

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos de imitación en los niños del nivel inicial

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Inicial.

Autor.

Tania Elizabeth Rivera Macedo

Tumbes – Perú

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos de imitación en los niños del nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (miembro)

.....

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Tumbes – Perú

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos de imitación en los niños del nivel inicial

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

Tania Elizabeth Rivera Macedo (Autora)

.....
Tania Elizabeth Rivera Macedo

Mg. Adriana Efroggina Ramírez Ojeda (Asesora)

.....
Adriana Efroggina Ramírez Ojeda

Tumbes – Perú

2022



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, a los treinta y uno días del mes de julio del año dos mil veintidós, se reunieron sincrónicamente a través de Google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, y un representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, el Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: **Los juegos de imitación en los niños del nivel inicial**, para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación inicial al señor(a). **RIVERA MACEDO TANIA ELIZABETH**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **16**.

Por tanto, **RIVERA MACEDO TANIA ELIZABETH**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación inicial.

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

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva
Feijoo Presidente del Jurado

DNI: 25772336

Oscar Calixto La Rosa
Secretario del Jurado

DNI: 00230120

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Vocal del Jurado

DNI: 43852105

Los juegos de imitación en los niños del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

25 %

INDICE DE SIMILITUD

25 %

FUENTES DE INTERNET

1 %

PUBLICACIONES

5 %

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	9 %
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6 %
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	5 %
4	1library.co Fuente de Internet	3 %
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	< 1 %
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
7	fdocuments.net Fuente de Internet	< 1 %
8	es.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %
9	repositorio.ucsg.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %


Mg. Adriana E. Ramirez Ojeda

(Asesora)

10	www.coursehero.com Fuente de Internet	< 1 %
11	acrividadfondoemprender.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
12	actividadesludicas2012.wordpress.com Fuente de Internet	< 1 %
13	mail.ues.edu.sv Fuente de Internet	< 1 %
14	repositorio.ucsp.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
15	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
16	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	< 1 %
17	www.grupocaissa.com.ar Fuente de Internet	< 1 %
18	www.wenceslao.com.mx Fuente de Internet	< 1 %
19	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 6 (1990)", Brill, 1995 Publicación	< 1 %


Mg. Adriana E. Ramirez Ojeda
(Asesora)

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias Apagado


Mg. Adriana E. Ramirez Ojeda
(Asesora)

DEDICATORIA.

A Dios, quien ha permitido llevarme hasta mis anheladas metas, a mis amados padres, quienes me han brindado su amor y enseñanzas incondicionales.

A todos mis familiares que siempre han sido la motivación y el impulso a superarme cada día hasta lograr mis metas.

INDICE

DEDICATORIA	- 5 -
RESUMEN	- 7 -
ABSTRACT	- 8 -
INTRODUCCIÓN	- 9 -
CAPÍTULO I	- 11 -
1.1. Antecedentes Internacional	- 11 -
1.2. Antecedentes Nacional	- 13 -
CAPITULO II	- 16 -
CAPITULO III	- 19 -
CONCLUSIONES	- 24 -
RECOMENDACIONES	- 25 -
REFERENCIAS CITADAS	- 26 -

RESUMEN

En este trabajo académico se trata de describir conceptos básicos sobre los juegos de imitación que son de ayuda porque intentan imitar las acciones de otro, lo que hace que sea muy didáctico usarlo para transmitir diferentes actividades a los niños. A través de este método, los niños adquieren más confianza y más habilidades al tratar con el medio acuático, lo que les resulta de gran ayuda. Los cambios que hacen los niños mientras juegan son importantes porque lo transporta a otro nivel de realidad entrando a otro mundo lleno de imaginación, en el podrá hacer uso de sus pensamientos en el que se incluirá la transferencia de movimientos y la adaptación de las formas que toma el niño para que sea más fácil y fluido hacerlo. El trabajo presentado es la recopilación de diferentes fuentes de información que ayudaran a aclarar el tema planteado.

Palabras claves: juego de imitación, fluidez.

ABSTRACT

In this monographic work, it is sought to describe the basic concepts related to the imitation game, they are of great help since they try to replicate a situation or a character which makes it very didactic when using it to transmit the different activities to the children, so that through this type of methodology children acquire more confidence, more skills that are of great help to them at the time of developing in the aquatic environment. The changes that are created when child plays are of great importance, since they leave the world of realities and enter a world of possibilities to imagine such as the transfer of movements, and adaptation of forms that the child adopts, in order to do it more easily and fluently.

