

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**El juego como recurso didáctico para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar en la I.E 065 de San Miguel de la Reyna**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación inicial

Autor:

**Zoila Marivel Calampa Mas**

**Jaén – Perú**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **El juego como recurso didáctico para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar en la I.E 065 de San Miguel de la Reyna.**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

**Jaén – Perú**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **El juego como recurso didáctico para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar en la I.E 065 de San Miguel de la Reyna.**

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

Zoila Marivel Calampa Mas (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque 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**


Jaén, 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 Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cardenas (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 recurso didáctico para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar en la LE 065 de San Miguel de la Reyna*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a). **CALAMPA MAS ZOILA MARIVEL**.


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

Por tanto, **CALAMPA MAS ZOILA MARIVEL**, 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 Calisto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kio Figueroa Cardena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## El juego como recurso didáctico para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar en la I.E 065 de San Miguel de la Reyna

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>16%</b>	<b>15%</b>	<b>4%</b>	<b>10%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a>	<b>5%</b>
	Fuente de Internet	
<b>2</b>	<a href="http://www.monografias.com">www.monografias.com</a>	<b>3%</b>
	Fuente de Internet	
<b>3</b>	<a href="http://documentop.com">documentop.com</a>	<b>2%</b>
	Fuente de Internet	
<b>4</b>	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>5</b>	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<b>1%</b>
	Trabajo del estudiante	
<b>6</b>	<a href="http://repositoriobibliotecas.uv.cl">repositoriobibliotecas.uv.cl</a>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>7</b>	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana	<b>1%</b>
	Trabajo del estudiante	
<b>8</b>	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	



	Trabajo del estudiante	1 %
9	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	< 1 %
10	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	< 1 %
11	losjuegoscomodesarrolloinfantil.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
12	bibliotecaupn161.com.mx Fuente de Internet	< 1 %
13	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
14	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
15	www.centroeleia.edu.mx Fuente de Internet	< 1 %
16	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	< 1 %
17	www.fundacioncadah.org Fuente de Internet	< 1 %
18	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	< 1 %
19	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	

< 1 %

20

Gonzalez Romero Ebedly, Hernandez Zarate  
Ariadne Eliane. "Resolucion noviolenta de  
conflictos : una propuesta para un grupo de  
trabajo", TESIUNAM, 2006

< 1 %

Publicación

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva  
(Asesor)

## **DEDICATORIA**

Dios ofreciéndome salud para continuar con mis estudios profesionales.

A mi estimado esposo, patrón, simpatizante y colaborador en los momentos más difíciles que estamos pasando ante esta pandemia.

A mis hermosos hijos, que con su amor han sido el motor que me ha impulsado para seguir formándome como una gran profesional.



## INDICE

DEDICATORIA.....	4
RESUMEN.....	7
ABSTRACT .....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	11
1.1. Definición e importancia del juego .....	11
1.2. El juego y su relación con el aprendizaje .....	13
1.3. El juego como facilitador del aprendizaje .....	14
1.4. Experiencias de aprendizaje a través del juego .....	15
1.5. Los padres y su importancia en el juego del niño.....	17
1.6. El maestro como mediador en la aplicación de juegos.....	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO .....	19
2.1. El juego.....	19
2.2. Tipos de juego .....	20
2.3. La importancia del juego .....	20
2.4. Las características del juego .....	22
2.5. El juego como aprendizaje y enseñanza.....	23
2.6. El juego y su contexto .....	26
2.7. Juegan con su cuerpo.....	26
2.8. Juegan explorando .....	28
2.9. Juegan imitando con su cuerpo.....	29
2.10. Juegan construyendo.....	29
2.11. Juegan desde la tradición .....	30
2.12. Juegan construyendo reglas .....	31

CAPÍTULO III	
.....	32
FUNDAMENTACIÓN DEL JUEGO .....	32
3.1. Fundamentos filosóficos del juego.....	32
3.2. Fundamentos psicopedagógicos del juego .....	33
3.3. Rol del maestro en la educación inicial .....	34
3.4. Rol de la familia .....	36
CONCLUSIONES.....	37
REFERENCIAS CITADAS .....	38

## **RESUMEN**

Si deseamos trabajar el desarrollo intelectual y físico de todo ser humano en la etapa de la niñez, concluiremos que el juego constituye uno de los aspectos más importantes, sino el más importante, en el sistema de desarrollo psicológico y físico de los estudiantes, si de la etapa preescolar se habla; bajo todos los aspectos, además, es importante la motivación que se emplea en los juegos, los cuales deben ser desarrollados de manera óptima; es así que mediante este trabajo, “El juego como recurso didáctico para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel escolar en la I.E. San Miguel de la Reina” se pretende considerar al mismo como parte esencial en el proceso de enseñanza.

Palabras claves: juego, estrategia, aprendizaje.

## **ABSTRACT**

If we want to work on the intellectual and physical development of every human being in the childhood stage, we will conclude that the game constitutes one of the most important aspects, if not the most important, in the system of psychological and physical development of the students, if the preschool stage is spoken; under all aspects (evolution, socialization, maturity, etc.) the motivation used in the games is important, which must be developed optimally; Thus, through this work, "The game as a didactic resource to strengthen the basic learning processes at the school level in the I.E. San Miguel de la Reina" is intended to be considered as an essential part of the teaching process.

Keywords: game, strategy, learning.

## INTRODUCCIÓN

Lo respectivo al siguiente estudio se basa en la categorización de un factor común entre la etapa preescolar de todo ser humano: el juego, como un método de enseñanza y aprendizaje didáctico con un único fin de entendimiento desarrollado, comprensión oracional y suspicacia científica en el menor de edad. La principal problemática del mencionado estudio se recoge a la manera de cómo debe ser entregado el método, a causa de las obvias complicaciones de desatención que se presentan con el infante y el juego en un mismo ambiente estudiantil, pues este representa la distracción del niño, el desinterés en participar y un aprendizaje no concluido.

