

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**El juego como actividad del docente en el nivel inicial.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autora.

**Luz Fabiola Benites Antón**

**Jaén – Perú**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### El juego como actividad del docente en el 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)

  
.....

**Jaén – Perú**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### El juego como actividad del docente en el nivel inicial.

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

Luz Fabiola Benites Antón (Autora)

Dr. Segundo Alburquerque Silva (Asesor)

Jaén– Perú

2020



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


**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**


Joén, a los diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, 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: *El juego como actividad del docente en el nivel inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a). **BENTES ANTON LUZ FABIOLA**

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 16.

Por tanto, **BENTES ANTON LUZ FABIOLA**, 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. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kild Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado


## El juego como actividad del docente en el nivel inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>28%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>27%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>0%</b> PUBLICACIONES	<b>12%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>16%</b>
<b>2</b>	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<b>3%</b>
<b>3</b>	<a href="http://estrellaaprendizaje.blogspot.com">estrellaaprendizaje.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<a href="http://www.oei.org.ar">www.oei.org.ar</a> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<a href="http://www.omeplatinoamerica.org">www.omeplatinoamerica.org</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	



		< 1 %
10	Submitted to Instituto de Educación Superior Pedagógico Público JUAN XXIII de ICA Trabajo del estudiante	< 1 %
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	< 1 %
12	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
13	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	< 1 %
14	Submitted to Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB Trabajo del estudiante	< 1 %
15	issuu.com Fuente de Internet	< 1 %

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silve  
(Asesor)

## **DEDICATORIA**

“Al que todo lo puede, mi Dios, que ilumina y bendice mi camino”.

A la razón de mi ser, mis padres, por el apoyo incondicional y por inyectarme las fuerzas para continuar nuevos retos profesionales.

## ÍNDICE

<b>RESUMEN .....</b>	<b>8</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPITULO I: ANTECEDENTES.....</b>	<b>12</b>
1.1. Antecedentes Internacionales.....	12
1.2. Antecedentes Nacionales .....	12
<b>CAPITULO II: EL JUEGO COMO ACTIVIDAD.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1. ¿A qué llamamos “juego”?.....</b>	<b>13</b>
2.1.1. Tipos de juego.....	14
2.1.1.1. Juego motor.....	14
2.1.1.2. Juego social .....	14
2.1.1.3. Juego cognitivo... ..	15
2.1.1.4. El juego simbólico... ..	15
2.1.2. El juego dirigido... ..	15
2.1.3. La puesta en escena del juego .....	16
2.1.3.1. Juegan con su cuerpo... ..	17
2.1.3.2. Juegan explorando... ..	17
2.1.3.3. Juegan imitando y simbolizando.....	18
2.1.3.4. Juegan construyendo... ..	18
2.1.3.5. Juegan desde la tradición .....	19
2.1.3.6. Juegan construyendo la regla .....	19



<b>CAPITULO III: ROL DEL DOCENTE PARA MEDIAR EN EL JUEGO.....</b>	<b>20</b>
<b>3.1 La mediación del docente según los tipos de juego .....</b>	<b>20</b>
<b>3.1.1</b> Juego dramático... ..	21
<b>3.1.2</b> Juegos de construcción y consignas del maestro.....	21
<b>3.1.3</b> Criterios a tener en cuenta para planificar juegos .....	22
<b>3.2 El espacio como contenido curricular .....</b>	<b>23</b>
<b>3.2.1</b> La organización en sectores.....	24
<b>3.2.2</b> ¿Qué características tiene el juego en sectores? .....	24
<b>3.2.3</b> ¿Por qué el espacio resulta fundamental en el juego en sectores?.....	25
<b>3.2.4</b> Competencias del docente.....	26
<b>3.2.5</b> Generar interés y disposición como condición para el aprendizaje .....	28
<b>3.2.6</b> Desarrollo de la Psicomotricidad.....	29
<b>3.3 El Juego en la Educación Inicial.....</b>	<b>30</b>
<b>3.3.1</b> El juego como medio y contenido: las propuestas de enseñanza.....	30
<b>3.3.2</b> La Educación Inicial y la organización de los tiempos .....	31
<b>3.3.3</b> Las actividades cotidianas o de rutina.....	32
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>33</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>34</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>35</b>

## **RESUMEN**

La presente monografía denominada: “El juego como actividad del docente en el nivel inicial”, viene a constituirse en un gran aporte para la educación, en el sentido que orientará a mis colegas docentes del nivel inicial en cuanto al valor de las diferentes estrategias de juego que pueden existir y que si nos apropiamos de dichas estrategias permitirán generar actividades significativas de aprendizaje que contribuya con la formación integral de los niños y niñas de la primera infancia.

**Palabras Clave:** Actividades de juego, estrategias docentes, desempeños del docente.

## **ABSTRACT**

This monograph called: "The game as an activity of the teacher in the initial level", comes to constitute a great contribution to education, in the sense that it will guide my teaching colleagues of the initial level regarding the value of the different strategies of game that may exist and that if we appropriate these strategies will allow us to generate meaningful learning activities that contribute to the comprehensive training of early childhood children.

