

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**La importancia del juego en su desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años
de la I.E.I. Niño Joel 1y 2.**

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

Beatriz Liliana Alvarado Jorge

Trujillo – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego en su desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Joel 1y 2.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Trujillo – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego en su desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Joel 1y 2.

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

Beatriz Liliana Alvarado Jorge (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Trujillo – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a los veintinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio San José N°81608, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *La importancia del juego en su desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Joel 1y 2*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **ALVARADO JORGE BEATRIZ LILIANA**

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 **14**

Por tanto, **ALVARADO JORGE BEATRIZ LILIANA**, 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. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07038746

La importancia del juego en su desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Joel 1 y 2

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	17%	1%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	docplayer.es Fuente de Internet	2%
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1%
9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	



		1 %
10	repositorio.uniautonoma.edu.co Fuente de Internet	1 %
11	pa.lasalleurubamba.com Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1 %
13	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	< 1 %
14	repositorio.uniminuto.edu Fuente de Internet	< 1 %
15	www.lareferencia.info Fuente de Internet	< 1 %
16	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
17	vdocumento.com Fuente de Internet	< 1 %
18	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
19	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	< 1 %



Excluir citas

Activo

Excluir bibliografía

Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Andrés Abonzoque Silva
(Asesor)

DEDICATORIA

A mis hijos y familia, por su apoyo en todo momento.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	vi
ÍNDICE.....	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO.....	12
1.1. Definición del juego	12
1.2. Antecedentes del juego.....	13
1.3. Características del juego.....	14
1.4. Clasificación del juego.....	15
1.4.1. Juegos de contacto físico.....	16
1.4.2. Juegos de construcción representación.....	16
1.4.3. Juegos de representación incipiente.....	17
1.4.4. Juegos de representación vicaria.....	17
1.5. Juegos sociodramaticos.....	17
1.6. Juegos de mesa.....	18
1.7. Desarrollo psicomotor.....	18
CAPÍTULO II. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA	
APRENDIZAJE	21
2.1. Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil.....	21
2.1.1. El juego como factor de maduración motriz.....	22
2.1.2. El juego como potenciador de la actividad cognitiva.....	23
2.1.3. El juego como facilitador del desarrollo afectivo.....	24
2.1.4. El juego como socialización.....	25
2.2. En la etapa de la educación infantil.....	25
2.2.1. Actividad y juego.....	26
2.2.2. Actividad y socialización.....	26

2.3. El juego en la educación infantil y en Educación primaria.....	27
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS CITADAS.....	32

RESUMEN

El presente trabajo titulado: La importancia del juego en su desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Joel 1y 2. El objetivo fue analizar la importancia del juego en su desarrollo psicomotriz de los niños. Una investigación que tuvo un enfoque cualitativo, caracterizado por ser inductivo, abierto y emergente. Se realizó con una muestra de temas, tales como: artículos de revistas indizadas, libros, capítulos de libro, etc. La investigación concluyó que: Hay algún principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la infancia que nadie cuestiona es precisamente la importancia del juego.

Palabras clave: El juego, psicomotricidad, juegos lúdicos

ABSTRACT

The present work titled: The importance of play in the psychomotor development of 4-year-old children of the I.E.I. Child Joel 1 and 2. The objective was to analyze the importance of play in children's psychomotor development. A research that had a qualitative approach, characterized by being inductive, open and emergent. It was carried out with a sample of topics, such as: articles from indexed magazines, books, book chapters, etc. The research concluded that: There is some principle related to childhood development and learning that no one questions, it is precisely the importance of play.

Keywords: The game, psychomotor skills, recreational games

INTRODUCCIÓN

Se podría decir que el juego es un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje, pero vale la pena mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes.

A nivel internacional los niños presentan limitaciones en el desarrollo psicomotriz y los niños no desarrollan actividades lúdicas que garantizaría el desarrollo psicomotriz. Es sabido que el juego libre garantizará la creatividad y se consideraba que la creatividad se convierte en una cualidad o un regalo que solo algunos poseían. Hoy en día, pero se ha comprobado que la creatividad es un potencial que todos poseemos en menor o mayor cantidad (en realidad, se lleva a cabo más en niños comunes que en jóvenes prodigios) y, como varios potenciales, son millas capaces de ser educado, lo que lo convierte en una parte importante de la técnica de aprendizaje (De Bono, 2011). En cuanto a la mejora psicomotora, los niños y las mujeres, durante la duración de la facultad, se amplían a través del deporte; su marco, sus acciones y sus sentidos, es decir, promueven la coordinación motora y la estructuración perceptiva.

