

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 en Educación inicial

Autor.

Lidia Luz Sánchez Mejía de Ramírez

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 Alburqueque Silva (presidente)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (miembro)

Dr. Andy 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.

Lidia Luz Sánchez Mejía de Ramírez (Autor)

Dr. Jule Telismar Mogollón Zárate (Asesor)

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 veinte, 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 Alburquerque Silva, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, y un representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El juego en la evolución intelectual en niños de 5 años*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a). Inicial al señor(a). **SANCHEZ MEJÍA DE RAMÍREZ LIDIA LUZ**


A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 18.

Por tanto, **SÁNCHEZ MEJÍA DE RAMÍREZ LIDIA LUZ**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado
DNI: 25772336


Oscar Calixto La Rosa Feijoo
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

22%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

8%

2

repositorio.uta.edu.ec

Fuente de Internet

5%

3

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

4%

4

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

5

www.um.es

Fuente de Internet

1%

6

documentop.com

Fuente de Internet

1%

7

1library.co

Fuente de Internet

<1%

8

www.juegosxonline.com

Fuente de Internet

<1%

9

issuu.com

Fuente de Internet

<1%



10	www.chapters.indigo.ca Fuente de Internet	<1 %
11	www.cesop.unicamp.br Fuente de Internet	<1 %
12	www.huffingtonpost.com.mx Fuente de Internet	<1 %
13	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
14	www.terra.es Fuente de Internet	<1 %
15	fifaworldcup.yahoo.com Fuente de Internet	<1 %
16	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
17	sacm.jccm.es Fuente de Internet	<1 %
18	www.parenting-ed.org Fuente de Internet	<1 %
19	Alba, Guadalupe, María Fernández-Cabezas, Fernando Justicia, and M. Carmen Pichardo. "The longitudinal effect of the Aprender a Convivir (learning to live together) programme in childhood: the development of social competence / Efecto longitudinal del programa Aprender a Convivir en la infancia:	<1 %

desarrollo de la competencia social", Cultura y Educación, 2015.

Publicación

20	archive.org Fuente de Internet	<1 %
----	--	------

21	patents.google.com Fuente de Internet	<1 %
----	---	------

22	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
----	---	------

23	rus.ucf.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
----	---	------

24	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
----	---	------

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado



DEDICATORIA.

“Gracias a Dios, que hizo posible que pudiera lograr mis objetivos, y a mis maravillosos padres, que me colmaron de amor y me enseñaron tanto.”

“Se lo dedico a mi familia, quienes han sido mi inspiración y motor desde el primer día.”

INDICE

DEDICATORIA.	8
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN.	12
CAPÍTULO I.....	14
ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.	14
CAPITULO II	18
MARCO TEORICO DEL JUEGO.	18
2.1. Teoría del juego de Piaget (1946)	18
2.1.1. Tipos de juegos	18
2.2. El juego segun Karl Groos (1902).....	19
CAPITULO III.....	21
LOS JUEGOS DE IMITACIÓN.....	21
3.1. Definición.....	21
3.2. ¿Qué es el juego de imitación?.....	23
3.3. Características de los juegos de imitación.....	23
Los procesos de enseñanza.....	25
CONCLUSIONES.	27
RECOMENDACIONES.....	26
REFERENCIAS CITADAS.....	29

RESUMEN

Debido a su enfoque en la simulación, los juegos de imitación tienen un gran potencial como herramientas pedagógicas para enseñar nuevas habilidades a los jóvenes. Este estudio tiene como objetivo explicar algunas de las ideas fundamentales detrás de estos juegos. Los niños se benefician enormemente de este enfoque, ya que les ayuda a desarrollar seguridad en sí mismos y competencia en el agua. El juego infantil es importante porque implica una transición del mundo real a uno imaginado, y esta transición implica una serie de cambios, incluida la transferencia de movimientos y la adaptación de las formas que adopta el niño para hacer esta transición más suave y fluida.

Palabras claves: juego, imitación, fluidez.

ABSTRACT.

Imitation games, with their emphasis on simulation, offer significant promise as educational tools to teach new abilities to young people. This research intends to provide light on the underlying principles of these games. Children may acquire the self-assurance and swimming abilities necessary for their own personal water safety by using this approach. The ability to easily and naturally shift gears between the real world and the child's imagined world is facilitated by the development of important abilities that are fostered via children's play.