**Key Words:** Game activities, teaching strategies, teacher performance.

## INTRODUCCIÓN

Ministerio de Educación, de la mano con todos los actores y aliados de la educación, viene impulsando la implementación del Currículo Nacional basado en un enfoque por competencias y evaluación formativa, iniciando dicho proceso de manera formal el presente año para el nivel inicial, documento orientador que propone a los directivos y docentes, una nueva forma de enseñar y aprender, especialmente en el nivel inicial, donde las competencias, las capacidades entendidas como conocimientos, habilidades y actitudes, así como los desempeños, se trabajen y logren con estrategias motivadoras como es el juego.

El presente trabajo monográfico denominado “El juego como actividad del docente en el nivel inicial”, tiene como propósito dar a conocer la importancia del juego y como es que los docentes pueden trabajar diferentes estrategias motivadoras, no solo para mejorar en logros de aprendizaje, sino que también en la formación integral de los estudiantes del nivel inicial.

Algo muy importante para los docentes del nivel inicial es la creatividad para preparar sesiones de aprendizaje motivadoras que cuentan con mucha producción del conocimiento a través del ejercicio de la investigación que caracteriza a la presente monografía elaborada en el marco de las NORMAS APA

En el primer capítulo, consideramos una pequeña defeción de lo que viene hacer el “juego” en el nivel inicial, así mismo hacemos se ha investigado de los diferentes tipos de juego, entrando de lleno al juego cognitivo, motor, social, simbólico, para posteriormente tratar el juego dirigido y cómo es que las docentes del nivel inicial ponemos en escena el juego, también se explica de cómo es que los niños juegan con su cuerpo, explorando, imitando y simbolizando, construyendo, desde la tradición para llegar a la construcción de

la regla.

En el segundo capítulo, se investiga ya sobre la mediación de las docentes del nivel inicial para con cada uno de los tipos de juego, se comenta sobre el Juego dramático, como es que se trabaja con los Juegos de construcción y las consignas de la maestra, de qué manera se toman en cuenta los criterios para planificar juegos en los documentos técnico pedagógicos, cómo es que influye el espacio como contenido curricular, de qué manera se organizan los sectores, para luego dar respuesta a las preguntas ¿Qué características tiene el juego en sectores?, ¿Por qué el espacio resulta fundamental en el juego en sectores?, también el capítulo considera al Juego en la Educación Inicial, el juego como contenido y medio: las diversas propuestas de enseñanza, para finalmente entrar a la Educación Inicial y la organización de los tiempos, así como las actividades cotidianas o de rutina.

Para culminar, quisiera aprovechar para agradecer y reconocer el empeño de los docentes de la Universidad Nacional de Tumbes, por impartir sus conocimientos en el fortalecimiento de mis competencias y capacidades y sobre todo porque ello, permitirá ser más eficiente en esta gran e importante tarea de formar personas productivas para el futuro.

# **CAPÍTULO I**

## **ANTECEDENTES**

### **1.1. Antecedentes Internacionales**

Muñoz (2009), en su revista digital titulada, El juego orientado y el juego libre en el ámbito deportivo señala que el uso cotidiano de los juegos en la práctica educativa es importante para lograr un conocimiento profundo del juego para poder utilizarlo en las tareas docentes. Los juegos quitan tiempo si no tenemos esta formación, pero no tiene expectativas educativas en nuestro campo. También menciona: Es una forma innovadora e integrada de utilizar los diferentes juegos existentes en el juego y en el entorno escolar. Sin duda, no es el único, ni el mejor, pero puede aportar mucho a la reflexión y al trabajo sobre las realidades educativas que se presentan en las escuelas actuales. (p, 1)

### **1.2. Antecedentes Nacionales**

El Currículo Nacional de la Educación Básica (2016), Se recomienda priorizar la educación en valores y cívica de los estudiantes para ejercer sus derechos y deberes, así como desarrollar habilidades que les permitan responder a las necesidades de nuestro tiempo, relacionadas con el uso del inglés, la educación para el trabajo y las TIC. , además de intercultural e Una perspectiva inclusiva que respete las características de los alumnos, sus intereses y aptitudes, potencie los aprendizajes relacionados con las artes y la cultura, promueva una educación física saludable más allá de la formación integral.

## **CAPÍTULO II**

### **EL JUEGO COMO ACTIVIDAD**

La primera pregunta considerada en este capítulo es, ¿cómo llamamos a un juego? También contiene tipos de juegos como juegos deportivos, juegos sociales, juegos cognitivos, juegos de símbolos y breves descripciones de juegos dirigidos, juegos escenificados. Jugar, como los niños juegan con sus cuerpos, construyen, imitan y simbolizan, exploran desde la tradición, establecen reglas.

#### **2.1. ¿A qué llamamos “juego”?**

El término juego es un concepto complejo que no se puede especificar ni definir. Identificarlo es a menudo más simple que definirlo. Sin embargo, se dice que es una actividad involuntaria, placentera e instintiva en la que el niño transforma y reconstruye su entorno, traslada a la realidad sus experiencias internas y lo hace interactuar con el mundo externo en el que participa. (Silva, 2009)

Muchos educadores y padres están de acuerdo en que el juego es una actividad divertida en la que los niños siguen las instrucciones de los adultos. Por ejemplo, los adultos sugieren que los niños jueguen al juego de las palmaditas, la mayoría de las veces con fines educativos o recreativos. En esta directriz, sin embargo, es importante distinguir que el entretenimiento presentado por adultos no debe entenderse como el juego en sí mismo. Al menos no es gratis para jugar. El juego libre en la zona es una actividad espontánea que comienza con las decisiones del niño y su proceso personal de creación de actividades de acuerdo a sus intereses y necesidades. (p.13)