En cuanto a la metodología de investigación tuvo un enfoque cualitativo, caracterizado por ser inductivo, abierto y emergente. Se realizó con una muestra de temas, tales como: artículos de revistas indizadas, libros, capítulos de libro, etc.

Por lo, manifestado se justifica la importancia de realizar la investigación titulada: La importancia del juego en su desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Joel 1y 2 cuyo objetivo es analizar la importancia del juego en el desarrollo psicomotriz de los niños.

El presente estudio tiene el objetivo de analizar la importancia del juego en su desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Joel 1y 2.

CAPÍTULO I.

En el presente capítulo se desarrollan las definiciones del juego, características del mismo y la clasificación del juego.

1.1. Definición del juego.

Jiménez (2009) Esto proporcionó una definición muy importante de lo que es un juego. Hay ciertos mandamientos para la mejora y el control de los primeros años de vida que nadie duda, y es la importancia del juego real. Aunque te he resumido el juego, no todos entenderán igual. Porque además de esta visión tan amplia del comportamiento humano, existen otras visiones reduccionistas más extremas. Podemos resumir los juegos como un pasatiempo estándar y principalmente humano de la infancia. La universalidad de esta visión, el valor que pretende y su consiguiente importancia para el surgimiento y la mejora de la condición humana son visibles. Por tanto, desde una perspectiva educativa, es muy importante comprender la naturaleza y la relación causal del juego. ¿Por qué juegan los adolescentes? ¿Y cuál es el objetivo de tu técnica, de tu juego? En otras palabras, el resultado conduce a la mejora humana. Jiménez y Muñoz (2012) desacreditaron los mitos sobre el juego libre y transformaron la creatividad del juego libre a través de la programación. Se enfatiza la necesidad de estimular la creatividad de los niños mediante la integración del plan de estudios. El juego es “esencial para la especie humana. Las actividades recreativas son tan antiguas como la humanidad. La gente ha jugado todo el tiempo, en todas las situaciones y en todas las culturas. Como hemos jugado hasta cierto punto desde la infancia, hemos aprendido a sobrevivir a través del juego. El ingenio de las personas está fielmente ligado al desarrollo de los juegos, que son, a su vez, generadores de cultura” (Moreno, 2002, p. 11). La UNESCO (1980) afirma que “los juegos son un excelente medio para aprender los valores culturales de una sociedad, que

se expresan simbólicamente a través de las reglas de los juegos y el uso de motivos decorativos tradicionales” (p. 17).

"El juego es una de las actividades más interesantes y divertidas y, además, es un factor clave en el desarrollo y formación del potencial adulto" (Baneres et al.). 2008, pág.48). "Permite a los niños no sólo expresarse, sino también descubrir, explorar y experimentar con emociones, movimientos y relaciones que moldean su comprensión de sí mismos y del mundo". El juego "está asociado con la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje de idiomas, el desarrollo de roles sociales y muchos otros fenómenos cognitivos y sociales" (Harvey, 1985, p. 15).

Según Ruiz y Ezquerro (2017), el juego es un elemento muy importante de la educación temprana porque contribuye al desarrollo integral de los niños, ayudándoles a aprender sobre sí mismos y el mundo que les rodea. Pero no existe una única forma de pensarlo: a través del juego, los niños interactúan con otros niños, con los adultos y con el entorno, ayudándoles a conocer personas reales y comprender el mundo que les rodea. A través del deporte, los niños descubren y aprenden, conectan por primera vez con adultos, amplían su personalidad, desarrollan habilidades sociales e intelectuales, resuelven conflictos y mucho más. Los niños juegan por diversión, establecen reglas y sueñan con ganar. También es importante recordar que los niños son los más fieles a la hora de interpretar sentencias y hacer cumplir políticas. Por otro lado, es muy importante señalar que el juego tiene algo en común: fue un regalo a determinada persona en una determinada historia, y esto nos permite determinar si el juego es importante y útil. Desarrollo psicomotor, emocional y social de los niños.

1.2. Antecedentes del juego.-

Vallejos (2017) investigó sobre la psicomotricidad en el desarrollo cognitivo en

estudiantes del III nivel de un colegio de Pueblo libre. El enfoque fue cuantitativo, el diseño fue no experimental no correlacional, la población fue de niños fue de 113, el muestreo cambió a probabilístico y el patrón se convirtió en 88 estudiantes universitarios de 2° grado. Para acumular los registros, la variable psicomotora se convirtió en usada; la fiabilidad del Kr-20 se logró para el instrumento de escala dicotómica. Realizando el análisis descriptivo y la correlación a través del coeficiente de Spearman Rho, con un resultado final de $Rho = 0.561$, descifrando como un cortejo suave entre las variables, con un $\rho = 0.00$ ($p < \text{cero}.05$), con el cual se rechaza la especulación, Por lo tanto, los resultados indican que hay un cortejo considerable entre las competencias psicomotoras y el aprendizaje en los estudiantes universitarios de segundo grado de la universidad.