Keywords: play, imitation, fluency

INTRODUCCIÓN.

Lograr un alto grado de adaptabilidad en los niños requiere que estos desarrollen ciertas habilidades y capacidades. Se vuelven cada vez más autosuficientes y gregarios, y generalmente están listos para la escuela, entre los 4 y 5 años. Su éxito se debe a su cerebro en proceso de maduración y a las cosas que aprendió en el útero o en el jardín de infantes. Ha habido un notable desarrollo en su capacidad mental, especialmente en términos de sus capacidades lingüísticas y cognitivas. Para inspirar a tu hijo a estudiar, tú debes hacer lo mismo.

Desde jardín de infancia hasta primaria, la Educación tanto como la Cultura, vine desarrollando un pensamiento lógico, lleno de ideas, dando como resultado una forma específica de razonar, expresar así como organizar sus ideas, el mundo, y sus propios conceptos.

El desarrollo lógico implica el aprendizaje relacionado con los conceptos de observación, exploración, construcción de relaciones, serialización, identificación y construcción de objetos. Dado que aquí se refuerzan ideas, observaciones, etc., parte del contenido se considera una referencia a imitar el trabajo del juego, todas estas habilidades se expanden naturalmente debido al juego.

Si se cree que todo proceso de formación está influenciado por aspectos motivacionales, sería válido realizar un estudio para encontrar alternativas a las intervenciones educativas adecuadas a la edad.

De manera similar, Rodríguez, D. analiza la forma en que el cuerpo en crecimiento interactúa con el medio ambiente para facilitar el crecimiento (o agrandamiento progresivo), la formación de estructuras corporales funcionales y la finalización de las etapas de la vida. esencial para la mejora del medio ambiente, el ser humano Una conexión entre facilitar el dominio de los niños de las actividades sugeridas y su desarrollo posterior a través del juego libre, el movimiento, la percepción y el control de

sus cuerpos y los de los demás. Esto también incluye la planificación y ejecución de rutinas físicas y la organización del tiempo y el espacio.

Este 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 beneficiar la adaptación de los niños y resultan instructivos.

Los propósitos formulados para esta actividad de investigación son los siguientes:

Objetivo general.

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

Objetivos específicos.

- Describir antecedentes de estudios sobre los juegos de imitación.
- Describir el marco teórico del juego
- Conocer el marco teórico de los juegos de imitación.

El trabajo se describe de la siguiente forma:

El capítulo I, se revelan investigaciones sobre juegos de mímica.

El capítulo II, señala las definiciones conceptuales del juego.

El capítulo III, describe las ideas abstractas detrás de los juegos de imitación.

Asimismo, mediante se dan a conocer las conclusiones, recomendaciones así como referencias citadas.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.

1.1. Antecedentes Internacionales.

Rodríguez, (2014), con su tesis: “El uso del juego como herramienta para fomentar las habilidades interpersonales de los niños de infantil” planteó las siguientes preguntas: ¿Cómo influye el juego en la capacidad de la escuela para ayudar a los niños a hacer amigos? ¿clasificador? Los participantes fueron niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil de Abejita, y los investigadores sacaron las siguientes conclusiones:

- El comportamiento espontáneo de los niños socialmente orientados se considera un juego. Pasar valores y costumbres a través de él.
- El juego es un espacio y tiempo libre en el que todo es posible, por lo que las posibilidades de aprendizaje son infinitas.
- Los niños necesitan oportunidades de interactuar con otros niños a través del juego si quieren desarrollar las habilidades sociales necesarias para una transición exitosa a la edad adulta.
- Factores que provocan actividad en nuestros hijos a edades tempranas.
- Las relaciones pueden fortalecerse mediante el juego.

Salas, (2014), en el estudio que se tituló: “El papel del juego simbólico en el desarrollo lingüístico de niños en edad preescolar (de 3 a 5 años) en el jardín de infancia”, planteándose las siguientes preguntas: ¿Cómo influye el juego simbólico en la infancia y la adolescencia en el crecimiento del lenguaje? ¿Niña de tres a cinco

años de preescolar?, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, encontraron que los comportamientos inadecuados pueden verse obstaculizados por la falta de conocimiento de educadores, padres y cuidadores sobre la prevalencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de niños y niñas de 3 a 5 años, así como por el mal uso de habilidades y tácticas. Problemas para expresarse en la conversación cotidiana. Setenta jóvenes de entre tres y cinco años de la guardería del 3.er ejército constituían la población. Los hallazgos respaldan una teoría diferente, que sugiere que los niños y las niñas de 3 a 5 años utilizan el juego simbólico de manera diferente en el desarrollo del lenguaje. El Centro Infantil Tri Services llegó a la conclusión de que introducir el juego de símbolos de la manera correcta ayudaría a los niños a desarrollar sus capacidades cognitivas, sociales y lingüísticas, dando como resultado adultos honestos y articulados.