Entonces se dice que el juego libre en estas áreas es una actividad en la que el adulto no influye y no está bajo su planificación o control. Además, no se realiza para lograr un objetivo determinado, es decir, no tiene un propósito instrumental, sino que tiene el propósito de apoyar el aprendizaje y desarrollo del niño. (Silva, 2009)

### **2.1.1 Tipos de juego.**

De acuerdo a Silva (2009) La variedad de juegos que los niños tienen para jugar ayudan a distinguir qué áreas se estimulan y así comprender sus tendencias individuales, entre las que tenemos:

#### **2.1.1.1. Juego motor.**

Según Silva (2009) El juego motor trata sobre la experimentación y el movimiento con el propio cuerpo, y sobre las sensaciones que puede generar un niño. Columpiarse, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujar, saltar, etc. también son juegos motores.

Silva (2009) también explica lo siguiente: 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. (p.14)

#### **2.1.1.1 Juego social.**

La característica del juego social es la interacción principal con otra persona que es objeto del juego de los niños. Silva (2009) además agrega que: Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se dan en las diferentes edades de 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 turnos, así como juegos de caricias. (p.15)

Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se dan en las diferentes edades de 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 turnos, así como juegos de caricias.

#### **2.1.1.2 Juego cognitivo.**

Los juegos cognitivos intentan activar la sed de conocimiento de los niños. Silva (2009) afirma: El juego cognitivo comienza cuando un 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. (p. 15)

#### **2.1.1.3 El juego simbólico.**

El juego simbólico es un tipo de juego, que esencialmente se da cuenta de todos los aspectos de la experiencia de los niños al mismo tiempo. Silva (2009) expresa que:

¿Qué es un juego de símbolos? El juego simbólico desarrolla la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginados basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestras vidas. Este es un juego de como si o dijera eso.

El juego simbólico es para un pensamiento altamente especializado, es decir, es la sustitución de una realidad perdida por un objeto (signo o señal) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar objetos para expresar su falta de autenticidad.

#### **2.1.2 El juego dirigido.**

El juego guiado es muy importante en un entorno escolar. Es sin duda un importante medio educativo para la educación infantil y primaria, así como un importante recurso didáctico. Además de poder notar, a través de él, los niños pueden lograr muchos tipos de aprendizaje de una manera relajada y estimulante, brindando una gran transferencia para otros aprendizajes. Muñoz (2009) afirma: Por todo ello es necesaria la planificación del juego para conseguir lo que pretendemos conseguir. Aquí cada experto tiene que evaluar lo que pretende conseguir y grabarse para encontrar aquellos juegos que cree convenientes o que ya conoce.

Bueno, tenemos que tener en cuenta algunas consideraciones específicas relacionadas con el juego. A la hora de seleccionarlo, tenemos en cuenta la edad del alumno para que sea motivador, consideramos la capacidad física que requiere y, por último, valoramos la idoneidad para el puesto de trabajo que queremos. Otro elemento es su preparación. No hay nada que improvisar, tendremos materiales y espacio suficiente para ello. Finalmente, al aplicar, damos reglas claras y tratamos de motivar a nuestros estudiantes tanto como sea posible. se corregirán los errores para que se desarrolle plenamente.

### **2.1.3 La puesta en escena del juego.**

Los juegos serán contextualizados, posicionados según la cultura y las costumbres, vividos según los saberes específicos de cada región, población específica, niñas, niños, docentes y educación. agencia.

Cárdenas y Gómez (2014) expresa que: Se parte del firme convencimiento de que los docentes y agentes educativos tienen en su experiencia saberes pedagógicos y saberes desde y sobre la infancia que deben ser recuperados, en tanto, según ciertos enfoques actuales (como el método que este trabajo propone) para su recontextualización. Siguiendo esta perspectiva, se invita a los adultos a observar y reconocer el juego en la primera infancia de niñas y niños, con la convicción de que este es el punto de partida para implementar acciones pedagógicas para avanzar en su desarrollo.

### **2.1.3.2 . Juegan con su cuerpo.**

Cuando los bebés juegan, se produce un intercambio comunicativo en el que hablan los cuerpos y las personalidades físicas de cada participante. Gestos, caricias, conversaciones, miradas, sonrisas y todas las manifestaciones corporales son obvias y recíprocas, y esto es lo que cambia al jugador, porque en ese proceso dialéctico redefine la experiencia vivida. Cárdenas y Gómez (2014) expresan lo siguiente:

El juego como interacción y expresión significa ver la expresividad como una estructura que mantiene unidos los contextos sociales, culturales e históricos. En el juego, las niñas y los niños comunican con sus cuerpos ciertas formas de ser, de ser, de comportarse, de entender el mundo y de estar en él, es decir, es a través de esta comunicación que se descubren estas formas particulares, y las niñas y jóvenes los niños construyen su todo. cuerpo y producir todos los sentidos.

De acuerdo a Cárdenas y Gómez (2014) Podría decirse que el juego es una escena favorita, donde toda comunicación y todas las formas de expresión expresan la voluntad, el deseo y el placer de la experiencia corporal, la pérdida de equilibrio, las caídas, los cambios de postura y la tensión se convierten en juegos de acción y movimientos, acompañados por Discovery se traduce en nuevos desafíos atléticos, negociaciones, acuerdos y limitaciones, encontrando formas de hacer visibles las redes de comunicación a nivel físico.