Keywords: imitation game, fluency

INTRODUCCIÓN

Desde temprana edad, los niños deben desarrollar algunas habilidades importantes dentro del proceso de su desarrollo, estas habilidades deben estar encaminadas a los procesos de adaptación y se puede iniciar desde los 3 a 5 años, es decir en su edad preescolar, aquí se debe tener en cuenta los logros que van adquiriendo en cada una de sus etapas, pues un buen manejo de sus etapas, ayudara a mejorar sus aprendizajes en el nido o jardín de infantes. Dada su madurez intelectual, especialmente en las áreas de lenguaje e inteligencia, podemos ver un progreso significativo. Por lo tanto, debe trabajar duro en su propio aprendizaje, lo que motiva a su hijo.

Desde preescolar hasta primaria, el niño debe tener un proceso lógico en su desarrollo físico y cognitivo, para ello los docentes deben manejar todos los aspectos importantes de la pedagogía, así como las estrategias que le permitan motivar y participar al niño en cada una de las actividades dentro de la escuela.

Tener en cuenta un desarrollo lógico, implica el aprendizaje relacionado con observar, explorar y a su vez permita, la construcción de relaciones, la serialización, la identificación y la construcción de conceptos de objetos. Dado que aquí se refuerzan ideas, observaciones, etc., partes del contenido se ven como referencias para imitar el trabajo del juego; todas estas habilidades se amplían naturalmente gracias al juego.

Es también muy necesario, que se tenga en cuenta actividades motivadoras, seguras y confiables para el niño, esto le permitirá que interactúen en un medio acorde a sus necesidades y sobre todo que despierte el interés básico de seguir participando, esto es fundamental que se pueda desarrollar actividades de movimiento en el que le permita al niño a desarrollar sus acciones psicomotoras básicas.

Si se considera que cada proceso formativo está influido por aspectos motivacionales, es válido realizar un estudio buscando alternativas adecuadas a la edad de las intervenciones instruccionales en personas.

Del mismo modo, Rodríguez, habla sobre el proceso de desarrollo físico interactuando con el medio ambiente para permitir el desarrollo gradual o donde se pueda evidenciar el crecimiento físico corporal, funcional y la madurativo a lo largo del ciclo de vida humana, y es importante enriquecer espacial y Relaciones que permitan a los niños y niñas dominar las recomendaciones de actividades, dominarlas y construirlas a través de la exploración, el movimiento, la percepción y el manejo físico de su propio cuerpo y el de los demás. También implica la construcción de programas corporales, movimientos, estructuras espaciales y temporales.

El juego es muy motivador y divertido para los niños, es cierto que los niños no juegan para aprender, pero cuando lo hacen aprenden mucho. En este sentido, la reflexión, el análisis y la realización de una serie de juegos de imitación están especialmente diseñados para favorecer la adaptación de los niños y están dirigidos.

Para el presente trabajo, se plantean los siguientes objetivos:

Objetivo general.

- Analizar los juegos de imitación en los niños del nivel inicial como estrategia didáctica de enseñanza.

Objetivos específicos.

- Identificar los juegos de imitación en los niños de educación inicial.
- Describir el proceso de los juegos de imitación que propicien la adaptación de los niños
- Evaluar las estrategias de enseñanza a través de la aplicación de los juegos de imitación.

Asimismo, mediante este trabajo académico, se busca dar a conocer diferentes teorías de los juegos de imitación en los niños y niñas del nivel inicial, que se están involucrando con nuestra sociedad en la evolución de su desarrollo intelectual.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.

1.1. Antecedentes Internacional.

Rodríguez, (2014), con su tesis: “El juego como apoyo pedagógico para la socialización de los niños que asisten a primer grado de preescolar, de la unidad UPN de la Universidad Nacional Autónoma de México”, plantea: “¿Cómo incide el juego en el apoyo pedagógico para la socialización de los niños de primer grado de preescolar? la población es de Niños y niñas del centro de desarrollo infantil Abejita, se llegó a las siguientes conclusiones”:

- Se considera juego a las acciones espontáneas de los niños socialmente orientadas. Transmitir valores y costumbres a través de él.
- El juego es un espacio y tiempo libre donde “todo es posible”, por lo que no existe límite de realizar actividades.
- El juego es una actividad que permite que el niño socialice activamente con sus compañeros, los niños deben tener oportunidades de socializar con otros niños a través del juego.
- Factores que provocan actividad cuando nuestros hijos son muy pequeños.
- Las actividades de juegos, permite incrementar los niveles de imaginación, así como ejercitar la solución a problemas.