Herrera, (2011), en el estudio que se tituló: “La sobreprotección por parte de los padres obstaculiza el desarrollo social de niños y niñas del jardín infantil Aurelio Espinoza Polito, en el centro de Quito, en el período 2010-2011”. Se estudió a niños de cuatro y cinco años de edad que asistieron al jardín de infantes, para responder la siguiente pregunta: ¿Hasta qué punto la sobreprotección de los padres interfiere con la socialización de los niños? El Centro de Educación Primaria Pueblo Blanco II acoge a 70 familias con niños pequeños (de 3 a 5 años). Los hallazgos indican que los niños en la Educación Inicial de Pueblo Blanco se benefician de que sus familias participen en actividades atractivas diseñadas para construir las vías neuronales de la emoción, la percepción, los sentidos y la intuición que cimentan la información recibida a esta edad. Debido a esto, es importante establecer estándares que los padres deben seguir mientras juegan juegos sociales con sus hijos, y que los educadores aprendan de estos estándares.

1.2. Antecedentes Nacionales

Rodríguez (2015) investigó, El taller Mi Mundo Teatral Feliz desarrolla habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Mi Casita - Trujillo, planteándose la siguiente pregunta de investigación: En lo que respecta al desarrollo social de los estudiantes de la I.E. Privada Mi Casita – Trujillo

– en el año 2015, ¿cómo le va a Mi Mundo Teatral Feliz? La edad de cinco años es la adecuada para un niño y una niña. Después de realizar una investigación con un grupo de 20 niños, encontramos los siguientes resultados. Previo a la implementación del taller, se determinaron los niveles de habilidades sociales de los niños de 5 años; El 60% se encontraba en un nivel intermedio, es decir, se les había identificado con habilidades básicas para la interacción social, mientras que el 30% se encontraba en un nivel avanzado. Es un buen nivel ya que gran parte de los niños saben cosas y usan habilidades sociales en la vida real; sólo alrededor del 10% de ellos están desaparecidos.

- Diseñó un taller 'Mi mundo feliz' con doce teatros y trabajó con niños y niñas de cinco años para crear decorados y materiales para ellos.
- Después de postularse para el taller 'Mi mundo feliz', se encontró que tanto los niños como las niñas de 5 años tenían habilidades sociales en el rango bueno/normal (al 50% o más).
- Observamos marcadores estadísticos de la competencia social de niños y niñas a los cinco años.

Vanessa, (2015), menciona que en la “Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, de la Universidad Católica Sedes Sapientiae”, En su resumen, señala que el IEI Luigi Giussani del área de Puente-Piedra planteó las siguientes preguntas como parte de su estudio sobre actividades recreativas diseñadas para incrementar la pronunciación de los niños de cuatro años. ¿Cómo puede este juego ayudar a los niños de cuatro años a pronunciar palabras más correctamente?. El objetivo del proyecto es mejorar la pronunciación de los estudiantes. Para ello, se usó matrices competenciales, fichas de observación y fichas portal para evaluar y observar el progreso de los niños en la expresión oral desde un punto de vista predominantemente fonológico, pero con la vista puesta en todos sus avances comunicativos. Al finalizar la prueba, el 40,9% de los niños tenían mejor pronunciación porque habían aprendido a regular su respiración y ejercitar sus

músculos orofaciales mediante juegos. Además, los niños aprenden el valor de la expresión verbal como medio para compartir sus ideas y expresar sus deseos y necesidades con los demás. Articular sus ideas, sentimientos y experiencias con palabras completas y a un ritmo pausado y deliberado.

Además, al inicio de estas actividades, el 13,6% de los niños eran muy tímidos, se comportaban de manera muy concisa, usaban oraciones cortas, y en algunos casos solo gestos, y mejoraban la comunicación produciendo pensamientos más completos y un habla más clara. Dado que el 45,5 % de los niños participaron en estas actividades, es seguro asumir que están mejorando sus músculos bucales faciales y sus capacidades de comunicación en general.