### **2.1.3.3 Juegan explorando.**

La exploración es un proceso destacado en el juego con los bebés, ya que les permite aprender sobre su entorno, los demás y ellos mismos a través de sus sentidos. Este tipo de exploración en profundidad de los objetos es muy importante porque puede darles otros significados a los objetos, lo cual es muy importante en los juegos. Cárdenas y Gómez (2014) expresan también que:

El fenómeno de la exploración, según Garvey (1983), Claramente, cuando una

niña o un niño no está familiarizado con un objeto o juguete, tiende a establecer una cadena de exploración, familiaridad y comprensión final, una secuencia que se repite a menudo, lo que lleva a una concepción más desarrollada de las propiedades físicas del objeto ( tamaño, textura, forma).

Sin embargo, sin la observación, cuestionamiento y sugerencias de maestros, profesores u otros sujetos educativos durante el proceso de exploración, el comportamiento exploratorio se agotará en funcionamiento y no podrá ir más allá del juego. Sin embargo, hay que recalcar que no toda exploración puede ni debe ser un juego. Las niñas y los niños aprenden sobre los objetos a través de la exploración y los transforman en juegos, dándoles un significado y una función adicionales. (Cárdenas y Gómez, 2014)

#### **2.1.3.4 Juegan imitando y simbolizando.**

Una de las principales funciones del juego la cumple la imitación, pues es en este proceso donde se comprenden y redefinen por completo ciertos fenómenos de la vida cotidiana, y se resignifica el hecho de ser oficinista, peluquero o cirujano.

Cárdenas y Gómez (2014) refieren que: Además, existe una característica esencial del juego y la imitación: el placer, por eso se puede decir que las niñas y los niños disfrutan cuando imitan. La imitación va más allá de las acciones mecánicas e implica la tarea de movilizar estructuras mentales en las que se ilustran y comprenden los fenómenos de la vida cotidiana.

#### **2.1.3.5 Juegan construyendo.**

Pueden estar relacionados con el juego simbólico, ya que se van construyendo escenarios en los que pueden desarrollar sus propias creaciones de personajes, imitando selvas, potreros, etc. Cárdenas y Gómez (2014) manifiestan que: Son juegos en los que se sumergen niñas y niños, que permiten diversas configuraciones y resolución de

problemas, además de brindar conocimientos sobre las propiedades físicas de los objetos. Asimismo, al construir en colectivo, significa compartir, ponerse de acuerdo, respetar la producción de los demás y enriquecernos con los demás. Estos juegos muestran la evolución de diferentes épocas, desde la manipulación hasta la planificación, el diseño elaborado, la combinación y el nombramiento de edificios. (pp. 24-25)

#### **2.1.3.6 Juegan desde la tradición.**

Los juegos tradicionales son testigos vivos de la historia, la cultura y la sociedad. En otras palabras, los juegos tradicionales se convierten en lenguaje porque los sentidos y significados que representan se relacionan con prácticas sociales que solo pueden entenderse en el marco de referencias a comunidades, momentos históricos y relaciones específicas con los niños. Cárdenas y Gómez (2014) expresan lo siguiente:

Los juegos tradicionales están directamente relacionados con los juegos físicos en el sentido de que implican un compromiso físico y una interacción directa con los demás, como los columpios acompañados de aserrín o las rondas con movimientos comerciales característicos, como el carpintero. (p. 25)

#### **2.1.3.7 Juegan construyendo la regla.**

En cuanto al juego normativo, es necesario jugar varias veces al juego de los símbolos y del movimiento antes de comprender las reglas del juego, porque implica una serie de problemas complejos, partiendo del fenómeno de la cooperación, involucrando procesos de descentralización, llevando a empatía por los demás, Comprender la conciencia de competencia, el significado del cambio y cómo determina las propias acciones, el diseño de estrategias y la resolución de problemas. Cárdenas y Gómez (2014) manifiestan que: En otras palabras, es necesario desarrollar operaciones capaces de comprender la estructura profunda del juego, es decir, se considera el marco de los problemas que se presentan en juegos tan complejos como el fútbol, el escondite, el parquet y el dominó. entre otros.

## CAPÍTULO III

### ROL DEL DOCENTE PARA MEDIAR EN EL JUEGO

En este capítulo se abordan las intervenciones docentes según el tipo de juego, también los juegos de dramatización, los juegos arquitectónicos y la orientación docente, criterios a considerar al momento de planificar los juegos, el espacio como contenido curricular, la organización departamental, ¿qué juego tiene en cada campo? ¿Características?, el contenido y los medios de los juegos en la primera educación son también juegos: organización del tiempo y sugerencias pedagógicas, así como actividades o rutinas diarias.

#### **3.1 La mediación del docente según los tipos de juego.**

Usualmente se piensa que el juego es un medio para enseñar contenidos o atraer la atención del niño, pero poco se piensa enseñar juegos inspiradores, que lleven a los niños a jugar repetidamente ampliando así, su capacidad de juego, su repertorio; es decir que sean juegos en los que no influye el docente, sino que los jugadores puedan elegir y disponer con sus amigos, dejando volar su imaginación.