Prudencio (2018) investigó sobre El juego como estrategia para el aprendizaje

Significativo. El enfoque fue cuantitativo, el diseño fue no experimental no correlacional, la población fue de 58 estudiantes, se tuvo una muestra conformada por 20 estudiantes de 4 años. El tipo de muestreo fue no probabilístico. La técnica empleada para la recolección de datos fue la Observación y el instrumento de recolección de la información fue la lista de cotejo, debidamente validados a través de los juicios de expertos y determinando su confiabilidad. La conclusión ha sido: Si los estudiantes del nivel inicial sistematizaran y emplearan los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas serían más significativas y sostenible en el tiempo y en los demás ciclos de la Educación Básica Regular.

1.3. Características del juego .

Es importante reconocer las características del juego sugeridas por Jiménez (2009) de que el juego es libre, espontáneo y no está determinado por refuerzos o eventos externos. “El sujeto sabe que está realizando una acción libre que no puede realizar dentro

de parámetros normales y tiene un margen de error inaceptable para otras acciones. El juego es una forma de expresión que permite a los niños expresar sus intereses, motivaciones, tendencias y actitudes de forma más clara que en otras situaciones."

De igual forma, Jiménez (2009) demostró que la recreación es una conducta intrínsecamente motivada que genera satisfacción. La carretera extrema domina el deporte. Este juego es de interés experimental, siendo la prueba completamente reversible. Esta podría ser una de las oportunidades más interesantes en educación. Cada niño es una entidad completamente única, que incluye actitudes, metas, ideales y habilidades relacionadas con el desarrollo físico, emocional y cognitivo. Dependiendo del rol, este tipo de componentes se realizan durante la recreación. El deporte requiere una actitud y una situación positivas. Los niños encuentran rápidamente el enfoque adecuado y las oportunidades para desarrollar el juego.

Jugar para Delgado (2011) Un pasatiempo común e importante y un motor del desarrollo humano. La recreación es ahora un momento importante tanto para los niños pequeños como para los adultos. A través de este deporte, ahora podemos aprender mejor cómo expandirnos en el entorno global que nos rodea, pero la gente también usa el entretenimiento para analizar nuestras habilidades y limitaciones, lo que podemos y no podemos hacer. Encuentre maneras de cuidarse con diferentes personas. El interés lúdico se encuentra en todas las culturas. El deporte también es un factor importante de socialización y un tema importante para hombres o mujeres. Es importante señalar que a través del deporte las personas nos liberan de nuestras cargas y solucionan todos nuestros problemas.

1.4. Clasificación del juego.

Para Leyva (2011) resulto fácil para encontrar clasificaciones específicas aproximadamente juego de niños. Dependiendo de si se aplica un criterio u otro, existen distintas clasificaciones: de acuerdo con el rango de jugadores o su edad, de acuerdo con los instrumentos de mediación utilizados (sustancias o juguetes), el tipo de actividad preferida que se realiza, la duración, y muchos otros. . Quizás lo más interesante para la actividad experta es la consideración de una variedad única de juegos, en términos de su capacidad educativa, su contribución al desarrollo y aprendizaje de los niños. Su experiencia nos permitirá primero reconocer mejor el carácter del deporte en sí mismo, elegir el más apropiado para nuestro grado de tutoría, hacer que valga la pena aquellos que los jóvenes realizan espontáneamente, sugerir videojuegos adecuados para la edad y la edad adulta de los jugadores, y pronto. Hay muchos autores que han clasificado el juego, uno de ellos es el que expandiré debajo, en línea con el cual podemos tener en cuenta 5 tipos de videojuegos:

1.4.1. Juegos de contacto físico .

Según Jiménez (2009) son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo. El componente mayor es de simulación y de contacto físico. Son frecuentes entre los tres y los ocho años . Por su propia naturaleza no es posible programarlos ni introducirles objetivos educativos concretos. La cuestión educativa está en planificar tiempos y espacios en que estos contactos personales sean posibles .

1.4.2. Juegos de construcción-representación .

Según Jiménez (2009) son una forma evolucionada de los juegos sensorios

motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra que es externa y social. Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretenda fomentar en la escuela ha de contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de juego . Dentro de los juegos de construcción-representación podemos distinguir estos tipos:

1.4.3. Juegos de representación incipiente.

El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos .

1.4.4. Juegos de representación vicaria.

Los niños reproducen los roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación. Pueden representar varios papeles, prestando sus voces a cada uno de los personajes. Sus elementos son: escenario, acción y personajes .

1.5. Juegos socio-dramáticos.

Según Jiménez (2009) estos juegos son prototipos de niños entre cuatro y 8 años de antigüedad. En ellos, los niños superestrellas en roles sociales a través de la actividad simbólica y reproducen críticas sociales reconocidas por ellos. Su importancia se debe a la verdad de que durante ellos los niños ponen en movimiento sus ideas e información e investigan de otras versiones nuevas aproximadamente lo que han calificado, por lo tanto, actualizan sus conocimientos previos, agregan información y descartan errores. En este

tipo de juego, los jóvenes colaboran entre sí para expandir un cuento. El objetivo que persiguen es reproducir el escenario de acuerdo con ciertos requisitos internos.

Para Leyva (2011) los juegos de reglas (juegos intelectuales de mesa como el parchís, la oca..., los juegos sensorio-motrices con reglas objetivas...) concluyen que estos son un aprendizaje de estrategias de interacción social, que facilitan el control de la agresividad e implican un ejercicio de responsabilidad y democracia .

1.6. Juegos de mesa.

Según Jiménez (2009) Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a su edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños . Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Ejemplos de estos juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez .

1.7. Desarrollo psicomotor.

Bottini (2000), se remonta a 1905 a "Se basa en el trabajo del neurólogo francés Dupre, que observó las características de los niños con retraso mental y luego relacionó las anomalías neurológicas y psicológicas con las anomalías motoras, revelando así el primer cuadro clínico real".

Haeussler y Marchant (2009) definen el desarrollo psicomotor como: “El desarrollo psicológico y motor de un niño en tres áreas principales -coordinación visomotora, lenguaje y habilidades motoras- depende de otros aspectos que hacen más complejo este desarrollo. la experiencia. en la vida cotidiana” (p. 13). "En esta definición, debemos enfatizar las sugerencias de los autores, porque coinciden en el importante papel de estas dimensiones en el desarrollo psicológico de los niños".

El trabajo de Piaget (2008) "influyó en el estudio del desarrollo psicomotor porque enfatizó el papel de la actividad motora en el proceso de adquisición de conocimientos". Por tanto, la teoría que propuso concluía que “los aspectos psicomotores son importantes para la actividad motora y la inteligencia del niño, que se forma en los primeros años de vida” (p. 117). "En la definición propuesta, el aspecto psicomotor aparece en los primeros siete años de vida, especialmente el período sensoriomotor de 0 a 2 años, seguido del período preoperatorio de 2 a 7 años, durante el cual el niño también se desarrolla. inteligencia." El equivalente práctico de la relación. Según Kobos (2006), el desarrollo psicomotor es “una maduración física y psicológica que incluye aspectos puramente interactivos y leyes biológicas conducentes a la estimulación y el aprendizaje. El objetivo es controlar el propio cuerpo para actuar” (p. 21). "Esta definición es más práctica y tiene en cuenta no sólo aspectos biológicos, sino también aspectos sociales, que, como se ha dicho, incentivan a los niños a adquirir experiencias de aprendizaje que deben reflejarse en la propia actividad".

Según Levin (2002), el desarrollo psicomotor se produce considerando la estructura de las llamadas. Sin letras, no hay educación ni orgullo por el propio género. Por ello se tiene en cuenta este aporte porque es necesario tener en cuenta el enorme coste de vida que supone para los niños la formación psicomotriz (p. 25). Es importante señalar

que, según esta definición, ya no se trata de los elementos relacionados con el proceso, sino de la satisfacción que siente el niño hasta que aprende algo e inmediatamente lo controla con placer. Fue... Lora y Florez (1997) conceptualizan la mejora psicomotora de la siguiente manera: Las raíces del desarrollo de habilidades de los niños son biológicas, psicológicas y sociales, y hay una doble razón académica: la mejora corporal es un medio de actividad en la arena. Aprender y desarrollar un marco como lenguaje práctico para comunicarse con los demás (p. 53). Esta definición debe ser global, teniendo en cuenta todas las posibilidades de la tecnología y enfatizando que ésta existe propiamente en un entorno y convive con otros.

CAPÍTULO II.

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE.

En el presente capítulo se desarrollan las principales factores del juego que influyen en los procesos de enseñanza aprendizaje, considerando que los niños aprenden por medio de la acción, es por esto que mientras van creciendo precisan gozar del juego, ya que este es uno de los aspectos más importantes para su crecimiento, es a través del juego donde los menores expresan sus sentimientos de una forma espontánea .

2.1. Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil.

Según Piaget (1959) El desarrollo motor se determina considerando cómo las habilidades motoras reemplazan la importancia de la ontogenia, si se reconoce teóricamente el principio de la influencia ambiental sobre los cambios en el comportamiento motor. Por otro lado, lo definen como acciones realizadas por los docentes para promover la enseñanza y el aprendizaje de las materias dentro de los estudiantes universitarios. Para no reducirnos a métodos y recetas simples, debemos apoyarnos en la rica formación teórica del profesor. Esto se debe a que, en teoría, la creatividad implica la complejidad de los procedimientos de dominio. Un rico conocimiento teórico e histórico es esencial para que los instructores guíen satisfactoriamente la enseñanza y el aprendizaje en una variedad de materias. Cuando un conjunto de estrategias media la conexión entre el formador y el alumno, el aprendizaje se ve comprometido y se convierte en un movimiento instrumental fácil que sacrifica la singularidad del problema. Esto significa que tus datos personales serán eliminados del curso. Cuando lees, deja de ser una persona y se convierte en un simple elemento.

Vallon, citado en Palasino (2007), demostró que el desarrollo armonioso de los niños se completa a través del juego. Dice que el juego y el deporte (lo que otros escritores suelen llamar extremos, dibujar, aprender...) son "lo mismo". Cuando se "calcula", la diferencia más efectiva es la mentalidad en la que se mueve el personaje. Además, el juego apoya la idea de que los niños promuevan la conciencia internacional al aire libre imitando a sus seres más cercanos y a quienes imitan. Cree que si bien los pasatiempos libres pueden dar lugar a juegos, si el juego se fuerza, pueden acabar siendo juegos. Complementando la teoría de Piaget, Montiel (2008) concluyó: "La relajación es una forma de adaptación sensible de los niños al entorno y resulta muy eficaz para mejorar y desarrollar las estructuras cognitivas y el entorno". Y es una expresión lógica de las pautas en las que se basan los jóvenes para regular sus interacciones interpersonales". Después de todo, los deportes proporcionan a los niños información que les permite predecir el comportamiento de los adultos, determinar su papel personal en la sociedad y aprender gradualmente lo que harán en un futuro próximo". "Además, al ser los juegos un elemento de comunicación, son un eficaz motor para el desarrollo de habilidades sociales, ya que permiten ampliar las habilidades lingüísticas, físicas e intelectuales a través de conversaciones iniciadas entre personas con habilidades lingüísticas". "Cultural". Al comprender que el juego está presente en todos los aspectos del estilo de vida de los niños, se puede prevenir artificialmente el impacto del juego en el desarrollo de los niños. Menores de 12 años Por lo tanto, se consideran:

2.1.1.El juego como factor de maduración motriz.

Montiel (2008) destacó que la correlación con el deporte y la mejora del avión psicomotor de las personas. Decroly, desde su perspectiva globalizadora, integró el deporte en su pensamiento de la globalización como un dispositivo de mejora y dominio. El movimiento parece predominar en estos primeros juegos, sin embargo, estas

modificaciones a medida que se desarrolla el desarrollo del niño. Por lo tanto, con esta edad, los juegos corporales dominantes disminuyen y la mente se apodera constantemente del cuerpo. Este paso de lo corporal a lo intelectual se manifiesta en videojuegos de equilibrio y expresión corporal (conducir una bicicleta, jugar a la rayuela).

Para Chuva (2016), un segundo esencial en esta maduración motora es el aspecto lento de las habilidades motoras de alta calidad. Hay muchos videojuegos y actividades que contribuyen a la mejora de este aspecto: juegos con cuentas de varios tamaños y colores, juegos de porciones saludables, uso de tijeras y otros equipos, etc. El éxito de las actividades motoras extraordinarias que el niño le propone trae el deleite de lo que se ha realizado, la confianza en sí mismo, vital para cualquier iniciativa, por esta razón asegurando la compra de autonomía. En toda la Educación Infantil y Primaria, el deporte aparece como un dispositivo herbal para la maduración motora, constantemente en citas íntimas con pasatiempo cognitivo.