Camacho, (2012), realizó la investigación: “Facilitar el desarrollo de la competencia social de las niñas a través del juego cooperativo a la edad de cinco años”, cuestionó el impacto del juego cooperativo en las habilidades sociales de las mujeres a los 5 años. La población incluye a 50 niños de 5 años. Los hallazgos fueron:

- Las habilidades sociales, las capacidades organizativas y la comunicación interpersonal son áreas en las que los niños podrían beneficiarse al participar en el juego cooperativo.
- El uso óptimo de las habilidades sociales y de comunicación es el núcleo de la metodología del proyecto de juego cooperativo. Sus personajes únicos son el resultado directo de los juegos que ofrecen, que fomentan el trabajo en equipo para lograr objetivos y brindan a los jugadores una agencia significativa. Este es un conjunto de juegos con parámetros fijos para jugar.
- Después de usar los juegos, ambos grupos de participantes mostraron ganancias significativas en competencia emocional y agresividad sustituta.

CAPITULO II

MARCO TEORICO DEL JUEGO.

2.1. Teoría del juego de Piaget (1946)

Una de sus muchas ideas es que el juego es crucial para el crecimiento de los niños. Establece una conexión entre el tiempo libre y el crecimiento cerebral, y sugiere que las muchas formas de juego que surgen a medida que los niños maduran están íntimamente relacionadas con alteraciones en su arquitectura neuronal. En 1902, Karl Groos dijo que "el juego es una serie de actividades que preparan a los niños y mejoran las habilidades necesarias para la vida adulta". Según él, se trata de relajarse y prepararse para el mundo real. "En el juego, el niño proyecta su vida interior hacia el exterior, lo que no ocurre en el aprendizaje porque ocurre al contrario", explica Bruner (2002). Puedes configurar el mundo del juego según tus preferencias y adquirir experiencia adaptándote a él.

2.1.1. Tipos de juegos

Piaget afirma que "cada etapa corresponde a cuatro tipos de juego, a saber: 0 a 1 año etapa sensorial-motora tipo de juego funcional/constructivo 2 a 3 años preoperatorio tipo de juego simbólico/constructivo 6 a 12 años etapa de operación formal estandarización/construcción del tipo de juego"

- **Juegos funcionales.** El juego funcional se desarrolla durante la fase sensoriomotor e implica actividades repetitivas para acomodarlas. Cómo manipular objetos para explorar su forma, tamaño y más.
- **Juegos simbólicos.** Comprende versiones simuladas de cosas, lugares y personas que aún no existen. Se favorece la capacidad del niño para adaptarse así como aprender de su entorno, al igual que sus capacidades imaginativas. El juego imaginativo de muchos niños

incluye juegos de rol cuando son adultos, como agentes de policía, médicos o incluso amigos con aparatos caseros. exponer su vida privada.

- **Juegos reglados.** En este tipo de juego, los niños pueden interactuar utilizando reglas y normas que no restringen el movimiento. Los niños siguen las reglas porque aceptan que solo así el juego puede funcionar.

2.2. El juego segun Karl Groos (1902)

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

- **Juego de experimentación.** Su impulso natural en estas actividades es diseccionar cosas para aprender más sobre ellas, y lo hace porque su investigación motora le ha llevado a creer que hacerlo satisfaría su deseo de aprender más.
- **Juegos de locomoción.** Son la única base es cambiar de lugar. Algunos se basan en resultados repetidos obtenidos por casualidad. Groos representa el efecto de salpicar o estallar en un charco. Jugar con agua, atrapar agua, rociar agua y 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.** Estos videojuegos incluyen presas animadas tanto ficticias como reales. Se pueden imaginar numerosas parejas, como un gato y su bola de pelos y un perro y una tabla de madera.
- **Juegos de lucha.** Estos juegos están muy extendidos en todas las especies, incluidos los humanos; entre adultos del mismo sexo, a menudo giran en

torno al establecimiento y mantenimiento de un orden social. Para los hombres, los juegos de combate pueden generar conflictos reales, por lo que es importante tener en cuenta que los juegos en los que no atacas por pelear son solo por diversión.

