede decir que en esta etapa el juego consiste en repetir una acción varias veces para captar la atención del niño (Piaget, 1973). Por otro lado, estos juegos están asociados a diferentes movimientos corporales, actividades como columpiarse, gatear, manipular objetos, etc., que refuerzan el aprendizaje. (Hidalgo, 2019)

3.4. Juego reglado

Las reglas son esenciales, se aprenden a medida que una persona madura, necesarias para el desarrollo del juego. Los juegos y las reglas son parte de la vida y, según Piaget, los juegos comienzan a los 7 u 8 años, lo que significa que los niños en edad escolar.

Sobre el juego reglado se ha dicho:

A diferencia de otros juegos, este juego establece ciertas pautas y reglas que todo jugador debe conocer para que el juego funcione correctamente. Las reglas o parámetros establecidos antes del juego deben ser claros, específicos y comprensibles. A través de estos, el niño podrá comprender las normas y reglas que

debe seguir para convivir plenamente en la vida real. Asimismo, para Piaget (1973), los juegos de las reglas son considerados travesuras sociales. Porque, como se dijo anteriormente, las reglas permiten establecer pautas ya la vez consensos. Dicho esto, te permitirán trabajar en equipo, acordar, debatir, opinar, etc. debido a futuros juegos de este tipo. Por lo tanto, en este juego es muy importante que todos los niños participen en la elaboración de las reglas. (Hidalgo, 2019)

Aparecen de forma progresiva entre los 4 y los 7 años, y su aparición depende del entorno en el que se mueve el niño, así como de los modelos de los que dispone que facilitan su conocimiento de este tipo de juegos. A través de estos juegos, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercen la responsabilidad y la democracia; también desarrollan la confianza en el equipo, lo que aumenta la autoconfianza del niño.(Andrade & Cedeño, 2017).

3.5. Juego simbólico

Los símbolos son parte de la vida de todo grupo humano, las personas siempre los utilizan para expresar diversos pensamientos, acciones, planes. Esto se registra en varias pinturas antiguas. En la docencia es fundamental poder comprender el proceso educativo. Esto es importante para la investigación actual ya que involucra a niños y niñas de 3 a 6 años.

Sobre los juegos simbólicos ha sido anotado lo siguiente:

Se refiere a situaciones imaginarias o situaciones que un niño ha vivido pero corregidas por sus intereses o forma de pensar. Por otro lado, las categorías se vuelven más interesantes porque son representaciones de lo que el niño tiene o quiere experimentar. Es decir, a través de los diferentes símbolos del juego, el niño podrá expresar su opinión sobre determinados hechos de la vida, o relacionarlos con el juego. Asimismo, cabe señalar que este tipo de juego puede entenderse como una comparación entre la realidad y la fantasía de todo niño. Mueva una caja, imaginando

que es una nave espacial, y pida a los niños que comparen lo que piensan de la nave espacial (movimiento, velocidad, sonido, etc.) con lo que imaginan que hay dentro (botones, palancas, etc.). La posición de Piaget sobre este juego debe ser relevante cuando menciona que el niño absorbe la realidad a través de él. (Hidalgo, 2019).

El juego de signos es parte del análisis de trabajo actual y como tal se desarrollará teniendo en cuenta todos los aspectos de sus requisitos.

Ideas, relaciones y creación simultáneamente El juego simbólico es un juego que tiene la ventaja de implementar simultáneamente todos los aspectos de la experiencia de un niño. Los juegos simbólicos o de simulación requieren identificar el mundo real del mundo irreal y verificar que los demás distinguen entre los dos mundos. Al tener claro qué es real y qué no, el niño puede decir: Esto es un juego. Alejandra juega con Ariana y le propone: Dije que tú y yo somos hermanas y nos vamos de viaje solas sin el permiso de nuestros padres. Louis tomó un trozo de madera y lo hizo rodar, fingiendo que la madera era una carretilla. La madera es como una carretilla.

Entre los 12 y los 15 meses surge de manera definida la capacidad de representar situaciones imaginadas. A partir de ahí, el niño es capaz de evocar imágenes o símbolos derivados de las actividades que imita. Esta nueva habilidad permite que los niños comiencen a practicar este tipo de juego, vital para su vida, desarrollo y aprendizaje. Se puede observar una forma temprana de juego simbólico cuando el niño finge estar dormido, pero no se duerme ni bebe leche. taza. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más explícito, cuando el niño comienza a incluir objetos que utiliza para simular acciones: por ejemplo, alimentar a un muñeco con una cuchara de madera. Posteriormente, el niño fue capaz de "transformar el muñeco en un proxy de la acción imaginaria que simulaban. De esta forma, un muñeco podría ser la madre que le da el biberón a su hijo, que es otro muñeco más pequeño. El juego requiere habilidades simbólicas avanzadas que pueden convertir plátanos en teléfonos. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que tiene el mayor impacto positivo en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Jugar juegos

simbólicos supone la realización de habilidades de pensamiento altamente especializadas: En lugar de un objeto (símbolo o logotipo) para evocarlo y representarlo mentalmente, es decir, se trata de transformar un objeto para representar una realidad que no existe. (Cañari, 2018).

3.6. Juego didáctico

El juego constituye la forma inicial de las habilidades y refuerza su desarrollo, ayuda al niño a comprender mejor el mundo que lo rodea y así descubrir conceptos que beneficiarán su aprendizaje futuro. Por lo tanto, el juego es:

Forma de adaptación intelectual del niño al entorno, que es útil para el desarrollo y avance de las estructuras cognitivas, ya que permite la adaptación a los cambios del entorno y, a través de sus reglas, asume una expresión lógica en la que el niño cree que la comunicación entre ellos la gente debe ser la gobernanza.

El juego como forma cultural permite exteriorizar otros aspectos del mismo (ritual, derecho, salud, política, amor, etc.). Los juegos son de niños, adolescentes, adultos, los juegos antiguos pasan por etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con los humanos.

Los niños reproducen el comportamiento de nuestros antepasados en sus juegos. El niño evoluciona en su juego, tal como evoluciona la actividad en el curso de la historia humana. Ahora bien, el juego es una forma de comportamiento que incluye el cumplimiento biológico y cultural, placentero, intencional, singular en parámetros temporales, cualitativamente ficcional y cuyo cumplimiento se debe a la irrealidad, por lo que validamos al ser humano a través del juego que fue introducido en la Cultura, como como herramienta de comunicación, amplía su capacidad de representación simbólica de la imaginación y la realidad (Moreno, 2003). Otro autor define los juegos como correcciones a realidades menos que ideales.

Esta teoría se refiere al pasado, a lo que el niño trae a su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, porque no es un pasatiempo o un placer, sino la expresión de

algo importante. Pero esta corrección también está parcialmente ligada al futuro a través del cumplimiento ficticio de deseos.

Un juego es una acción libre, realizada y sentida fuera de la vida cotidiana, pero sin embargo capaz de involucrar completamente al jugador, sin ningún beneficio material, sin derivar ningún beneficio de ello; se realiza en un tiempo específico y en un espacio específico, que se desarrolla dentro de un orden sujeto a reglas y produce asociaciones que a menudo están rodeadas de misterio o disfrazadas para sobresalir del mundo ordinario. (Núñez, 2019)

3.7. Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño.

Saltar sobre un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujar, etc. son todos juegos motores. A los niños pequeños les encanta el juego basado en el ejercicio porque están en la etapa en la que buscan el ejercicio y el dominio de su cuerpo. Además, tienen mucha energía y tratan de usarla haciendo todo tipo de movimientos diferentes. Se recomienda a los niños que practiquen deportes en áreas al aire libre donde puedan encontrar suficiente espacio para realizar todos los movimientos que necesitan. Si colocamos túneles naturales, rampas, simples escaleras u otros obstáculos en estos pequeños espacios que suponen un reto para los niños pequeños, apoyaremos el desarrollo de la psicomotricidad libre, que es fundamental en esta etapa. (Núñez, 2019)

3.8. Juego cognitivo

Los juegos cognitivos activan la sed de conocimiento de los niños.

El juego cognitivo comienza cuando el bebé está expuesto a objetos en el entorno que está tratando de explorar y manipular. Más tarde, el interés del niño se convierte

en un intento de resolver un desafío, lo que requiere su participación intelectual, no solo con el fin de manipular objetos. Por ejemplo, si tienes tres cubos, intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, juegos de mesa como el dominó o la memoria, rompecabezas, adivinanzas, etc. son ejemplos de juegos cognitivos. (Núñez, 2019)

3.9. Juego social

Una de las características del juego social es que la interacción con los demás se convierte en el objeto del juego del niño.

Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que ocurren en diferentes edades en la vida de un niño: cambia el tono de voz cuando habla, juega al escondite, le gusta reflejar su propia imagen en un espejo, etc.

En niños mayores observamos juegos con reglas y de espera de turnos, así como juegos de caricias. El juego social ayuda a los niños a aprender a interactuar con los demás. Lo ayudan a saber cómo conectarse con afecto y calidez, relacionabilidad y facilidad. Además, acerca a las personas que juegan porque los conecta de una manera especial. (Núñez, 2019)

CONCLUSIONES

- PRIMERA.** - Los componentes del juego forman el eje central del desarrollo de un niño porque son fundamentales para otros aspectos del desarrollo humano.
- SEGUNDA.** - La importancia de los juegos radica en sus características y beneficios que pueden ayudar a los niños en diversos procesos de desarrollo.
- TERCERA.** - Las características del juego indican que debe estar orientado al desarrollo de diversas características de los niños.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda una investigación profunda de cada componente del juego infantil.
- Se recomienda analizar la importancia del juego para los niños ya que puede orientar su comportamiento.
- Es muy importante hacer un estudio detallado del juego para obtener una comprensión muy precisa de sus características y beneficios.

REFERENCIAS CITADAS

- Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición Isabel*. Universidad de Tolima.
- Andrade, Y., & Cedeño, V. (2017). *Estrategias didácticas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza en la educación inicial de los niños y niñas* (Vol. 9). Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- Bellido, R. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Callao*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Cañari, M. (2018). El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. 'El Nazareno' – Nuevo Chimbote. In *Universidad Privada San Pedro*. Universidad San Pedro. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Herrera, L. (2017). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*.
- Hidalgo, N. (2019). *El juego simbólico como herramienta para el desarrollo de funciones ejecutivas en niños de tres a cuatro años* (Vol. 53, Issue 9). UDLA; Tesis.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza : Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, VII(1), 75–92.
- Núñez, M. (2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.e. Privada "Pkes School – Huaura"*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Puchaicela, D. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de*

enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018. Universidad Nacional de Loja.
[http://192.188.49.17/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS DANIA PUCHAICELA.pdf](http://192.188.49.17/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS_DANIA_PUCHAICELA.pdf)

Ruiz, M. (2017). *El juego : Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.* Universidad de Cantabria.

Sánchez, M., & Sánchez, J. (2017). *El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N ° 355 . Caserío Lirio de los valles . Distrito Cajaruro-Utcubamba Autores : Maritza Sánchez Díaz Joel Sánchez Guevara El juego como recurso didáctico en los n.* Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.