2.1.2. El juego como potenciador de la actividad cognitiva.

En sus numerosos estudios sobre este tema, Piaget (1959) señaló que “existe una estrecha conexión entre las estructuras mentales y las actividades recreativas, desde los juegos sensoriales más básicos hasta los complejos identificados en la evolución del juego en el individuo. Es un conjunto de reglas que comprenden muchas de las normas sociales y morales de la sociedad adulta.

Empezando por las primeras funciones de asimilación y acomodación, “estructuras cognitivas cada vez más complejas y potentes pueden regular las actividades lúdicas de los niños en un proceso continuo y dinámico. A través del juego, el sujeto se

enfrenta a nuevos problemas y trata de resolverlos en un intento de encontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea” (Piaget, 1959).

Los juegos de construcción quieren que conozcas tu cuerpo y estructures tu territorio (es muy importante "dominar" el pensamiento espacial positivo para que una torre completamente alta no se derrumbe...). Las actividades artísticas también contribuyen a las experiencias físicas. El color se obtiene diluyendo la pintura en agua, secándola y extendiendo la capa positiva. Además de la educación física, jugar con arena y agua enseña a los niños ciertos conocimientos que les permiten pensar con lógica. Cuando se trata de un tema en particular, su nombre matemático es: la capacidad de almacenar cantidades continuas, tomar diferentes formas y descomponerlas en unidades más pequeñas... Toboganes, saltar la cuerda, etc. El juego implica pensamiento espacial y acción física. Finalmente, los videojuegos simbólicos parecen mejorar la autoconciencia, las emociones y el conocimiento social.

2.1.3. El juego como facilitador del desarrollo afectivo.

Inicialmente, el juego se desarrolla con los adultos y crea amor, con el objetivo de formar un vínculo emocional. Debido a que tiene valor recreativo, también tiene valor social. El lenguaje privilegiado del niño en el que se expresan sus sueños y sentimientos... En definitiva, practica deporte porque muestra las modernas formas organizativas de su personalidad. Una de las aplicaciones de este concepto es el uso del juego en psicoterapia, ya que el deporte revela impulsos reprimidos, sueños reprimidos y los sentimientos más misteriosos. Aunque los videojuegos simbólicos son los más adecuados para este propósito, los videojuegos de construcción a veces también transmiten efectos mentales.

Además, en el juego “se recrean y describen muchas situaciones felices. El juego

en sí se siente divertido, saltando, cayendo y acostándose en el colchón. Otra función de los juegos en el desarrollo emocional de los niños es la de “llenar el tiempo” para que los niños se sientan libres de estar sentados quietos.

2.1.4. El juego y la socialización.

El juego para Vial (1988) Es social en origen y vocabulario, costumbres y convenciones, entorno, expresión e influencia. A esta escala, esta función puede ser muy social (los videojuegos tradicionales se transmiten de generación en generación en términos de socialización). El contenido del juego infantil depende del estilo de vida, el trabajo y las actividades de los adultos en la sociedad. Los videojuegos icónicos obligan a los niños a asumir roles sociales (hogar, peluquero, etc.), que son elementos de socialización. El trabajo, basado en los principios de herencia de Piaget, muestra cómo los niños pequeños se agrupan en parejas o grupos de tres para realizar actividades recreativas conjuntas, formando numerosas interacciones y, a menudo, relaciones muy armoniosas. Suelen abrir sus estructuras de pensamiento y pronto la actividad de uno de ellos puede resultar interesante para otros, quienes luego la imitan a través de una interacción continua donde las ideas de unos estimulan constantemente a otros (Meneses y Monge, 2001). Los videojuegos grupales se utilizan habitualmente para promover el desarrollo cognitivo, social y ético de los jóvenes y para ayudar a fomentar la cooperación. Las reglas de los videojuegos requieren descentralización y coordinación porque alientan a los jóvenes a encontrar formas de jugar de manera efectiva. Juegos simples de imitación, juegos rituales, juegos competitivos, etc. Promueve la socialización. (Meneses y Monge, 2001).

2.2. En la etapa de Educación Infantil.

Según Rodríguez y Martín (2013) con respecto de niños de tres a seis años:

Conocer la necesidad del juego en la vida del niño/a y más concretamente en la etapa Infantil, ya que, por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. La metodología implementada tuvo una doble virtualidad .

Por un lado, posibilita la combinación del alumno dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y, por el contrario, ofrece al niño a participar mediante la contribución de sus pensamientos, opiniones y críticas. La metodología a llevar a cabo se basa totalmente en las secciones siguientes: el conocimiento significativo podría basarse totalmente en la comprensión previa del niño y se podrían utilizar deportes que aprovechen el pasatiempo del niño y lo hagan sentir. Estos podrían ser los componentes para establecer relaciones entre informes pasados y nuevos, a través del precepto de asimilación. Atención al alcance. Se almacenará continuamente teniendo en cuenta que cada uno de los niños es único y presenta competencias extraordinarias. En consecuencia, se intentará hacer que el desarrollo del niño reconozca sus oportunidades y límites. Teniendo en cuenta que cada niño tiene su ritmo y su forma de maduración, desarrollo y conocimiento, en consecuencia, su afectividad, sus características personales, sus deseos, intereses y moda cognitiva pueden ser elementos en el camino a la situación de la práctica académica y que debemos tener en cuenta siempre.

2.2.1. Actividad y juego .

Para Rodríguez y Martín (2013) se parte de la idea de que el propio niño/a construye su conocimiento, por lo que la acción y la experimentación han de constituir las principales fuentes para el aprendizaje y el desarrollo .

2.2.2. Afectividad y socialización.

Para Rodríguez y Martín (2013) Para trabajar en este componente, la técnica para tomar una región en el aula podría ser la de un ambiente afectuoso, acogedor y seguro, en el que el niño y la mujer se sientan apreciados y vestidos y en el que, por lo tanto, explore y sea consciente de todo el lote rodea. Del mismo modo, es muy importante soportar los pensamientos que la interacción con amigos facilita el desarrollo intelectual, emocional y social de los niños. El rol del capacitador será permitir, facilitar, sugerir, concentrar, apreciar, responder y contar mientras sea esencial, colocando a los niños en una posición para comunicarse entre sí. Además, el maestro razonará situaciones para obtener un dominio espontáneo y suelto a través de la socialización.

Rodríguez y Martín (2013) el juego es un interés esencial dentro de los establecimientos, debido al hecho de que es parte de la vida de los niños, debido al hecho de que es el enfoque con el que el niño explora e interactúa con el entorno circundante, por lo que necesita ser promovido desde un tiempo muy temprano, debido a que el deporte permite a los niños analizar y reconocer su internacional: artículos, seres humanos, animales, naturaleza o incluso sus oportunidades y limitaciones personales. Es el dispositivo que les permite paso a paso la forma, el conocimiento y la adquisición del conocimiento internacional.

2.3. El juego en la Educación Infantil y en Educación Primaria.

Moreno (2002) Es una forma de comportamiento, despido biológico y cultural, pensando bien, relevante, relevante, relevante, bien, ejercicio y debido al desarrollo del juego. Las máquinas de comunicación, la imaginación de la verdad y el aspecto simbólico se han expandido. "" Además, debido a que el juego es una expresión clara del comportamiento humano, se puede demostrar como resultado de tus sentimientos y pensamientos, por lo que el juego será parte de tu vida, porque el juego se refleja en el

juego. - Debemos tener claro que lo que proponen no son juegos educativos, sino juegos educativos, cualquier tipo de juego en el que niños y niñas participen de forma activa e interesante, de forma voluntaria o no. "Incluso en la guardería o en la escuela primaria, si se utiliza correctamente, puede ser una actividad educativa y, por supuesto, un método de aprendizaje útil para los niños". En educación infantil, Rodríguez y Martín (2013) sostuvieron que "el juego es un principio de enseñanza que enfatiza la necesidad de evitar la falsa dicotomía entre juego y trabajo e infundir el juego en todas las actividades con los niños". Se tratará, pues, de la vida en el centro y del ambiente agradable en las aulas." Rodríguez y Martín (2013) demostraron que a la hora de determinar el ambiente de juego, los jóvenes no necesariamente tienen que jugar todo el tiempo, sino que esta tendencia debe integrarse al resto del tiempo libre del profesorado y a nuevos programas de comunicación interpersonal para crear un ambiente. Combinación. En deportes. Esta forma de recreación se caracteriza por ser estimulante, comunicativa, muy estructurada y bien organizada en el tiempo y el espacio entre diferentes temas. Un rincón de juegos emblemáticos, juegos industriales, videojuegos motorizados y más. Se pueden diseñar, conseguir telas de juego, muñecos, juguetes, disfraces, tirar y mover elementos... El diseño de espacios exteriores invita a la experiencia. Juegos de vídeo. En educación primaria, los videojuegos y los dibujos animados universitarios se dividen aún más. Esto no significa que el juego no sea importante como actividad de enseñanza y aprendizaje. Los hechos y la fantasía relacionados con los incentivos de pasatiempos intelectuales deben ser una serie de instrucciones internas, que deberían encontrar muchos contextos y condiciones que deben interactuar con la interacción, la utilidad, la utilidad y la interacción del jugador. Resuelve el problema local (Rodríguez y Martín, 2013).

Para comprender el idioma y los miembros sociales de la familia para Piypé (2008), las pautas son útiles para construir palabras. La comunicación que utilizan los jóvenes a través de los juegos es principalmente comunicación de negociación, que

requiere un nivel positivo de autorregulación y pensamiento desde la perspectiva de los demás para poder presentar argumentos persuasivos. Finalmente, existen ciertos requisitos o condiciones que se deben cumplir para que un deporte sea considerado un pasatiempo educativo. Los juegos pueden ser más gratificantes si requieren la participación activa de los jugadores, combinan diferentes habilidades, talentos y conocimientos, y tienen objetivos que los jóvenes reconocen y se esfuerzan por alcanzar. Estimula el pensamiento de los jóvenes. Si "piensas" de una manera, si ayudas a establecer relaciones entre elementos, si fomentas el intercambio verbal entre compañeros, entonces podrás facilitarlos, jugar más alto y mejor, podrás rendir de forma autónoma y tu entrenamiento satisfará a tus jugadores. Adolescentes que experimentan juegos casuales divertidos (Pique, 2008).

Afortunadamente, estas condiciones se dan en todos los juegos populares y tradicionales a los que suelen jugar los niños de esta edad cuando tienen la oportunidad. Podemos confiar en su potencial de aprendizaje y actuar en consecuencia, incluyéndolos como miembros de pleno derecho de nuestro plan de trabajo. (Piqué, 2008)

CONCLUSIONES

- PRIMERA.** Hay algún principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la infancia que nadie cuestiona y es precisamente la importancia del juego. Por lo que en cuanto al desarrollo psicomotor los niños y las niñas, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.
- SEGUNDA.** El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad.
- TERCERO.** El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Se afirma que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura (Moreno, 2002, p. 11).

RECOMENDACIONES

PRIMERA. Se recomienda a los Directivos de las instituciones educativas del nivel inicial, deben realizar capacitaciones en estrategias del juego lúdico para desarrollar desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Joel 1y 2

SEGUNDA. Se recomienda a los docentes de las instituciones educativas del nivel inicial que realicen actividades lúdicas que desarrollen psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Joel 1y 2.

REFERENCIAS CITADAS

- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Chuva, P. (2016). *Desarrollo de la Motricidad fina a través de técnicas grafo plásticas en niños*. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPS-CT006603.pdf>
- Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Pirámide.
- De Bono, E. (2011). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Madrid: Paidós Plural
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A. Recuperado de <https://www.edmorata.es/libros/el-juego-infantil>
- Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI) Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile..* Recuperado de https://www.unicef.cl/web/wp-content/uploads/doc_wp/WD_14_Tadi_web.pdf
- Jiménez, E. (2009). *La importancia del juego*. Sevilla, España. Revista I+E.
- Jiménez, L. y Muñoz, M. (2012). *Educaren creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre*. Recuperado de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/Educaren-creatividad-un-programa->

formativo-para-maestros-de-Educacion-Infantil-basado-en-el-juego.pdf

Levin, E. (2002). *La infancia en escena, constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Buenos Aires: Nueva Visión

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Lora, J. & Flórez, S. (1997). *De la vivencia corporal a la comunicación oral y escrita*. Lima: Bruño.

Meneses, M. Y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2); 113-124. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del Juego. Aprendizaje a través Del juego. Aljibe. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>*

Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de Divulgación Educativa*, 1(2), 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias*, 6 (2), 275-298. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/92343725/2007-Competencias-comunicativas-aprendizaje-y-ensenanza-de-las-Ciencias-Naturales-un-enfoque-ludico>

- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de la cultura económica.
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Piqué, L. (2008). *La importancia del juego en educación infantil*. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/Lorena_Pique%20Velasco_1.pdf
- Prudencio, L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco – 2018*. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, D. & Martín, F. (2013). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social. Universidad de Valladolid*. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>
- Ruiz, M., y Ezquerra, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Unesco. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34(1); 5-33.
- Vallejos, C. (2017). *Psicomotricidad en el desarrollo cognitivo en estudiantes del III nivel de*

un colegio de Pueblo libre. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12964/Vallejos_FRCDR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vial, J. (1988). *Juego y educación. Las Ludotecas.* Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=ncVX11MHijUC&pg=PA29&lpg=PA29&dq=El+juego+es+social+en+su+origen+y+en+su+vocabulario,+>