Se ha desarrollado el proyecto bajo el ideal puramente derivativo de estrategia de reconocidos autores con un enfoque particularmente parecido (Ausubel, Vygotsky, Brunner, etc.) que con un adecuado préstamo de conocimiento se llegará al anhelado fin de aprendizaje en los niños y niñas de la I.E. San Miguel de la Reyna.

Los fines del proyecto han sido medidos en escala cuantitativa con dos principales objetivos. 1) Medir el correcto aprendizaje de los menores con las estrategias de aprendizaje puestas en discusión. 2) Idear dinámicas y actividades que, basadas funcionalmente en el juego, concluyan en el resultado esperado.

El trabajo se inició, como todo método científico, partiendo de una problemática (cómo mejorar el método de aprendizaje de los niños, pasando por una observación, para luego situarnos en la hipótesis y su desarrollo.

Para la elaboración del trabajo se consideró los siguientes objetivos:

### **Objetivo general**

- Demostrar a través de diversos aspectos metodológicos cómo el juego puede ser una estrategia para el desarrollo de una correcta enseñanza en los estudiantes preescolares de la “I.E. 065 de San Miguel de la Reyna” – Olleros, Chachapoyas.

## **Objetivos específicos**

- Investigar estrategias metodológicas que sirvan al docente como un objeto pedagógico que, mediante el uso del juego, desarrolle el aprendizaje de los niños y niñas.
- Planificar experiencias de aprendizajes innovadores basados en el juego como estrategia para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.
- Sensibilizar a los padres de familia mediante charlas que les motiven a practicar juegos con sus menores con la finalidad de fortalecer los aprendizajes significativos de los estudiantes.
- Promover y fortalecer en los docentes el desarrollo de sus competencias basadas en estrategias sobre el juego que favorece el aprendizaje en los infantes.

El contenido del trabajo, se divide de la siguiente manera:

En el Capítulo I, explicamos la formulación del problema, así como sus interacciones e importancia que tiene con el juego.

En el Capítulo II, se hace una descripción del marco teórico del juego como un recurso didáctico.

En el Capítulo III, se utiliza como recurso didáctico una explicación del marco de la teoría de juegos.

# CAPÍTULO I

## IMPORTANCIA DEL JUEGO

### 1.1. Definición

El juego, la actividad recreadora que acompaña al ser humano desde los inicios de su existencia, representa un pilar fundamental en lo que respecta al crecimiento y desarrollo de cualquier persona que, además de generar, en sea cual sea la persona que se adentre en sus experiencias, sensaciones de alegría, es también un conector de conocimiento para con el cerebro humano, puesto que requiere de un grado de sensatez espiritual y concentración específica. “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptada, acción que tiene fin en sí misma y va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría y de la consciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.” (Moll, 1998). Lo que menciona Huiziga hace referencia al modo de cómo el infante puede ir descubriendo poco a poco las alternativas que el juego le ofrece y, de algún modo, esto le ayuda con las decisiones futuras que se le presenten; es decir, desde sus inicios, el juego plantea en los niños un nuevo mundo de probabilidades, un estudio de la vida misma en su grado menos aplastante. Entonces, convertir el juego en una experiencia de primera necesidad del ser para el mismo ser humano, nos envía inmediatamente a la imagen del hombre como principal hacedor de sus propias decisiones para la realidad: desde el momento en el que el niño juega, este se encuentra en un momento en el cual su capacidad reflexiva se desplaza enteramente hacia su disfrute.

En tanto a la utilización del juego y su notable importancia, podemos afirmar que este, tanto como la ciencia o el arte, representa un instante de liberación mientras el sujeto se encuentre sumergido en esta actividad; también resulta en una actividad que se regula a sí misma, pues en es en el mismo juego donde se otorga reglas que, aunque impuestas, son cumplidas con total libertad. Es por eso por lo que se ha dicho, y con razón, que “El juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del

individuo.” (Piaget, 1956). En tanto Piaget se refiere a la importancia del juego en correlación con la inteligencia, podemos observar que la teoría nos trata de convencer acerca de un individuo que construye su propia realidad con bases de la realidad en sí misma, ya que, resulta comprensible que el individuo que juega es un imaginador potencial, pero no termina por salirse de los límites de la realidad que el mismo juego le exige. (Martinez, 2012)

Socialmente, el juego también es un objeto de importancia ya que nos permite ensayar algunas conductas sociales, a su vez que le permite al sujeto desarrollar capacidades intelectuales y sensibles. Para su mejor entendimiento en cuanto a la importancia del juego en un espacio social más amplio, nos remitimos a la Teoría Sociocultural de Vygotsky (Teorías del juego, 1924) explicada por Moll (1998).

Al momento de hablar del valor socializador dentro del juego se afirma que todo ser humano va heredar toda evolución fisiogenética, lo cual va determinar las características del medio social donde vive, el contexto familiar que tiene. Por este motivo se considera que dentro del juego se realiza una acción espontanea en donde los niños se orientan a la socialización y transmiten sus valores y costumbres.

## **1.2. El juego y su relación con el aprendizaje**

Para su posterior relacionamiento con lo educativo, es menester ubicar intelectualmente a Natalia Calderón, que desarrolla un interesante postulado acerca del juego y su relación con el aprendizaje. Según Calderón, el juego puede abordarse de diversos puntos de vista, inclusive el educativo: Calderón menciona que el juego abre en la mente del infante un gran espacio a la imaginación y además de eso lo obliga a adquirir una percepción del mundo, realizarse preguntas acerca de su contexto y esto le posibilita abrirse a un campo de posibilidades mucho más vasto. “El juego constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquiere conocimientos, habilidades y sobre todo le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea” (Calero,



2003). Es por eso por lo que es sumamente importante implementar el juego como una herramienta para generar motivación y concluir con aprendizaje, pues el juego representa un factor crucial en la vida de los niños y no dudarán en llevarlo a cabo. Se sugiere al docente establecer actividades lúdicas para el desarrollo de las diversas actividades de aprendizaje.