Laffranconi (2011) además expresa que: Vale la pena llevar estos juegos a la escuela. Elegirlos significa no solo mirar el contenido, sino también el "valor" del juego en sí. Cada tipo de juego supone un modo específico de intervención. No es difícil para el maestro elegir los juegos, mostrarlos y evaluar los resultados de los juegos. Sin embargo, siempre es un desafío intervenir mientras los niños juegan y descubrir los estilos de mediación más relevantes para cada tipo de juego. En todos los casos, el maestro debe tomar la decisión de no interrumpir el juego, sino de ordenar el juego respetando el carácter del juego mismo. Aunque existen varias clasificaciones de juego, en la Sala Jardín nos interesan actualmente tres tipos de juego: Juego que involucra las posibilidades simbólicas de los niños, al que llamamos juego dramático.

## **Juego dramático.**

Cuando los niños ingresan al jardín de infantes, el juego simbólico es el juego más común. Desde el juego de simulación o como si hasta el juego dramático o social a través del cambio de significado o el juego de significado simbólico en sí mismo (por ejemplo, convertir una escoba en un caballo, convertir un plato en un volante, etc.), lo que significa que los niños están jugando el juego de roles y la estructura de un guión o una historia dramática (ejemplo: jugar a ser madre, convertirse en actor de televisión, etc), Laffranconi (2011) continúa manifestando que:

Desde el punto de vista pedagógico, en el aula de educación originaria tomaron esta forma una serie de actividades, algunas claramente más libres, otras con una orientación más externa. En este sentido distinguimos:

- Juegos basados en el tiempo libre, como los que surgen jugando en el patio (ejemplo: jugar a los superhéroes).
- Juegos de teatro en grupos pequeños organizados en juegos departamentales, trabajo de juego o trabajo de juego (especialmente en juegos de rol o rincones familiares).
- Juegos con escenarios o juguetes, generalmente grupales o individuales, basados en maquetas (ej: estación de servicio, juego en una granja, etc.).
- Juegos de dramatización para todo el grupo (p. ej. jugar en un supermercado, tienda, etc.) sobre un tema sugerido por el profesor.
- Dramatización de fragmentos de historias o declaraciones breves (más cercano al juego dramático que al juego infantil espontáneo). (p. 42)

### **3.1.2. Juegos de construcción y consignas del maestro**

El proceso de construcción no siempre es un juego, pero siempre es una parte importante del juego y, a veces, el juego completo.. Laffranconi (2011) menciona también que:

A veces, cuando los niños juegan con bloques, su atención se centra en la

actividad que están realizando en lugar del resultado de la actividad, por ejemplo, los niños pequeños montan y desmontan torres más altas y combinan actividades de exploración con el juego.

Otras veces, el juego suele ser más flexible en la forma en que los niños intentan resolver los problemas que les plantea el material, alternando la creación de escenas más simbólicas con otro tipo de estructuras complejas para ganar significado. Terminado.

Finalmente, los niños usan los bloques para construir una escena para un juego en particular y distinguen claramente esta acción del juego en sí.

El hecho de que los niños encuentren autos, puertas y ventanas en el entorno les facilita la construcción de la escena, lo que les permite comenzar a dramatizar dónde los objetos serán parte de la historia que jugarán. (Laffranconi, 2011)

### **3.1.2 Criterios a tener en cuenta para planificar juegos.**

Laffranconi (2011) menciona los siguientes criterios a tener en cuenta: La elección del juego depende de lo que se enseña y del valor del juego en sí. Por ejemplo, elegimos La guerra porque sus resoluciones plantean varios temas en el campo de las matemáticas (diferencial mayor que y menor que; relaciones entre números y cantidades; giros). Pero también lo elegimos porque es un juego de azar con capacidades ilimitadas que los niños pueden jugar juntos y disfrutar ganando y perdiendo.

Jugar un juego una vez no es realmente jugar ese juego. Los juegos necesitan ser jugados. Así, el juego implica repetición, dominio, aproximación sucesiva, búsqueda de acuerdos y negociación entre jugadores.

Los juegos deben ser fáciles de dominar para los niños. En otras palabras, la descripción del juego y su complejidad deben ser fáciles de entender, y la dificultad debe aumentar a medida que se domina el juego. Algunos juegos se aprenden jugando. Una simple explicación es suficiente para que los niños entiendan. Otros requieren una lectura cuidadosa de las instrucciones y ejemplos para comprender su contenido.



A medida que aumenta la experiencia con el juego, disminuye la necesidad de predecir las reglas antes del juego.

Cuanto más pequeño sea el niño, más alcance debe haber en las instrucciones del juego. Es difícil para los niños pequeños seguir las reglas tradicionales, y los adultos necesitan que se les enseñe o juegue con palabras constantemente. En un juego de construcción, una llamada cerrada como construir un túnel para automóviles puede fascinar a un niño de 5 años y desanimar a un niño de 3 años. El juego paralelo es más común en el juego dramático en niños menores de 4 años, incluso cuando juegan juntos.

En algunos juegos, debido a la complejidad de las reglas, el adulto es quien mantiene el juego actuando como líder (ej: cantando, memorizando las reglas, haciendo de maestro de ceremonias, facilitando las transiciones de roles, trayendo materiales o resolviendo problemas prácticos, etc.). (páginas 57-58)

Cada vez que lo tocamos, obtenemos la alegría, la risa y el sentido del humor del programa en sí. A veces ganas, a veces pierdes. Está bien experimentar un poco desde el principio. En otros casos, tienes que caminar o encontrar otras opciones, o incluso romper las reglas e intentarlo de nuevo. Muchas veces, los resultados son accidentales, y tratar de modificarlos es inútil. En otros casos, las habilidades en el juego solo se pueden obtener después de jugar el mismo juego varias veces. (Laffranconi, 2011)

### **3.2 El espacio como contenido curricular.**

Se analiza el medio y el entorno de la sala desde todas las magnitudes, para pensar sobre nuestra propia situación para lograr que la escuela sea una propuesta de alfabetización integral en los niños en general. Sarlé (2014) expresa que: En el camino, hacemos una serie de preguntas que nos ayudan a entender dónde estamos.