- **Juegos arquitectónicos.** Los juegos de construcción para juegos están disponibles hoy en día e incluyen marcas populares como LEGO y otras que tienen componentes de diferentes tamaños y formas que pueden combinarse de varias maneras para producir edificios novedosos e interesantes. En el escenario más básico, todo lo que hay que hacer es algún tipo de manejo, clasificación, conteo y animación de componentes. El niño aprende de su entorno y aplica lo que sabe para fabricar juguetes que parecen genuinos y que le ayudan en su crecimiento motor y cognitivo. A veces se les conoce como "juegos de adopción", ya que el jugador debe adoptar una persona o un animal para que forme conexiones emocionales positivas y aprenda a asumir más responsabilidades en el futuro. Los valores y la compasión de los niños se expanden y cambian con el tiempo.
- **Juegos imitativos y de curiosidad.** Ayudan a los niños a aprender sobre el mundo que los rodea y a desarrollar habilidades sociales emulando las acciones de los adultos. A medida que mejora la habilidad y aumenta la imitación, ya no solo imita el comportamiento, sino que tiene la libertad de imitar sonidos y fondos. El beneficio de este 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 mejor método para ayudar a su hijo a sentirse más cómodo en un entorno nuevo o con un nuevo instructor es a través del juego. Participar en esta búsqueda te transporta a un mundo de posibilidades, donde puedes olvidarte de emociones negativas como el dolor, la rabia y la decepción.

Según Caillois, el juego es una actividad:

- **Libre:** Si el juego pierde su esencia de atractivo y diversión alegre, el jugador no puede ser refrenado.
- **Separada:** Limitado a un espacio y tiempo precisos, y predeterminado.
- **Incierta:** Es imposible predeterminar su desarrollo o dar resultados, 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 movimiento de bienes dentro del círculo del jugador, porque la llegada es la misma que cuando comenzó el juego.
- **Reglamentada:** Esta es la única legislación que importa, bajo una convención que suspende las leyes ordinarias y promulga temporalmente nueva legislación.

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

Los autores proponen una clasificación que se divide en cuatro partes principales, porque a su vez, estos grupos tienen en su interior diferentes juegos que pueden ubicarse en polos opuestos:

- **Paidia:** Esa es la idea básica de pasar un buen rato, crear tus propias reglas sobre la marcha y tener muchas cosas sin preocuparte por ellas.
- **Ludus:** Existe una creciente necesidad de que payia se adhiera a convenciones arbitrarias, coercitivas y detestables que dificultan el logro del hallazgo deseado. Según el autor, todo videojuego es una ficción con el poder de persuadir al jugador (y a veces incluso a sus amigos y familiares) de que es alguien más que él mismo. Al igual que el teatro y el drama, este método de ayudar a los niños a adaptarse a su nuevo entorno acuático implica alterar su apariencia y comportamiento.

Estas acciones inducen placer, incluyendo ser otra persona o hacerse pasar por otra persona. No tiene nada que ver con alea porque es una actividad de interpretación e imaginación, sino que puede tratarse de agons, porque todo agons es un espectáculo que solo le quita lo que tiene la simulación. Es una identificación con el campeón, una parodia que permite a los lectores identificarse en el protagonista de la novela y el protagonista de la película.

Los autores señalan que la imitación tiene todas las características del juego, incluida la falta de seriedad, la suspensión de los rituales y la restricción de ubicación y duración. Los juegos satisfacen la demanda de un enfoque alegre de la

educación. Como hemos visto, es más una imitación, un momento de alegría y felicidad, donde los niños, sin saberlo, hacen lo que se les pide de una manera diferente, más sencilla, de modo que crean una sensación de seguridad para ellos. niños. Actividades donde los docentes les piden cumplir satisfactoriamente metas de adaptación acuática sin causar traumas futuros.

3.2. ¿Qué es el juego de imitación?

Cecilia Garabaya describe los juegos de imitación como: La mayoría de las personas clasifican este tipo de juegos como juegos simbólicos, jugar el papel de otra persona o imitar a otra persona. Dependiendo de la actividad, clasifico estos juegos como juego simbólico, en el que el niño asume un personaje como una madre o un bombero, o juego libre, en el que el niño simplemente representa un escenario. Mimo. Lo que hacemos o decimos cuando alguien nos imita en un juego, ya sea por deseo nuestro o por aburrimiento.

Para continuar con la línea de pensamiento iniciada en el párrafo anterior, nuestro objetivo aquí es mejorar la adaptabilidad al entorno acuático de una manera que sea a la vez atractiva y natural.