El juego en la educación del infante es un gran apoyo para el aprendizaje, pues el niño utiliza la mayor parte de su tiempo para jugar y si por algún motivo no lo hace, piensa en hacerlo. Los juegos que representan un mayor interés son los que son juegos compartidos, son estos juegos los cuales impulsan a una mayor sociabilización del menor y desarrollan la idea de aliado o enemigo. “El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación.” (Rios, 1999).

### **1.3. El juego como facilitador del aprendizaje**

Si hacemos énfasis en cómo facilitar el aprendizaje mediante el uso de actividades recreativas como el juego, es necesario que sepamos identificar al juego como un medio moderno de llegada hacia los niños; es decir, el infante regalará su atención a todo aquello que le llame la atención y de este modo no se sentirá obligado de prestarla, sino que, al contrario, mostrará todo su interés. De este modo, en el nuevo enfoque educativo se nos plantea implementar nuevos métodos y estrategias a ser desarrollados. La Lic. Miluska Olguín plantea que: “Se puede renovar la educación a través de la participación de los alumnos, ya que los estudiantes están a la expectativa si el profesor rompe el esquema tradicional, sale de las aulas, y ayuda a descubrir habilidades y capacidades. A su vez, los métodos de enseñanza son más multidisciplinarios a través del juego.” (Olguín, 2015). Esta propuesta nacional nos enseña que lo que el alumno busca en el profesor es que este se salga de lo ordinario lo que un alumno moderno llamaría como aburrido- y trate de despertar el interés en sus pupilos: mientras más interesados se muestren estos, mayor será el logro de aprendizaje. Y qué mejor motivador y renovador de la enseñanza que el mismo juego. Además, esta actividad que no exclusiva de los seres humanos, también es poseedora

de grandes beneficios neuronales, pues resulta en un gran facilitador del correcto desarrollo del sistema neuronal.

Según la Fundación CADAH, el juego y las actividades lúdicas son grandes facilitadores de la sinaptogénesis; es decir, hace posible con mayor fluidez las conexiones sinápticas para la buena transmisión de información, la formación de sinapsis, aunque es producida a lo largo de la existencia, es de suma importancia en la maduración del ser humano, pues gracias a la plasticidad neuronal, se aumenta el efecto del crecimiento neuronal. “No hay ninguna actividad significativa en el desarrollo de la simbolización del niño, ni en la estructuración del niño, que no pase por el jugar”. (Rodulfo, 1996).

#### **1.4. Experiencias de aprendizaje a través del juego**

Educar a los niños a través del juego es considerado profundamente. El juego con una orientación adecuada es de gran beneficio: el infante aprende gracias al juego y con el quien está realizando esta acción, en este caso, vendría a ser la familia que son los mismos padres.

Los mayores tienden a creer que el juego es de índole infantil como para darle una importancia en nuestra vida, y no es así. Para los pequeños, jugar es el mayor acto de diversión en su vida: trabajo, pasatiempo, intelecto, aprendizaje, etc. El niño no separa el trabajo del juego ni viceversa. Jugando es cuando el niño se pone en contacto con las cosas y llega a aprender, inconscientemente, su utilidad y cualidades.

Los estudios realizados acerca de los juegos demuestran las funciones lúdicas en la actividad de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etc. Los juegos se marcan en la etapa de crecimiento del ser humano. Los infantes no requieren de algún tercero que le explique cómo se juega, ellos la llevan dentro de sí.

El lapso de tiempo para jugar es también tiempo para formarse. El infante requiere de tiempos para crear y que su imaginación haga llegar ante sus pies más de

mil formas de un mismo aprendizaje. Al momento de jugar el infante busca tener amigos ya que el juego conlleva a la socialización con las demás personas.

Para educar de verdad, es menester que el juego resulte en un acertijo de problemas variados que se deben resolver de manera progresiva desde lo fácil hasta lo difícil. En el proceso del juego, debe convertirse al niño en el protagonista, su gran fantasía hará que lo jugado se dilate hasta lo más increíble hasta para adultos como nosotros. El infante investiga el entorno en el que se encuentra, pues debe de explorarlo a todo entendimiento si desea ser un maduro con instrucciones. Los padres tienen el deber de ayudarlo y estar en todo momento pendientes del desarrollo adecuado de sus porqués.

Los niños suelen adquirir, en repetidos casos, algún que otro compañero imaginario, estos hablarán consigo mismos, adecuando los tonos de voz y creando nuevas personalidades, eso es jugar. El estudiante tiene la visión acerca de algún juego que lo asimila al de un adulto, ninguno de los motivos que mueven a este a jugar intervine en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacerle creer al niño que cada idea que le haremos llegar proviene de él mismo: su invento es un encanto. Para el infante no concurre un límite entre el mundo onírico y el real, entre la recreación y el mundo real. Él procurará escoger, entender y seleccionar aquello que más le interesa. Con prácticas adquiridas en el juego, el niño aprende a viva piel las consecuencias de causa-efecto. Es importante que el infante conozca una gama de gran tamaño de juegos para enriquecer sus experiencias. Los niños no aprenden con la misma facilidad que los mayores, ya que no disponen de lecturas, videos, películas o documentales.

La imaginación que hoy el niño usa en jugar es la misma que mañana usará en crear planos, resolver casos, fabricar piezas, etc. Necesita de esta actividad. “Podemos ver un grupo de niños que están tratando de realizar determinadas cosas y decir, claro, están jugando. ¿Por qué? Los niños en la plaza juegan, podemos ir a preguntarles y te dirán “sí, estamos jugando” hasta que alguno de ellos mencione “No, no estamos jugando, estamos haciendo otra cosa, estamos explorando, estamos

construyendo”. (Rupín, 2019).