Es posible que no podamos encontrar soluciones a todos los problemas

mencionados, sin embargo, es esencial hacer estas preguntas durante su búsqueda. En el proceso de transformar un entorno adquirido en un espacio de vida, nosotros, como institución, podemos pasar por múltiples etapas. Identificarlos nos ayuda a diagnosticar nuestra condición y qué decisiones tenemos que tomar para que lo que está disponible tenga sentido.

### **3.2.1 La organización en sectores**

La estructura espacial de la sala proporciona información sobre la enseñanza. Asientos y mesas, mobiliario, organización de los espacios de juego y trabajo, imágenes en las paredes, presencia de colores. Sarlé (2014) al respecto expresa que:

Todo remite a un espacio que se considera portador de significación educativa. La sala de nivel inicial en sí se define como un plan de lección. En este sentido, la forma en que los materiales y objetos se organizan en dominios específicos genera formas específicas de jugar. Arte, biblioteca, bloques, casa, biblioteca de ciencia se refiere a la organización de materiales y juguetes que los niños pueden utilizar en un estilo de trabajo que llamamos juego de sector, trabajo de juego o juego de esquina. Que estos espacios sean los más adecuados para el juego dependerá tanto de cómo los maestros organicen el espacio como de la consistencia de las recomendaciones de juego en todos los dominios. (p. 54)

### **3.2.2 ¿Qué características tiene el juego en sectores? -**

Como planificación de tareas, el juego en diferentes áreas reconoce la formulación de diferentes acciones en el espacio del área, especialmente en las áreas donde se proporcionan materiales y objetos, lo que posibilita el tipo de actividad que se puede ofrecer a los niños, que él denomina juego-trabajo.

Sarlé (2014) expresa estas diversas características:

Los niños tienen un grado de autonomía alto en la elección de la actividad/juego a realizar en el tiempo previsto.

Las propuestas de los diferentes sectores/rincones son conocidas por todos los niños y fueron presentadas anteriormente de forma grupal. Cada una de ellas tiene un correlato en los objetos, juguetes o materiales que se disponen en cada sector.

Simultáneamente, los niños están ocupados en diferentes tipos de juego o actividades.

La maestra participa en los diferentes rincones en función de la propuesta: puede leer un cuento en biblioteca, tomar el té en la casita, construir un garaje en construcciones, jugar a las cartas en juegos tranquilos o modelar en arte. (p. 56)

### **¿Por qué el espacio resulta fundamental en el juego en sectores?**

Cabe destacar varios aspectos importantes, considerando las decisiones relacionadas con el entorno y el territorio como factores que determinan la riqueza de este proyecto. Sarlé (2014) manifiesta los siguientes aspectos: El tamaño del grupo: Los juegos de departamento son una propuesta para los niños. Ellos son los que eligen dónde, con quién y qué jugar. Por ello, es necesario contar con el espacio necesario para que cada grupo pueda desplegar y ejecutar sus propuestas. Esto significa que los docentes deben brindar posibilidades espaciales para que cada grupo involucrado en un determinado departamento pueda realizar efectivamente las actividades de su elección. Es interesante asegurarse de que las restricciones de espacio no sean las que definan qué esquinas se pueden elegir. Era necesario encontrar la manera de que la propuesta se desarrollara cómodamente y que los niños que eligieran el rincón jugaran o trabajaran en él. Para ello, se deben considerar los espacios con flexibilidad: algunos espacios se ampliarán moviendo mesas, muebles fuera de la habitación para poder construir, otros se trasladarán a lugares más tranquilos (biblioteca), otros se podrán desarrollar fuera de la habitación.

Las posibilidades de desplazamiento: Una vez elegidos los rincones, la simultaneidad de la tarea obliga al profesor a abordar cada sección de forma intermitente. A veces estás participando activamente y otras veces solo estás observando. Puede abordar el problema directamente, ofrecer alternativas o permitir que el niño llegue a un consenso por su cuenta.

La disposición y disponibilidad de materiales: Dada la naturaleza de la propuesta, los materiales, los objetos y, en algunos casos, el mobiliario disponible es de suma importancia. Cada sector agrupa objetos específicos que hacen posible las actividades que allí se desarrollan, los cuales sirven a su vez como portadores de propuestas. Si miramos el departamento de dramatización, es así como el material que tenemos allí invita a cierto tipo de actividad, y su sola existencia hace que los niños apoyen lo que se puede hacer en él.

### **3.2.3 Competencias del docente.**

La competencia se entiende como la capacidad de aportar una solución a un problema con el fin de lograr un propósito. Entonces, ser capaz de resolver problemas no es sólo un conjunto de conocimientos y la capacidad de utilizar el conocimiento, sino también la capacidad de leer la realidad y la posibilidad de que las personas intervengan en la realidad. (MINEDU, 2014)

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2014), la competencia es considerada como la capacidad de aportar soluciones a problemas para el logro de metas, e implica una acción reflexiva que conduce a la movilización de recursos internos y externos para enfrentar problemas y tomar decisiones. procesos de fabricación, que también se denominan clasificados como:

Dominio 1:

Preparación para el aprendizaje de los estudiantes

#### Competencia 1

Conoce y comprende las características de todos sus estudiantes y sus contextos, los contenidos disciplinares que enseña, los enfoques y procesos pedagógicos, con el propósito de promover capacidades de alto nivel y su formación integral.