Salas, (2014), en su trabajo de investigación: “El juego simbólico y su impacto en el desarrollo del lenguaje en niños de jardín de infantes de 3 a 5 años”, planteándose las siguientes preguntas: “¿En qué medida el juego simbólico afecta el

desarrollo del lenguaje en niños y adolescentes? ¿Niña de 3 a 5 años de un centro infantil?”, concluyó “que el desconocimiento de educadores, padres y madres sobre la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 5 años, el mal manejo de habilidades y estrategias, contribuye a conductas inadecuadas que dificultan su normal desarrollo. en el entorno social, lo que resulta en dificultades de comunicación”. La población estuvo conformada por setenta niños comprendidos entre 3 a 5 años de edad de la Guardería N° 3 del Ejército. Los resultados probaron la misma hipótesis, que afirmaba la prevalencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de niños y niñas de 3 a 5 años. Desde el Centro Infantil del Centro Infantil Tri Servicios se concluyó que la correcta introducción del juego simbólico es beneficiosa para mejorar sus habilidades y destrezas, especialmente sociales y de lenguaje, lo que hará de él una persona íntegra que pueda expresar sus pensamientos e ideas. sentimientos.

Herrera, (2011), en su investigación titulada “La Sobreprotección Familiar en la Socialización de los Niños y Niñas de 4 a 5 Años del Jardín de Infantes Aurelio Espinoza Polito Ubicado en el Centro de Quito durante el Año lectivo 2010 – 2011”. Se plantea la pregunta “¿En qué medida la sobreprotección familiar interfirió en la socialización de los niños y niñas de 4 a 5 años del Jardín de Infancia Aurelio Espinoza Polito del centro de Quito durante el ciclo escolar 2010-2011?”. La población está conformada por “70 padres de niños de 3 a 5 años”.

Se ha comprobado que los niños de educación inicial de Pueblo Blanco aprenden mejor al incluir a las familias en actividades divertidas que les ayudarán a fortalecer las conexiones motrices de la emoción, la percepción, los sentidos y la intuición para solidificar en este segmento etario los conocimientos adquiridos. Esto muestra la necesidad de “crear una guía de actividades de juego social entre padres e hijos, que ayudará a potenciar los nuevos conocimientos de los padres y potenciar la comprensión de estos conocimientos por parte de los docentes de los centros educativos.”

1.2. Antecedentes Nacional

Rodríguez (2015) investigó, en su “Taller Mi Mundo Feliz de Teatro para Desarrollar las Habilidades Sociales de los Niños y Niñas de Cinco Años de la Institución Educativa Particular Mi Casita - Trujillo – 2015”, planteó: “¿Cómo influye Mi Mundo Feliz del Teatro para desarrollar las Habilidades Sociales De Los Niños Y Niñas De Cinco Años De La Institución Educativa Particular Mi Casita - Trujillo – 2015?”. Se trabajó “con 20 niños”, el cual llega las siguientes conclusiones: Los niveles de habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años se determinaron previo a la aplicación del taller, con un 60% en el nivel medio, es decir, identificaron habilidades básicas para la interacción, y un 30% en el nivel medio. Buen nivel porque los niños y niñas tienen conocimientos y ponen en práctica habilidades sociales, el 10% son deficientes.

- Elaboró “el taller Mi Mundo Feliz”, compuesto por doce teatros, y trabajó con niños y niñas de cinco años en la creación de escenarios y materiales para ellos.
- Las habilidades sociales de los niños de 3 a 5 años, se determinó después de la aplicación del taller, se encontraban en un nivel bueno y normal, y lograron un 50% respectivamente después de aplicar al taller Mi mundo feliz.
- Se analizaron datos estadísticos que permitieron obtener los resultados del estudio.

Vanessa, (2015), señala en su estudio realizado en una “encuesta del IEI Luigi Giussani, Distrito de Puente-Piedra, sobre actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años”, su pregunta de investigación indica, “¿Cómo afecta la actividad lúdica a la mejor pronunciación de los niños de 4 años? Del IEI Luigi Giussani, distrito de Puente-Piedra?” El objetivo es “estimular la pronunciación de los niños de 4 años del IE Luigi Giussani de la zona Oropeza-Chonta del distrito de Puente

Piedra”. Para ello, utilice matrices de competencias, fichas de observación y fichas de entrada-salida como herramientas de evaluación y observación para analizar el desarrollo de la expresión oral desde una perspectiva, principalmente fonológica, pero abierta a todos los avances comunicativos del niño.

Al final del estudio, se confirmó “que el 40,9% de los niños había mejorado su pronunciación, gracias a la estimulación de los músculos orofaciales y al control de la respiración a través de actividades lúdicas. Además, los niños descubren la importancia del lenguaje hablado para comunicar sus pensamientos, opiniones y necesidades y lo utilizan para comunicarse entre ellos. Forman clara y lentamente oraciones, expresiones y frases para expresar sus pensamientos, intereses, conocimientos y emociones”. Además, al inicio de estas actividades, el 13,6% de los niños eran muy tímidos, se comportaban de manera muy sucinta, usaban frases cortas y en algunos casos solo gestos, y mejoraron la comunicación al generar pensamientos más completos, un lenguaje hablado más claro. “El 45,5% de los niños tenían buena pronunciación, de lo que se puede inferir que estas actividades ayudaron a fortalecer sus músculos bucales faciales y habilidades de comunicación”.

Camacho, (2012), investigo, “El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 Años”, plantea como pregunta “¿Cómo influye el juego cooperativo en las Habilidades Sociales en Niñas de 5 Años?”, su población esta conformada por cincuenta niños que tienen una edad de 5 años. Concluyendo que

- El juego cooperativo brinda espacio para que los estudiantes practiquen habilidades sociales, habilidades organizativas y mejoren la comunicación entre los participantes.
- El método de trabajo del proyecto de juego cooperativo se basa en el mejor aprovechamiento de las habilidades sociales y de comunicación. Tienen una disposición notablemente lúdica debido a los juegos presentados y requieren de la cooperación entre los miembros para lograr objetivos y lograr que los participantes jueguen

un papel activo. Se trata de una serie de juegos, incluyendo reglas, materiales y espacios determinados.

- Las habilidades relacionadas con las emociones y las habilidades de agresión sustituta fueron habilidades que mejoraron significativamente en los grupos después de la aplicación del programa de juegos.

CAPITULO II

MARCO TEORICO DEL JUEGO.

2.1. Teoría del juego de Piaget (1946)

Entre sus diversas observaciones, destaca “el impacto del juego en el desarrollo de un niño”. Vincula las actividades recreativas con el “desarrollo cognitivo”, y los diferentes estilos de juego que se muestran en el desarrollo de los niños están estrechamente relacionados con los cambios en la estructura cognitiva del bebé. Karl Groos (1902) mencionó que el juego es una serie de actividades que preparan a los niños y potencian las habilidades necesarias para la vida adulta. En su opinión, se trata de divertirse y prepararse para la vida. Bruner (2002) nos dice que “en el juego el niño proyecta su vida interior hacia el exterior”, lo que no sucede en el aprendizaje porque ocurre de manera contraria. Los juegos permiten modificar el entorno a voluntad, a la vez que se aprende adaptándose al entorno.

2.1.1. Tipos de juegos

Para Piaget, cada etapa corresponde a cuatro formas de jugar, a saber: etapa sensorial motora de 0 años, tipo juego funcional/constructivo, etapa de 2 años, preoperatorio, tipo juego simbólico/constructivo, etapa de operación específica de 6 años, tipo/construcción de juego estándar, En la etapa de operación oficial del año, el tipo de juego está estandarizado/construido.

- **Juegos funcionales.** El juego funcional se desarrolla durante la fase sensoriomotora e implica actividades repetitivas para acomodarlas. Como manipular objetos para explorar su forma, tamaño, etc.

- **Juegos simbólicos.** Incluye simulaciones de situaciones, objetos y personas actualmente ausentes. Ayuda a desarrollar la creatividad, la inteligencia del niño y le ayuda a comprender y asimilar su entorno. A menudo se ve a los niños jugando como si fueran policías, médicos o amigos con su propio invento. Muestra tu mundo interior.
- **Juegos reglados.** En este tipo de juego, se permite que los niños interactúen entre sí utilizando reglas y normas que no restringen el movimiento. Los niños siguen las reglas porque aceptan que solo así funcionará el juego.