Este solo acogerá lo que de verdad le interese, por lo cual su imaginación es protagonista. Y si imita, le hemos de poner ejemplos buenos delante, desde nuestro comportamiento hasta nuestro vocabulario.

Si los padres y educadores son capaces de ver al niño y al juego como uno solo, empezarán a notar que el juego no es solo diversión o vicio del niño, sino que también representa, en gran medida, aprendizaje.

### **1.5. Los padres y su importancia en el juego del niño**

El juego, como ya se ha mencionado a lo largo del proyecto, es un aspecto importante a lo largo de la niñez y un poco de la juventud, pero, a pesar de su importancia, con el paso del tiempo es un factor que se va desvaneciendo poco a poco mientras más años se adquiere, funciona de tal manera que podríamos decir que mientras más años, menos nos interesa jugar; sin embargo, este hecho resulta absurdo, pues si no se desea, de algún modo, lo que se debería normalizar es que los menores sí quieran hacerlo y apoyar en cada aventura en la cual este esté envuelto. Los beneficios que nos brinda el juego, no solamente recalcaremos el del aprendizaje, sino también el autocontrol, motivación, confianza y resolución de conflictos; estos aspectos son más significativos para una persona mayor de lo que podría resultar para un menor.

Ahora, si tratamos a los padres como un soporte importante en el proceso de aprendizaje de su hijo mediante el juego, es menester que estos empiecen a trabajar en adquirir métodos de juego y su respectiva capacitación, una implementación de los materiales necesarios y crear comunidades de aprendizaje en donde se pueda compartir experiencias tanto creativas como innovadoras. Para su buen entendimiento y comprensión resulta de buen agrado citar a Rinaldi: “Jugar y aprender son como las dos alas de una mariposa: una no puede existir sin la otra.” (Rinaldi, 2017).

En suma, el padre de familia funciona como un soporte más en el desarrollo de su hijo mediante el juego, este le brinda los objetos necesarios para que él no deje su amplio imaginario de lado, de este modo, el padre se convierte en un nuevo creador de ilusiones para un desarrollo más completo y así empieza a convertirse en una persona que vive como adulto sin dejar de ser niño.

#### **1.6. El maestro como mediador en la aplicación de juegos**

El principal apoyo para el alumno de preescolar y al que siempre llevará este como recuerdo es al maestro y la tipología de enseñanza que ponga en práctica para llegar a su alumnado; el maestro es la primera persona encargada de colocar en cada estudiante una chispa de incertidumbre, creatividad y suspicacia, este es el que, de diversas formas, enseña y recrea sus métodos de enseñanza para no tornarse repetitivo.

A este generador de estrategias metodológicas se le ha encargado la difícil tarea de convertir el espacio de aprendizaje en aquel contexto lúdico donde el niño, más que a divertirse, irá a aprender. Para el correcto desempeño del trabajo en aula con el juego, se debe tener en cuenta (ANEXO 2)

## CAPÍTULO II MARCO

### TEÓRICO

#### 2.1. El juego

El juego es, desde hace tanto tiempo, la gran interrogante que se hacen los padres de familia al observar a sus hijos jugar, además de quedarse con la intriga de qué es realmente lo que están haciendo. Por ejemplo, la Real Academia de la lengua española nos dice que el juego es “un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”, pero como no es una vasta definición y mucho menos guarda relación con el aprendizaje, trataremos de recolectar más. A este propósito, se entregará diversas hipótesis y postulados.

- Para Huizinga (2000), “El juego es una acción u ocupación libre del hombre y de su cultura, que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado, siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, asimismo, esta actividad va acompañada con sentimientos de alegría y de tensión”.
- Gross (1901): “El juego es un modo de ejercitar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados [...] el juego consiste en un ejercicio preparatorio para un desarrollo de funciones que son necesarias para una vida adulta”.
- Vygotsky (1924): “El juego es una realidad cambiante e impulsora del desarrollo mental del niño”.
- Cagigal (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

## **2.2. Tipos de juego**

Los juegos van a constituir una forma de relación de acciones que en este sentido lo que se va a investigar se clasifican de la siguiente manera y por categorías.

**Juego de descubrimiento:** La capacidad del desarrollo intelectual favorece en todo aspecto para plantearse un problema de tal manera que la pregunta sea creativa y que se pueda resolver de acuerdo a la capacidad que posee cada infante en el desarrollo de su aprendizaje.

**Juegos sociales:** son juegos que se practican con la interacción de dos o más personas, los niños pueden jugar con personas adultas o con sus mismas edades, los infantes se comunican y aprenden a valorarse a sí mismos.

**Juegos imaginativos:** Es la forma de juego más social que pueda existir, ya que tiene un mayor impacto en el desarrollo de habilidades de los infantes, además, es la clave del éxito de que ellos se relacionen con sus demás compañeros.

**El juego creativo:** desarrolla la destreza de coordinación, pequeñas escalas, destrezas de pensamiento conceptual, abstracto lateral, repuestas creativas a problemas y capacidad para expresión y autoexpresión y la seguridad de ellos.

## **2.3. La importancia del juego**

Desde la primera etapa, toda persona descubre al juego, ya sea desde sus extremidades o dedos, los cuales están en contacto con su boca, o distrayéndolo de la realidad, como un importante método de aprendizaje. Es necesario que cada persona adulta tome consciencia de la importancia del juego y ayuden a usar el juego como método, pues que un niño no juegue es igual de peligroso como que un niño no duerma, ya que el desarrollo sináptico se desenvuelve de mejor manera mientras este juego. El juego es, desde los inicios de la educación, necesario y positivo de tal modo

que no podemos negarnos a él.

Los niños, aparte de comer, lo pueden aprender todo; puesto que el juego desempeña un gran papel en la primera etapa del niño, este debe jugar todo lo que su rendimiento lo permita para llegar a las demás etapas maduras con mayor conocimientos y experiencias.