#### Competencia 2

Planifica la enseñanza de forma colegiada, garantizando la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación, en una programación curricular en permanente revisión.

#### Dominio 2:

Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.

#### Competencia 3

Crear un ambiente propicio para el aprendizaje, la convivencia democrática y la vivencia de la diversidad en todas sus manifestaciones con miras a la formación de ciudadanos críticos e interculturales.

#### Competencia 4

El proceso de enseñanza se lleva a cabo dentro del contexto del dominio del contenido de la materia y el uso de estrategias y recursos relevantes para que todos los estudiantes puedan aprender de manera reflexiva y crítica las soluciones de problemas relevantes para sus experiencias, intereses y antecedentes culturales.

#### Competencia 5

Evaluar permanentemente el aprendizaje frente a los objetivos institucionales previstos, tomar decisiones y retroalimentar a los estudiantes y la comunidad educativa, teniendo en cuenta las diferencias individuales y los contextos culturales.

#### Dominio 3:

Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.

#### Competencia 6

Participar activamente en la gestión de la escuela de manera democrática, crítica y colaborativa, contribuyendo a la construcción y mejora continua de los programas educativos de la institución, resultando en aprendizajes de alta calidad.

#### Competencia 7

Construir relaciones de respeto, cooperación y responsabilidad compartida con las familias, comunidades y otras instituciones del Estado, así como de la sociedad civil; utilizar sus conocimientos y recursos en el proceso educativo y responsabilizarse de los resultados.

#### Dominio 4:

Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.

#### Competencia 8

Reflexionan sobre sus propias experiencias prácticas e institucionales, y desarrollan individual y colectivamente procesos de aprendizaje continuo que construyen y afirman sus identidades y responsabilidades profesionales.

#### Competencia 9

Actuó éticamente con respeto a los derechos fundamentales de las personas, demostrando honestidad, justicia, responsabilidad y compromiso con el funcionamiento de la sociedad. (pp. 26-27)

### **3.2.4 Generar interés y disposición como condición para el aprendizaje.**

Los estudiantes participan más fácilmente en situaciones significativas al tener una comprensión clara de sus intenciones y sentir que cubren las necesidades y objetivos que les preocupan (ampliar información, preparar algo). El MINEDU (2016) expresa que:

Por lo tanto, se favorece la autonomía y la motivación por el aprendizaje de los estudiantes, ya que pueden participar plenamente en la planificación de lo que se hará en situaciones importantes. Se responsabilizarán mejor de ello si conocen los criterios con los que evaluar sus respuestas, y más aún si pueden mejorarlas en el proceso. Hay que tener en cuenta que una situación se considera importante no cuando el profesor piensa que es importante en sí misma, sino cuando los alumnos piensan que significa algo para ellos. Sólo entonces surgirá el interés. (p. 94)

### **3.2.5 Desarrollo de la Psicomotricidad. -**

El enfoque Carnal se basa en el desarrollo de competencias orientadas al aprendizaje y la enseñanza dentro de un marco metodológico y teórico. El análisis de este método va más allá de la realidad biológica del cuerpo ya que implica sentir, pensar y comunicar. El PROGRAMA (2016) comenta que: De esta forma, plantea que el “cuerpo” está en proceso de construcción continua de su ser; proceso dinámico que se desarrolla a lo largo de la vida, a partir del acto autónomo de la persona, manifestado en la modificación y/o reafirmación progresiva de la imagen corporal, que se conjugan con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social. Por ello, se valoran las condiciones bajo las cuales las personas actúan y se mueven conscientemente, en función de sus necesidades e intereses particulares, y teniendo en cuenta la posibilidad de sus acciones en una interacción permanente con su entorno. (p. 96)

Asimismo, utilizando conocimientos afines a la ciencia de la educación, por lo que se busca no solo desarrollar en los niños las capacidades físicas, sino también su autoestima, identidad, pensamiento creativo y crítico, toma de decisiones y aprendizaje para la resolución de problemas en diversos campos. en la vida diaria En otras palabras, a través de este enfoque nos esforzamos por contribuir a su bienestar y al medio ambiente durante su formación y desarrollo. (MINEDU, 2016)

### **3.3 El Juego en la Educación Inicial.**

Para el nivel inicial, no hay libro de pedagogía que no mencione los juegos. Desde que el jardín de infancia se constituyó como una institución dedicada a la infancia, el juego se ha definido como un método de educación de los niños pequeños.