Cuando los niños imitan o copian cosas del pasado, aprenden habilidades mientras imitan. Como gran parte de los juegos a esta edad, son una actividad natural para los niños, es decir, mientras no estén motivados por adultos o niños, todos los niños lo hacen, y algunos niños lo disfrutan más que otros, pero a veces a todos les gusta. Anímate a imitar a algunos de los personajes que los rodean, incluso a los que ven en la televisión.

Elogió la noticia, considerándola una señal positiva de que el uso de juegos de imitación por parte de la escuela de natación del club de la hacienda es beneficioso para los jóvenes que asisten a ella.

3.3. Características de los juegos de imitación.

Según Piaget en este párrafo, el juego de la imitación adquiere una caracterización diferente: “la característica de la imitación es la adaptación, el sujeto se

adapta a su plan sin actuar con el objeto, y la acción es la asimilación en vez de hablar de imitación. Juego”.

Se puede definir el juego y su función, así como el significado y la función de la imitación en términos de desarrollo cognitivo, trazando una línea clara entre el juego como pura absorción y la imitación como adaptación.

Los niños podrán aprender a adaptarse a un medio acuático mientras se divierten, sin tener que preocuparse por si cuentan o no con el equipamiento técnico necesario. ¿Por qué es importante el juego de roles en una edad tan formativa?

A través de su juego de imitación, podemos ver cuánto aprenden los jóvenes al observar las acciones de los adultos y el entorno en general. Las reglas de este juego se basan en las experiencias de vida reales del niño. Los juguetes están destinados al puro juego. El cuidado del bebé en casa incluye las tareas habituales: acostarlo, bañarlo y cambiarle los pañales, alimentarlo, vestirlo, limpiarlo, ir de compras, visitarlo y más. Por otro lado, cosas como ir de compras, asistir a la escuela, tratar enfermedades, etc. se parecerán más al mundo real del empleo.

En segundo lugar, "el juego expone comportamientos y hábitos que los jóvenes adquieren del entorno de sus padres o cuidadores", como en el primer escenario. Los dibujos animados, las películas y los programas de televisión que incluyen personajes ficticios (como monstruos, robots, extraterrestres, superhéroes, heroínas poderosas, animales, etc.) se incluyen en este ámbito. Los niños pueden usar sus propios cuerpos u objetos como muñecos para simbolizar estos conceptos. Los juegos de imitación se basan en gran medida en la vida cotidiana de su público objetivo. Un joven requiere, conocimiento de los rasgos del personaje que imita y capacidad de desglosar los pasos necesarios para realizar los actos para realizar la transición del mundo real al ficticio.

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

A través de su juego de imitación, podemos ver cuánto aprenden los jóvenes al observar las acciones de los adultos y el entorno en general. Las reglas de este juego se basan en las experiencias de vida reales del niño. Los juguetes están destinados al puro juego. Todo tipo de cosas, desde acostar al bebé hasta cocinar, limpiar, leer cuentos, ir de compras y salir de excursión, serán competencia de los padres. Sin embargo, también harán cosas como comprar comestibles, ir a clases, cuidar a los enfermos y administrar terapia, todo lo cual tiene elementos en común con el lugar de trabajo.

Es natural que los niños imiten las acciones de sus padres y otros adultos en sus vidas, y el juego lo reflejará. Animales, superhéroes, heroínas poderosas, extraterrestres, robots, monstruos que hablan y otras criaturas ficticias y dibujos animados pueblan este género de medios. No es raro que los niños representen estos escenarios con sus amigos o con juguetes. Muchos juegos de imitación se basan en experiencias reales de los niños. El joven necesita información sobre el escenario del mundo real, información sobre las características del personaje que está modelando e información sobre las actividades que probablemente realizará ese personaje para realizar la transición al mundo imaginado.

Los procesos de enseñanza

Franco abogó por la educación obligatoria para los niños en España de entre tres y seis años. Se utilizan enfoques analíticos en el aula, con planes de lecciones individualizados y una amplia participación de los estudiantes.

Los autores proponen un calendario de trabajo anual de al menos nueve meses, divididos por la mitad. Las lecciones suelen durar entre 15 y 20 minutos y se realizan de 3 a 5 veces por semana durante las primeras etapas. Durante la etapa de mantenimiento, las sesiones aumentan a 30 minutos, pero el apoyo se brinda sólo dos o tres veces por semana en lugar de diariamente.