Un bebé, por ejemplo, gasta todas las horas del día en jugar, es este juego como un trabajo para este y de él depende un adecuado desarrollo porque estos despiertan desde temprana edad sus sentidos, los cuales serán vitales en su futura vida física. Cada niño se limita a jugar de acuerdo con lo que tenga disponible, algunos saltando, otros arrastrándose, balbuceando, moviendo sus extremidades o imaginando, al pasar del tiempo se va perfeccionando el comportamiento hasta personificar objetos y confundirlos con la realidad.

Según Jiménez (2006): “En la educación infantil debe considerarse el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo”.

La capacidad de agregarle el carácter lúdico a cualquier actividad es indispensable para la educación temprana de los niños; sin embargo, no debe confundirse, bajo ningún aspecto, el trabajo con el juego, pues, si llegase a suceder, el niño, lejos de observar la actividad como divertida, la notará cansada y agobiante.

#### **2.4. Las características del juego**

El juego presenta características que responden a la manera cómo el individuo que juega puede explorar un momento de imaginación para recrear objetos que necesite, también se despeja de todo problema exterior y lleva su concentración a otro grado.

- Actividad propia de la infancia



- Actitud con un modo distinto de interactuar con la realidad
- Tiene una finalidad intrínseca
- Espontáneo, no requiere preparación
- Motivador
- Convierte en cualquier actividad en una actividad atractiva
- Se elije de manera libre, nadie los obliga a jugar
- Su desarrollo implica una desenvoltura de las capacidades físicas y psíquicas
- Se puede obtener información con una debida observación
- No requiere de materiales, estos pueden ser creaciones ingeniosas
- Favorece el aprendizaje en casi todas las facetas

Entonces, con todas estas características, encontramos que el juego es libre de realizarse hasta el punto en el que el jugador quiera hacerlo, en un caso contrario, este se sentirá obligado y cambiará la percepción: se le asemejará más a la de un trabajo. “Los niños encuentran placer en el juego: mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que los rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonista, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, habilidades, imaginación, inteligencia, emociones y afectos.” (Antón, 2007)

## **2.5. El juego como aprendizaje y enseñanza**

Los juegos bien dirigidos son muy beneficiosos, los niños pequeños adquieren conocimientos gracias a ellos, y los padres son los principales educadores.

Los adultos tienden a creer que el juego en los niños es algo irrelevante como para tomarlo como algo interesante en nuestro desarrollo, y no es así. En los infantes el juego es su mayor fuente de aprendizaje que abarcará todo en su vida. El niño no disocia el trabajo del juego y recíprocamente. Al jugar el infante hace contacto con los objetos y aprende de forma inconsciente su beneficio y cualidad

En estos juegos se demuestran diversas funciones de las actividades lúdicas que se realizan en la infancia, pueden ser biológicas culturales, educativas, etc. Además, marcan los periodos de crecimiento de cada persona, adquiridos según su historia.

La narración del juego muestra que se mantiene la función principal del juego infantil. Este juego muestra las etapas del desarrollo humano: niñez, adolescencia y adultez. No tienes que explicar el valor del juego a la gente. Ellos tienen en si mismos por naturaleza.

Todo el tiempo que utilizan los niños para jugar es un tiempo para adquirir conocimientos. Los infantes necesitan un tiempo prolongado para recrearse y para que sus imaginaciones los lleven a muchas experiencias positivas y fructíferas. Cuando juegan necesitan la compañía de sus pares.

El juego para que sea educativo y provechoso debe ser diverso y brindar problemas a solucionar de manera progresiva de lo menos a lo más interesante. En la experiencia lúdica el niño se convierte en el héroe a medida de como se establece el juego.

El niño es un explorador innato, y ahí radica la importancia de la experiencia lúdica para explorar su alrededor y todo el mundo que lo rodea, los padres de familia serán su guía y apoyo en su infinita curiosidad y estos mismos tienen el deber de responder a todas sus interrogantes.

Los infantes además de tener compañeros y amigos reales también en sus cabecitas albergan amigos imaginarios y no es de otro mundo escucharlos hablar cambiando de voz o teniendo una conversación con ellos mismos.

La perspectiva que tienen los niños sobre el juego es muy diferente a la de un adulto, no hay relación en los motivos que mueven a estos a jugar. Para educar con experiencias lúdicas debemos ser capaces de reconocer la iniciativa que ellos

tengas ya que sus inventos les fascinan.

En la mente del niño no existe la diferencia entre sueño y realidad. El gestionar, elegir, percibir y descifrar es aquello que más le interesa.

Con prácticas conseguidas con la experiencia lúdica, el infante puede instruirse con energía y simplicidad las complicaciones de origen y consecuencia. Es muy significativo que vaya estar al tanto una buena escala de juegos y materiales directos para engrandecer mejor sus prácticas. Los infantes no poseen las habilidades de instruirse que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

La imaginación que conseguimos desenvolver e instruir en los infantes a través del juego es lo mismo que el día de mañana manejará para programar edificios, diseñar piezas técnicas o de decoración, etc. Necesita de esta práctica.

El infante, al retozar, copia, lo cual es un fruto accesorio de la investigación. El niño sólo elegirá para su ejecución, al que atraiga su provecho, en lo cual, su imaginación juega un papel muy importante. Y si reproduce, le hemos de poner cosas buenas delante, abordando desde nuestro comportamiento.

Si los padres de familia y los docentes tuvieran una perspectiva diferente sobre el juego de los niños comprendieran su importancia en el desarrollo humano.

La experiencia lúdica para los niños es de mucho disfrute. Es por ello que los juegos que no son divertidos no tendrán muchos frutos de aprendizaje en los infantes. El niño se siente a gusto cuando el juego es de agrada y cuando hay mayor interacción son sus pares.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

El niño tiene que experimentar el mundo desde sus habilidades, y el juego

es el medio por el cual el docente puede conocer más sobre un infante, además de favorecer un ambiente de confianza, convivencia y aprendizaje.

El juego es más que una simple actividad en los niños, es un aprendizaje para su vida adulta, ya que es el principal medio de expresión de los infantes, donde la imaginación es inagotable, fomentando grandes aprendizajes.

## **2.6. El juego y su contexto**

El juego, de acuerdo con su contexto y las condiciones, se potencia; de acuerdo con su costumbre y costumbres, se orienta y de acuerdo con las características del territorio de la población, se vive. Los educadores parten de la seguridad de que ellos poseen un previo conocimiento acerca de la infancia, estos creen saber lo que significa la infancia y tratan de recuperarla, entonces, al tratar de recuperarla, se implementa en la pedagogía una observación desde el punto de partida que sea capaz de potenciar el aprendizaje en los niños que se encuentran en pleno desarrollo. No importa el contexto ni las características del juego que el niño realice, el adulto debe entender y ser sensible con la actividad tanto en la propia como mientras este se aburre y cambie la actividad: ¿a qué juegan? ¿cómo? ¿dónde? ¿por qué? ¿qué ocurre mientras sucede? Conforme se vaya tomando consciencia de estas actividades y cada vez, con mayor fluidez, se pueda ir dando respuesta a estas cuestiones, se podrá establecer estrategias, materiales, escenarios y todo lo necesario que le otorgue al juego un reto infantil capaz de promover el aprendizaje en su primer nivel.

De este modo, el individuo que realice el juego se sumerge en un nuevo episodio, la manera en cómo los niños juegan resulta casi inverosímil: son capaces de generarse personalidades, voces, actitudes, etc. Como menciona Vygotsky, “Mientras un niño juega, se comporta más allá de su edad, por encima de su comportamiento diario. Mientras juega, es como si fuera más grande de lo que es.” Así, pues, el juego va representando un nuevo nivel, algo que oscila de la realidad. “La inteligencia propone [...] un esquema a la realidad y la somete a esos parámetros”. Resulta casi increíble la seriedad con la que un niño juega.

## **2.7. Juegan con su cuerpo**

Jugando un bebe, realiza intercambios comunicativos ya que se conoce que sus disposiciones corporales que tiene cada persona se logran expresar. Es decir, sus gestos, caricias, miradas y sonrisas, entre otras manifestaciones corporales son evidentes y recíprocos en ellos que transforma a bebés que lo realizan.

A través de la relación y expresión del juego, se trata de reconocer la forma de expresarse como una creación que se desarrolla en un contexto social, cultural e histórico. Entonces al jugar, estos infantes se comunican con su cuerpo humano de manera especial para ser, existir, actuar y comprender el mundo; es decir, son modalidades específicas donde se encuentran y desde pequeños estructuran su integridad corporal. Por ejemplo, el contacto físico que se produce mientras juega está inscrito en su cuerpo como un recuerdo de sensación y emoción.

El movimiento del juego se convierte en una de las dimensiones constitutivas y complementarias del individuo. No es posible imaginar jugar sin desplazarse según ningún criterio, ya que jugando realizamos movimientos que son determinantes y tienen la forma de transmitir algo porque intentan manifestar sus intenciones. Además, estos gestos tienen un carácter bastante explícito al momento de jugar y un claro objetivo de hacer comprender al otro interés, necesidad y el estado de ánimo.

Cabe recalcar que a través de sus primeras relaciones que establecen los infantes, su cuerpo humano comienza a comprender y reconocer la unidad del placer y satisfacción que generan las diversas transformaciones tónicas; es decir, son una demostración de placer. Por eso el juego es un escenario privilegiado para todo intercambio, toda manifestación expresa voluntad, deseo y placer de vivir experiencias corporales, donde sus caídas, cambios de postura, sentimientos se convierten en juegos de acción y movimiento, los cuales van acompañados por descubrimientos que se convierten en nuevos desafíos motores y parámetros que visibilizan redes de comunicación a nivel de su cuerpo.

## **2.8. Juegan explorando**

Dentro de este tipo de juegos con bebés se destaca un proceso de exploración, ya que de esta manera ellos conocen el entorno como también a sí mismos por intermedio de sus sentidos; explorar es demasiado importante ya que a partir de ello se puede agregar un significado a diferentes objetos, y así poder ser primordial dentro de todos los juegos que realizan los infantes.

De acuerdo con Garvey (2014), el fenómeno de investigación se evidencia por objetos desconocidos para los infantes. En este contexto, se establece una cadena de investigación, dominio y conocimiento. Es decir, es un continuo que conduce a nociones maduras sobre características físicas como tamaño, altura y como se muestran los objetos.

Para Bruner (1984), mediante la exploración se representa características que vendrían a tener dentro del juego en su primera infancia, jugando consigo mismos tienen un motivo de explorar, es decir, la actividad solo se centra en los infantes y no en los demás. Este autor afirma que el juego y exploración están íntimamente relacionados, es decir se complementan conceptualmente.

La exploración debe estar acompañada, para que el maestro pueda observar al infante que realiza al momento de jugar, necesita realizar preguntas y propuestas, para que así el acto de explorar no llegue a agotarse en la manipulación cuando jugamos y en el proceso del juego. Sin embargo, es importante recalcar que toda exploración no debe convertirse en juego, ya que los infantes al momento de explorar, transforman al juego y otorgan sentidos, significados y sus respectivas funciones.

## **2.9. Juegan imitando con su cuerpo**

Al momento de jugar se practica la imitación, lo cual vendría a ser un papel primordial dentro de este, ya que es un proceso en donde se conoce ciertos fenómenos que nos presenta la vida cotidiana, además, el juego e imitación están relacionados con una característica que es el placer; por ello es importante mencionar que los infantes al momento de imitar disfrutan de lo que hacen. Imitar va más allá de una acción, ya que implica una tarea que va movilizar estructuras de pensamiento y hacer comprender fenómenos de la vida.

Mediante la imitación se reinventa objetos, con el cese de metamorfosear nuevos significados, por ejemplo, los infantes que imitan la acción de amasar posteriormente pueden jugar a ser como si fuesen panaderos. Además, es importante mencionar que imitando se manifiesta una regla interna de toda movilidad de inducción que se ve reflejado siempre en la historia diaria.

Los infantes durante el juego se ven involucrados en actividades adultas de su cultura, mediante el cual van a recitar sus papeles futuros y valores. Por esta razón el juego va más allá del desarrollo, ya que estos adquieren motivación y capacidad necesaria para su participación social dentro de su entorno, lo cual es necesario que se lleve a cabo con ayuda tanto de adultos y semejantes.

#### **2.10. Juegan construyendo**

Al momento de practicar este tipo de juego, se construyen escenarios donde se puedan suscitar creaciones con personajes, como si fuese la selva. Son juegos en donde los infantes se entregan con gran concentración, que va posibilitar proceder configuraciones de todo y ayudan a resolver problemas, mediante este proceso también se conoce las cualidades físicas que presentan los objetos.

Para realizar construcciones en grupo es necesario ejercer acuerdos, ya que implica compartir y respetar la producción de los demás. Se muestra una evolución en las diferentes edades, en donde se manipula, planea, elabora y combina las construcciones. De allí la gravedad de originar experiencias pedagógicas, de suerte que los estudios de tierra ordinario y estupendo de los infantes se pueda contemplar en sus construcciones.

#### **2.11. Juegan desde la tradición**

Correspondiente a este juego podemos afirmar que son testimonios de una historia, cultura o sociedad; es decir, son juegos en donde se representan sentidos y significados con las practicas sociales que comprenden a una comunidad o un momento histórico en marco de relación especifica que tiene con la infancia.

Estos juegos presentan una riqueza simbólica, ya que a partir de esto podemos afirmar en que sociedad se encuentra cada infante. Es de mucha importancia mencionar que tanto la practica de los juegos siempre fueron variados en las diferentes colectividades que han ido marcando con sus características étnicas y sociales.

### **2.12. Juegan construyendo reglas**

Para hablar de esta acción, se practicó de muchos juegos motores y simbólicos antes de construir reglas dentro del juego, esto implica realizar una serie de asuntos que inician con el fenómeno de cooperación en donde se va ver involucrado el proceso de los infantes; es decir, poder comprender el sentido de la competencia, significado del turno y como en esta se determina las propias acciones, es decir al diseñar estrategias y resolver problemas. (Rivero, 2016)

Nuestros infantes al jugar construyen rutas que ayudan a reconocer a sus amigos como adversarios los cuales generan razonamientos de cómo lograr cooperar con la intención de llegar al final del juego y resolver problema. Al jugar las escondidas, los infantes deben resolver problemas que involucran el juego, para poder llegar a la conclusión y practicar de manera correcta el juego; pero, así mismo, el que emprende la búsqueda debe pensar como el otro, resolviendo el problema que propone el juego, y preguntarse “¿en dónde se escondió mi amigo para que yo no lo encuentre?”. En ese sentido, debe pensar en los posibles lugares y en los posibles razonamientos que lo llevaron a escoger el lugar del escondite para ubicarlo.



## CAPÍTULO III

### FUNDAMENTACIÓN DEL JUEGO

#### 3.1. Fundamentos filosóficos del juego.

Se necesita aceptar a cada niño con el previo conocimiento de que cada uno es diferente del otro, este aspecto único de cada cual implica modelos y formas diferentes de aprender y jugar.

El contexto es un factor determinista en cuanto al desarrollo del individuo.

Los aspectos estimativos sociales, físicos y mentales van tomando forma en el hogar, escuela y comunidad.

El niño, como todo aspecto físico, se desarrolla social, emocional y espiritualmente.

El cambio en talla, peso y otras características significan un crecimiento

Los niños aprenden, disfrutan, prueban, disfrutan y clasifican las experiencias a través del juego, por ende, es indispensable en el disfrute y aprendizaje

El ambiente es fundamental en los primeros años de vida; es decir, la comprensión y orientación responsable es de suma importancia.

Dependiendo de las deficiencias nutritivas, el desarrollo del individuo sufre de igual modo.

#### 3.2. Fundamentos psicopedagógicos del juego

En esta época contemporánea, la pedagogía tiene como deber cultivar la individualidad y la actividad libre del infante para que adquiera conocimientos a través del empirismo. Esta fundamentación pone el foco en las necesidades del niño, del mismo modo que acepta los principios psicopedagógicos que se basan en el desarrollo natural del niño y su propio estilo para aprender, de este modo, vuelve al niño más activo en la participación y libre en cuanto a la vida social. Los principios psicopedagógicos son:

1. El niño puede adquirir destrezas y conocimientos solamente cuando ha alcanzado la madurez necesaria para cada uno de ellos y las

adquiere en forma secuencial.

2. Los niños aprenden a través de la experiencia, la educación preescolar debe ser vivenciada, con numerosas oportunidades para manipular, experimentar, dramatizar, otros.
3. Las destrezas del aprendizaje y del pensamiento son más importantes y útiles para el niño que cualquier colección de datos.
4. El niño necesita libertad para explorar y desarrollar sus capacidades y a la vez, necesita saber que se espera de él, en términos de convivencia social y respeto mutuo.
5. Los conocimientos y las destrezas se transmiten más efectivamente cuando están integrados en forma orgánica.
6. El niño aprende mejor cuando se siente seguro emocionalmente, lo que le proporciona los sentimientos de aceptación y confianza, permitiéndole interactuar y auspiciándole posibilidades de éxito.
7. Los niños aprenden más efectivamente cuando las destrezas y conocimientos se le presentan en el momento en que los necesitan y les interesa.
8. Los niños aprenden tanto o más, uno de otros, que lo que aprenden del maestro.
9. Los niños son capaces de planificar sus propias actividades de aprendizaje y aprender más efectivamente cuando se les permite hacerlo.
10. Los niños tienen distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

### **3.3. Rol del maestro en la educación inicial.**

La tarea del educador es principalmente lograr que el alumno aprenda, es por esto por lo que idea actividades nuevas vinculándolas con sus necesidades e intereses.