2.2. El juego segun Karl Groos (1902)

Indica que “el juego es un conjunto de actividades que preparan a los niños y desarrollan las competencias necesarias para la vida adulta”. En su opinión, se trata de divertirse y prepararse para la vida. Divide el juego en:

- **Juego de experimentación.** Estos juegos suelen basarse en el instinto de descomponer sistemáticamente los objetos para comprenderlos y explorarlos, su inclinación se basa en su investigación de la motricidad para encontrar objetos que satisfagan sus necesidades de exploración.
- **Juegos de locomoción.** Son los que tienen como única base cambiar de lugar. Algunos se basan en resultados repetidos obtenidos por casualidad. Groos representa el efecto de salpicaduras o estallidos en un charco. Jugar con agua, atrapar agua, rociar agua, sostener arena en la mano no requiere habilidades muy altas, y los cambios son obvios. Para los niños, jugar con agua y barro es su favorito.
- **Juegos cinemáticos.** Son juegos con presas animadas reales o presas animadas ficticias. Hay muchos ejemplos como: un gato y su bola de pelo; un perro y un trozo de madera.

- **Juegos de lucha.** Es común en animales, pero también ocurre en humanos, y estos juegos se observan con frecuencia en manadas; en el caso de adultos del mismo sexo, es principalmente para ganar liderazgo y mantener cierta jerarquía en la manada. Para los hombres, los juegos de lucha pueden terminar en guerra, por lo que debemos recordar que en los juegos no atacas por pelear, los juegos son puramente para entretener.
- **Juegos arquitectónicos.** Se llaman la construcción del juego, y utilizan piezas de todas las formas y tamaños, permitiendo diferentes combinaciones para crear estructuras, hay legos y otros que tienen estas cualidades en la actualidad. En el caso más pequeño, es solo cuestión de manejar partes, agrupar, clasificar, contar y animar. A medida que el niño crece, adquiere experiencias y las utiliza para formar objetos que parecen reales y se convierten en herramientas útiles para el desarrollo motor y cognitivo del niño. D. Juegos tróficos Son también conocidos como juegos de adopción, en los que prima la necesidad de adoptar a una persona o animal con el fin de crear un vínculo afectivo útil y prepararlos para futuras responsabilidades. En los niños se desarrollan diferentes valores y empatía con los demás.
- **Juegos imitativos y de curiosidad.** Son una forma de descubrir el mundo, e imitar a los adultos les permite interactuar con sus compañeros para practicar sus habilidades sociales. A medida que crecían sus habilidades y aumentaba su imitación, ya no solo imitaba comportamientos, sino que también imitaba sonidos y fondos de manera libre. El beneficio de este tipo de juego está en su desarrollo cognitivo, y lo encuentran liberador, aumentando su creatividad y curiosidad.

CAPITULO III

LOS JUEGOS DE IMITACIÓN.

3.1. Definición.

El juego es la forma más fácil de llegar a los niños para que se sientan más seguros acerca de la actividad o el maestro. Esta actividad ayuda a superar obstáculos como la tristeza, la ira, la decepción y te sumerge en un mundo de posibilidades de cambio.

Según Caillois, el juego es una actividad:

- **Libre:** Si el juego pierde su esencia de atractivo y diversión alegre, el jugador no puede ser atado.
- **Separada:** Limitado por el espacio y el tiempo preciso, y predeterminado.
- **Incierta:** No es posible predeterminar su desarrollo ni dar resultados de antemano, ya que se debe dejar cierta libertad a la iniciativa del jugador que necesita inventar.
- **Improductiva:** Porque no se crean bienes, riquezas, ni elementos nuevos de ningún tipo; y, salvo el desplazamiento de bienes dentro del círculo del jugador, porque la llegada es la misma que al principio del juego.
- **Reglamentada:** Sujeto a una convención que suspende las leyes ordinarias y promulga temporalmente nueva legislación, esta es la única legislación que importa.

- **Ficticia:** Acompañado de una conciencia específica de realidades secundarias o francas irrealidades en comparación con la vida ordinaria.

Los autores proponen una clasificación dividida en cuatro partes principales, porque a su vez, estos grupos tienen distintos juegos dentro de ellos que pueden ubicarse en polos opuestos:

- **Paidia:** Este es el principio común de la diversión, la improvisación libre y la abundancia despreocupada, a través del cual se expresa una cierta fantasía desenfrenada.
- **Ludus:** Existe una necesidad creciente de someter a payia a convenciones arbitrarias, coercitivas y molestas que dificultan el logro del resultado deseado. Para el autor, cada juego supone una ilusión, una ficción, capaz de crear un personaje irreal que el jugador cree, se convence a sí mismo o convence a los demás de que es diferente a sí mismo. Se trata de cambiar la apariencia de los niños y los comportamientos, que son implementados en el curso de la adaptación al medio acuático para facilitar este proceso de adaptación, como es el caso de las representaciones teatrales y las interpretaciones teatrales.

Estas acciones inducen al placer, incluido ser otra persona o hacerse pasar por otra persona. No tiene nada que ver con alea, porque es una actividad de interpretación e imaginación, por el contrario, se puede relacionar con agón, porque todo agón es una especie de espectáculo, solo que se le quita lo que tiene la simulación. Esta es la identificación con el campeón, una parodia que permite al lector reconocerse en el protagonista de la novela y en el protagonista de la película.

Los autores señalan que la imitación tiene todas las características de un juego: libertad, suspensión de rituales, limitaciones de espacio y tiempo. La necesidad de enseñar de forma divertida se presenta en forma de juegos. Como hemos visto, es

más una imitación, y es un momento de alegría y felicidad para que los niños, sin saberlo, puedan hacer lo que les piden de una manera diferente y más sencilla, creando así una sensación de seguridad para los niños como realizan actividades que los docentes les solicitan para cumplir satisfactoriamente con las metas de aclimatación acuática sin causar traumas futuros.

3.2. ¿Qué es el juego de imitación?

Garabaya indica que “los juegos de imitación son parte importante en el desarrollo de los niños, y los clasifica como: juegos simbólicos en el que el individuo toma el papel de otra persona o imitándola. Este autor, la divide en tipos de juegos en función de lo que estamos haciendo, la diferencia es que el niño hace el papel de la madre, o el papel del bombero, en cuyo caso nos referimos al juego simbólico, o el niño solo está jugando. Imitar los gestos o palabras que decimos cuando hablamos del juego de la imitación, ya sea por petición nuestra o por iniciativa propia.

Aquí podemos seguir el párrafo anterior, en algún sentido especial de lo que queremos hacer, que en este se debe enseñar al niño a adaptarse de acuerdo a la naturaleza que se le presente.

Cuando los niños imitan o replican cosas del pasado, aprenden habilidades mientras imitan. Es muy importante tener en cuenta esto pues este tipo de actividades en la que el niño interviene en forma natural, es decir, mientras no los motiven los adultos o los niños, todos los niños lo hacen, y algunos niños lo disfrutan más que otros, pero todos los niños en algún momento. seguir imitando a algunos de los personajes que los rodean, incluso a los que ven en la televisión.

3.3. Características de los juegos de imitación.

Según Piaget en este párrafo, los juegos de imitación adquieren distintas características: la principal característica de la imitación es la adaptación, donde el sujeto se adapta a su plan sin actuar con el objeto, donde la acción es asimilación más que hablar de imitación Por un momento hay que hablar sobre el juego.

Piaget indica que “esta diferencia fundamental entre el juego como pura asimilación y la imitación como adaptación te permitirá establecer un criterio para definir qué es el juego y cómo funciona, frente a qué significa la imitación para el desarrollo cognitivo y cómo funciona”.

Esta frase permite que los niños jueguen sin pensar en quién es técnicamente necesario, pero crea las habilidades para adaptarse bien al medio acuático de una manera divertida. “¿Por qué es importante el juego de simulación en la infancia?”

Los juegos de imitación nos muestran cuánto conocimiento y comprensión obtienen los niños del comportamiento de los adultos y su mundo. Este tipo de juego se basa en lo que se aprende de la experiencia del niño. Tales como juguetes, solo jugar. Los padres estarán relacionados con las tareas del hogar, como poner al bebé en la cuna, bañar y cambiar pañales, cocinar, limpiar, leer cuentos, ir de compras, visitar, etc, en cambio, otras actividades más cercanas al mundo laboral serían: ir a la tienda, dar clases, curar y curar enfermos, etc.

Dentro de los dos casos, jugar, podrá revelar comportamientos y formas de comportarse que adquieren de los mayores que están a su alrededor; como dice el artículo, no solo en la familia, sino también en la parte ficticia: personajes ficticios, dibujos y series de televisión, generalmente representados por niños directamente o a través de sus muñecos; los juegos de imitación utilizan principalmente la experiencia de los niños. Para pasar de una escena real a una imaginaria, el niño necesita contar con elementos que le permitan recrear la situación, comprender los atributos del personaje que va a simular y las diversas acciones que implica interpretar ese personaje.

¿Por qué es importante el juego de imitación en la infancia?

El juego de imitación nos muestra cuánto conocimiento y comprensión obtienen los niños del comportamiento de los adultos y su mundo. Este tipo de juego se basa en lo que se aprende de la experiencia del niño. Tales como juguetes, solo

jugar. Los padres estarán relacionados con las tareas del hogar, como poner al bebé en la cuna, bañar y cambiar pañales, cocinar, limpiar, leer cuentos, ir de compras, visitar, etc. ., en cambio, otras actividades más cercanas al mundo laboral serían: ir a la tienda, dar clases, curar y curar enfermos, etc.

Los procesos de enseñanza

En España, Franco propuso enseñar a niños de entre 3 y 6 años. Las estrategias de práctica que utilizó son analíticas, la organización de la clase es personal y actuó directamente con el niño en casi todas las actividades.

Los autores recomiendan que los niños trabajen al menos 9 meses al año, en dos fases: Durante la primera fase de iniciación, las clases tienen una duración de 15 a 20 minutos y asisten de 3 a 5 veces por semana. En la segunda fase de continuidad, las reuniones tendrán una duración de 30 minutos y la asistencia se reducirá a 2 o 3 veces por semana.

Heston presenta un plan en el que el enfoque se centra en ayudar a los adultos a los niños. El objetivo del programa es desarrollar importantes habilidades de supervivencia (fortalecer la aptitud cardiorrespiratoria mientras aumenta la fuerza y la resistencia), estas capacidades deben ser enseñadas y motivadas desde temprana edad para que se les genere confianza en su dominio corporal.

CONCLUSIONES

Primero: El juego es una actividad desapegada que desarrolla el proceso formativo con el niño. Permite alcanzar y mantener un alto nivel de motivación, lo que conduce al logro de las metas establecidas en cada proceso, como se muestra en los resultados de este trabajo.

Segundo: Los diseños de contenido y actividades diseñados para implementar el proceso de formación infantil a menudo se refieren a los aspectos de diversión y entretenimiento como aspectos inherentes al niño. Dado que el juego es una actividad agradable para los niños, su aprendizaje se vuelve significativo.

Tercero: Al evaluar el proceso de formación basado actividades de juego se debe concluir como un recurso dinámico didáctico para el desarrollo y formación de los niños.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda realizar actividades dentro del programa para potenciar el reconocimiento de roles imitando a los niños y niñas, deben incluir estrategias para que puedan ser aplicadas en las sesiones de aprendizaje para que los estudiantes se acostumbren a la educación, y el trabajo colectivo sea más efectivo.
- Se sugiere aplicar actividades motivacionales que desarrollen el aprendizaje imitando, esto permitirá a los estudiantes interactuar en forma académica muy sobresaliente entre sí, así como interesarse por asumir nuevos roles en el entorno en el que se desenvuelven, buscar fomentar la motivación social y la productividad, ser innovadores, productivos Sea creativo y decidido y ayude con posibles dificultades en función de su edad.
- Se recomienda recolectar la mayor cantidad de herramientas que permitan realizar imitaciones incluyéndose aprendizajes relevantes que deben servir al niño en su etapa de adaptación y desarrollo escolar.

REFERENCIAS CITADAS

- Albor, L. (2016). Sistematización de experiencias sociales. Tejidos Sociales Revista Virtual, 94.
- Alejandro, E. &. (2017). Evolución de estilos de aprendizaje. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, 48.
- Alonso, C. (2006). Estilos de Aprendizaje: Presente y Futuro. II Congreso de Estilos de Aprendizaje. Universidad de Concepción. Concepción Chile, 4-6.
- Alonso, J. R. (15 de agosto de 2010). Aprendizaje por imitación. Neurociencia, 15.
- Arismendi Emir. (2013). Tipos y diseño de la investigación.
- Arriaga P., O. M. (2006). Análisis conceptual del aprendizaje observacional y la imitación. Revista Latinoamericana de Psicología, 100.
- Belando, M. (2017). Aprendizaje a lo largo de la vida. Concepto y componentes. Revista Iberoamericana de Educación, 219.
- Bonilla, J. (2014). Aprendizaje por imitación. Educar, 10.
- Chávez, A. (2016). La psicología educativa. Universidad de Colima, 7
- CAILLOIS, R. (1986) Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo. Fondo de Cultura Económica. México.
- Celia, G. (2012), Juegos de Imitación.
- Charles. P; Sugrañes L, (2001) paidotribo libro-manual, JUGAR EN EL AGUA.
- Cirigliano, P. M. (1989). Iniciación acuática para bebés: Fundamentos y Metodología. Buenos Aires: Paidós.
- Da Fonseca, V.G. Núñez. (1984). Filogénesis de la motricidad. Madrid.
- Da Fonseca, V.G. Núñez. (1988). Ontogénesis de la motricidad. Madrid
- Freire A. (2009) la enseñanza de natación en niños de edades de 3 a 12 años, - www.efdeportes.com.
- Graciela, F, Reyes, Y. (2012). Consultoras del Banco Inter Americano de Desarrollo, Educación Nacional.
- Illuzzi, L. (1990). ¿hacia dónde vamos en las metodologías de las actividades acuáticas?, Efdeportes.com, España.
- Moreno, J. Abellán, J; y López, B. (2006), El Descubrimiento Del Medio Acuatico De 0 A 6 Años, Univercidad De Murcia, (España).

- Le Boulch, J. (1991). El deporte educativo. Psicocinética y aprendizaje motor. Barcelona: Paidós.
- Miguel, A. (2007). Adaptación al medio acuático, Educación Física y Mas, artículo publicado el 25 de octubre
- Miguel Ángel, EDUCACIÓN FÍSICA Y MÁS: ADAPTACIÓN AL MEDIO ACUÁTICO [educacionfisicasi.blogspot.com adaptacin-al-medio-acutico.html](http://educacionfisicasi.blogspot.com/adaptacin-al-medio-acutico.html)
- Moren, J. (2003). La familiarización a un medio acuático. Deportes universidad de Murcia.
- Mosston, M; Ashworth S. (1993). Metodologías de estilos de enseñanza, Barcelona.
- Pahlow, U. (1996). Underwater submersion for infants in controversial, but may save lives. Aquatics International.
- Polanco A. (2008). monografía sobre la natación, Polanco [arroba]codetel.net.do.
- Rodríguez D. (2006); Habla del desarrollo corporal del niño. www.espaciopedagogico.com/articulos2.php?Id_articulo=176.
- Universidad Nacional de Tucumán. (2005). Facultad de Educación Física - Cátedra de Natación – Nivel Introducción.
- Veléz White Cecilia María, (Ministra de Educación Nacional) Educación y desarrollo infantil, Artículos 305, 302_doc10.pdf – www.colombiaaprende.edu.com.
- Rodríguez S.; Pereira O. & Rodríguez G. (2018). Comunicación humana interpersonal una mirada sistémica. IberAM, 33.
- Rodríguez, F. (2017). Estrategias metodológicas para la enseñanza de educación vial, fundamentada en el aprendizaje vicario de Albert Bandura. Repositorio UTMACH, 117.
- Roldan, Y. (2018). Psicología Educativa. EU, 10.
- Ruiz, Y. (2010). Aprendizaje vicario: implicaciones educativas en el aula. Revista digital para profesionales de la enseñanza, 4,5.
- Sanz, R. (03 de Mayo de 2017). ¿Qué es el método cualitativo? Obtenido de <https://cursos.com/metodo-cualitativo/>
- Seligman, M.E.P. (2011). La vida que florece. Barcelona: Ediciones B.
- Solórzano, L. (2018). El Rol en la Familia: Roles Familiares. Medicos familiares, 5.
- UNESCO. (2014). Enseñanza y aprendizaje: Lograr la calidad para todos. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 156.