La estrategia de Heston pretende ayudar tanto a adultos como a niños. El programa tiene como objetivo mejorar la salud cardiovascular de su bebé, aumentar su fuerza y resistencia, y promover su conciencia y atención para aumentar su confianza en sí mismo.

CONCLUSIONES

Primero: El proceso de entrenamiento con el joven se avanza a través de la actividad autónoma del juego. Como lo demuestran los hallazgos de este estudio, permite a las personas adquirir y mantener altos niveles de motivación necesarios para completar cada actividad y sus objetivos asociados.

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

Tercero: Cuando se considera el impacto del juego en el proceso de formación, queda claro que es una valiosa herramienta de enseñanza para formar las mentes jóvenes.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que dentro del programa se realicen actividades de concientización de imitar los roles de los niños, que a su vez deben incluir herramientas metodológicas para que puedan ser aplicadas a las diferentes clases para que los estudiantes y las conciencias se acostumbren a educar la corriente que el trabajo colectivo es más efectivo.
- Propuesta de ampliación de actividades motivacionales que permitan el aprendizaje por imitación, permitiendo que niños y niñas interactúen académicamente entre sí, interesados en asumir nuevos roles en el entorno en el que se desenvuelven, busquen fomentar la dinámica social y la productividad, ser innovadores, eficientes, creativo y determinado, y ayuda con las posibles dificultades en función de su edad.
- Se recomienda recopilar información sobre el aprendizaje imitando e identificando roles en revistas indexadas, catálogos y diferentes publicaciones en proyectos de investigación, de manera que las conclusiones puedan combinarse con la información actualizada y los resultados que se ven al escribir artículos científicos, brindando El mundo brinda información sobre la situación.

REFERENCIAS CITADAS.

- Albor, L. (2016). Sistematización de experiencias sociales. Tejidos Sociales Revista Virtual, 94.
- Alejandro, E. &. (2017). Evaluación 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. emirarismendiplanificaciondeproyectos.
- 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, Roger (1986) Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo. Fondo de Cultura Económica. México.
- Celia Garabaya, Publicado el 6 noviembre, 2012 JUEGOS DE IMITACIÓN.,
- Charles JardíPinyol; SugrañesLiñana Laura, (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.; Filogénesis de la motricidad. Madrid: (1984).
- Da Fonseca, V.G. Núñez.; Ontogénesis de la motricidad. Madrid:(1988).

- Freire Paineira Andrés; la enseñanza de natación en niños de edades de 3 a 12 años, Marzo de (2009) - www.efdeportes.com.
- GRACIELA, Fandiño, Yolanda Reyes. Consultoras del Banco Inter Americano de Desarrollo, Educación Nacional - Julio ,2012.
- ILLUZZI, L.M ¿hacia dónde vamos en las metodologías de las actividades acuáticas?, Efdeportes.com, España, 1990
- Juan Antonio Moreno, Jesusu Abellán Y Belen Lopez, Publicado El 28 Septiembre - (2006), El Descubrimiento Del Medio Acuatico De 0 A 6 Años, Univercidad De Murcia, (España).
- LE BOULCH, J. El deporte educativo. Psicocinética y aprendizaje motor. Barcelona: Paidós. (1991).
- Miguel Ángel, Adaptación al medio acuático, Educación Fisca y Mas, artículo publicado el 25 de octubre del 2007. ANEXOS
- 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, Juan Antonio. La familiarización a un medio acuático. Deportes universidad de Murcia. (28 septiembre de 2003).
- MOSSTON, Muska; ASHWORTH Sara. Metodologías de estilos de enseñanza, Barcelona: Hispano Europea. 1993.
- PAHLOW, U. Swimming babies. Underwater submersion for infants in controversial, but may save lives. Aquatics International, 8, 1, 14-18. (1996).
- Polanco Alberto; monografía sobre la natación, (21/08/2008) fco. Polanco [arroba]codetel.net.do.
- Rodríguez Daniel Óscar; Habla del desarrollo corporal del niño. (1/10/2006) www.espaciologopedico.com/articulos2.php?Id_articulo=176.
- Universidad Nacional de TucumánFacultad de Educación Física - Cátedra de Natación – Nivel Introducción – Año 2005

- 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.
- Rodriguez, 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.