Esto hace referencia a: "La distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas de forma independiente y el nivel de desarrollo potencial determinado por la resolución de problemas con la colaboración de un compañero más capaz o con la guía de un adulto" (Vygotsky,

1967). La capacidad que adquiriera el adulto de garantizar la correcta educación del niño se encuentra en tela de juicio hasta el momento en el cual se observe cómo este es capaz de resolver problemas en la cotidianidad de su vida. Las características que debe tener un mediador del aprendizaje como lo es un maestro son:

- Ayuda a los niños a entender el significado generalizado de sus experiencias, de nuevos aprendizajes y relaciones.
- Extrae el máximo aprendizaje de cada experiencia que tengan los niños
- Aplica estrategias sobre cómo percibir el mundo.
- Profundiza en el pensamiento sistemático acerca de cómo resolver problemas
- Organiza un medio copioso en estímulos donde se "dan" las estructuras que quiere enseñar.
- Propone metas, se preocupa por la elección del estudiante. Desarrolla criterios para puntualizar si se llegó o no a la meta deseada. Luego de aceptadas, apoya el crecimiento de educación
- Responde siempre a los aspectos positivos del comportamiento del discente y construye a partir de ellos.
- Interviene únicamente si se lo solicitan. En ambos casos con acciones más que con palabras.
- Acepta el error como un elemento natural e inherente al proceso de investigación.
- No se muestra ansioso por llegar a resultados. El aprendizaje es un proceso, a veces lento.
- Su actitud y actividad muestra a un adulto interesado en lo que sucede. Curioso frente a los resultados, su actitud muestra que sabe que también él está aprendiendo.
- Selecciona actividades que le interesan, demuestra saber que enseñamos lo que sentimos, hacemos o somos rara vez lo que decimos.

- Usa un lenguaje matemático tan preciso como su auditorio puede aceptar y no exige lo mismo de los estudiantes. Prefiere que ellos usen sus propias palabras.
- Apoya a los estudiantes individuales a relacionar el conocimiento nuevo con el ya adquirido.

### **3.4. Rol de la familia**

Para el correcto entendimiento de la importancia familiar en el aprendizaje del menor hijo mediante el juego, debemos darle a la familia el valor de un grupo social que biológica o adaptativamente consigue la educación del niño. La familia es la base de sociedad en la cual todo ser humano se encuentra, es por esto por lo que el juego en familia, al crear vínculos y relacionarse entre miembros, consigue adquirir un gran valor.

El juego, al poder ser realizada tanto con padres, tíos, primos y hermanos, aumenta la confianza familiar y sirve para educar y transmitir valores mientras se juega, ya sea de manera oral o tan solo con la conducta. Por ello, el juego es un buen aliado para lograr nuestra meta común, pues, al ser lúdico, nunca aburre y siempre favorece; entonces, la frase cliché que está impregnada en la sociedad “Llego tan cansado a casa que ya no puedo ponerme a jugar con ellos” no es admisible.

Existen algunos factores que descuidan la convivencia familiar, como, por ejemplo, la tecnología, el trabajo pesado, la distancia, los teléfonos móviles o hasta en un punto más extremo, los vicios, los cuales no permiten una convivencia adecuada, mas no se debe olvidar que la familia es la educación primera en todo ser humano; es decir, jugando se puede olvidar el mal momento y sentirse parte de la familia.

Si se considera a los objetos como principales generadores del juego, como por ejemplo una pelota, tendríamos que notar que nos encontramos gravemente equivocados, pues son las personas los que lo hacen verdaderamente divertido; ya que, se puede robar un poco de lana de la abuela para fabricar objetos como una pelota

y jugar con todos los miembros de la familia. De esta manera, el niño, sin querer, aprende, pues como menciona Piaget: “Los niños no juegan para aprender, pero cuando juegan aprenden”.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Mediante el presente trabajo podemos concluir que el juego puede desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como: la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez y permite un aprendizaje significativo en los y las estudiantes.

**SEGUNDA:** El juego es parte primordial del aprendizaje integral de los estudiantes, lo cual permite el desarrollo sistémico de las diferentes capacidades y competencias.

**TERCERA:** Juega un papel importante en el desarrollo socioemocional de los y las estudiantes permitiendo internarnos en su mundo infantil y así atender a sus necesidades e intereses.

## **RECOMENDACIONES**

- El juego es innato al desarrollo integral del ser humano y los y las estudiantes aprenden mejor mediante la interacción con sus pares y a través del juego convirtiendo esas experiencias en un aprendizaje significativo.
- Se recomienda que exista una relación cognitiva importante entre los niños y sus experiencias.

## REFERENCIAS CITADAS

- Olguín, M. (11 de junio de 2015). La importancia del juego en el aprendizaje. Obtenido de <https://puntoedu.pucp.edu.pe/noticias/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje/>
- Piaget. (1956). Teorías del juego. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Rinaldi, C. (2017). In Dialogue with Reggio Emilia. Londres.
- Rios. (1999). El juego y los alumnos con discapacidad. Barcelona: Paidotribo.
- Rodolfo, R. (1996). El niño y el significante. Buenos Aires: Paidós.
- Vygotsky. (1924). Teorías del juego. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Martinez, E. (2012). El juego como escuela de vida. *Revista Miscelanea de investigación*, 7-22. Obtenido de <file:///C:/Users/huama/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf>
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. *Articles*, 49-63. doi:10.5565/rev/enraonar.663