Sarlé (2010) al respecto dice que:

Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly, Rosa y Catalina Agazzi, Todos esos pioneros de lo que a menudo llamamos educación primaria ven el juego como una forma de desarrollar recomendaciones educativas para niños menores de seis años. La centralidad del juego marca la práctica pedagógica y le da al jardín de infancia un rostro especial. Muebles de tamaño infantil, diferentes tipos de juguetes, objetos colocados al alcance de la mano y ordenados según su función, color y dibujos distinguen la habitación infantil de la habitación principal. (p. 19)

La importancia de jugar en la sala no se ve afectada por el paso del tiempo o cambios en el plan de estudios. Por el contrario, los hechos anteriores señalan una revalorización del juego en los documentos oficiales. (Sarlé, 2010)

#### **3.3.1 El juego como medio y contenido: las propuestas de enseñanza.**

Los jardines de infancia realizan diversas actividades. Algunos tratan de aprender ciertos hábitos de orden, higiene, alimentación y etiqueta. Entonces diga hola, programe, coloque artículos, etc. es parte de la rutina. Sarlé (2010) También mencionó que cuanto más pequeños son los niños, más dependientes son de los adultos para estas actividades, y que algunas de las metas relacionadas con la autonomía y la autoconciencia son desarrollar estos hábitos.

Como resultado, los jardines de infancia se establecen más claramente como instituciones responsables de impartir conocimientos valiosos a los niños. De acuerdo con



esta línea de pensamiento, en el marco que caracterizó el proceso de reforma de la década de 1990, las propuestas encaminadas a adquirir un conocimiento adecuado sobre el tema cobraban cada vez más importancia. (Sarlé, 2010)

### **3.3.2 La Educación Inicial y la organización de los tiempos**

El primer nivel del sistema educativo es la educación de iniciación. Aparte de. Como parte del asesoramiento educativo formal, estas actividades se desarrollan en espacios, tiempos y organizaciones específicas, aunque éstas pueden variar (según el número de niños, sus características, los propios docentes como experiencia, etc.), para mantener una cierta regularidad. Sarlé (2010) además menciona:

Espacios organizados en áreas o rincones temáticos, horario más flexible que la educación básica, contenidos diseñados para responder a las necesidades e intereses de los niños pequeños, método que privilegia el juego como forma de presentación de contenidos y desarrollo de actividades, al igual que La Quiaca, Río Gallegos, Buenos Viveros en Aires, Clorinda o Mendoza son muy similares.

### **3.3.3 Las actividades cotidianas o de rutina.**

Actividades tales como saludos, registros de asistencia, calendarios, condiciones meteorológicas, comunicación en las rondas, gestión del tiempo, viajes y juegos en el jardín suelen denominarse actividades diarias o rutinarias. Una de nuestras tradiciones de enseñanza cree que el valor de las actividades diarias o rutinarias radica en dar a los niños expectativas básicas de lo que sucederá durante el día escolar.

Sarlé (2010) Continúa mencionando al respecto: Esto es muy importante para los niños que aún no pueden procesar el orden cronológico. La rutina evita que los niños experimenten la programación de su tiempo como algo aleatorio o fortuito. Esta anticipación le otorga una

disposición confiable y predecible para las instituciones y las tareas, proporcionando orden y una sensación de seguridad. Sin embargo, estas actividades diarias no pueden ocupar una jornada laboral demasiado larga.

## CONCLUSIONES

- PRIMERA.** - Las docentes del nivel inicial que incorporan actividades y estrategias metodológicas de juego en sus sesiones de aprendizaje garantizan mejores logros de aprendizaje en los estudiantes.
- SEGUNDA.** - Los estudiantes del nivel inicial con los cuales se trabaja estrategias de aprendizaje a través del juego desarrollan habilidades y actitudes positivas.
- TERCERA.** - Los directivos, docentes, padres y madres de familia deben tomar conciencia del verdadero valor del juego en el desarrollo de capacidades que permite la formación integral de los estudiantes del nivel inicial.

## RECOMENDACIONES

- Existe diversidad de juegos que los docentes pueden incorporar en la planificación curricular para el logro de competencias, entendidas como la combinación pertinente de los conocimientos, habilidades y actitudes.
- Para trabajar estrategias que involucre todo tipo de juegos, el docente debe garantizar un espacio físico adecuado, esto quiere decir que las aulas o ambientes a utilizar deben ser amplias y cómodas para los estudiantes.
- El personal directivo y docente debe institucionalizar las actividades y estrategias pedagógicas que involucre el juego en los documentos de planificación curricular, para promover mejores logros de aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial.

## REFERENCIAS CITADAS

- Cárdenas, A. B., Gómez, C. M. (2014). *El juego en la educación inicial*. Recuperado de [https://www.educacionbogota.edu.co/archivos/Temas%20estrategicos/Educacion\\_inicial/2016/Juego\\_EducacionInicial.pdf](https://www.educacionbogota.edu.co/archivos/Temas%20estrategicos/Educacion_inicial/2016/Juego_EducacionInicial.pdf)
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Laffranconi, S. (2011). *Juego y educación inicial*. Buenos Aires, Argentina. Ministerio de Educación de la Nación.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima. Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Marco de Buen Desempeño Docente*. Lima. Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>
- Muñoz, J. (2009). *Juego dirigido y juego libre en el área de educación física*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Noviembre 2009. (3). Recuperado de

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5058.pdf>

Programación curricular de Educación Inicial. (PROGRAMA, 2016). Ministerio de Educación, Recuperado de <https://www.slideshare.net/MarlyRc/versin-final-programa-curricular-educacin-inicial-2017>

Sarlé, P. (2010). *Juego. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Ciudad de Buenos Aires, Argentina. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Sarlé, P. (2014). *Juego y espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. Unicef Argentina.

Silva, G. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*.

Recuperado de [http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora\\_juego\\_libre\\_en\\_los\\_sectores.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf)