

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego en el aprendizaje del niño

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de
Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Autora

María Isabel Ruiz Zapata.

SULLANA – PERU

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego en el aprendizaje del niño

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido
y forma.

María Isabel Ruiz Zapata. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

SULLANA – PERU

2018



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Sullana, a los cinco días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. María Ochoa, 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. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa, representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego en el aprendizaje del niño" para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, MARÍA ISABEL RUIZ KAPATA.

A las Quince horas 45:00 minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon aprobado por unánime con el calificativo Bien.

Por tanto, MARÍA ISABEL RUIZ KAPATA, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las Quince horas con 45:00 minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Féd Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, MARÍA ISABEL RUIZ ZAPATA estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO, la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, _____ de 2018

Firma

MARÍA ISABEL RUIZ ZAPATA

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
ÍNDICE	5
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I	
Objetivos:	
Enfoque actual.....	14
CAPITULO II	
Desarrollo temático	19
El juego	19
Tipos de juegos:	20
Importancia del juego en el desarrollo del niño	21
Criterios para planificar juegos	23
Relación entre el juego, aprendizaje y desarrollo infantil.....	24
El juego libre en los sectores y sus momentos.....	26
Juego y aprendizaje	28
CONCLUSIONES	34
REFERENCIAS CITADAS	35

RESUMEN

La importancia del juego infantil en el desarrollo, especialmente en el aprendizaje de los niños es indiscutible; nadie pone en duda que las personas juegan especialmente los niños sanos juega. En la labor docente es fundamental manejar estas herramientas para poder efectivizar el proceso de enseñanza aprendizaje; en ese sentido este trabajo pretende actualizar o reforzar esas capacidades

Palabras claves: juego, aprendizaje, niño

INTRODUCCIÓN

Entre uno de los problemas que es muy común en las escuelas de educación inicial puedo mencionar el que corresponde a la práctica de normas y comportamientos que tienen los niños y niñas, la mayoría de ellos manifiestan serias dificultades para poder socializar con sus demás compañeros de aula, y en algunos casos estos se desencadenan en actitudes violentas que no permiten las buenas relaciones en el aula. La sociedad actual exige a la educación, en todos sus niveles, formar una persona íntegra en conocimientos, actitudes y valores, con capacidades que le ayuden a desempeñarse de una manera eficiente y adecuada en la sociedad a la que pertenece. Si nos detenemos en lo que corresponde al nivel inicial, puedo decir que este se convierte en un nivel fundamental y privilegiado para iniciar la formación de los futuros ciudadanos, por eso se debe estimular a los niños y niñas con actividades que ayuden en su formación integral: en lo afectivo, psicomotor y social.

“Respecto al juego según Sarlé (2011) es necesario “Considerar los conocimientos previos que el educador tiene sobre el juego y su propia experiencia respecto del jugar. Recuperar las matrices lúdicas de los educadores, apelar a sus experiencias infantiles, ayudarlos a reconocer sus preferencias y motivos para elegir un juego u otro van de la mano de las decisiones que el maestro toma cuando selecciona juegos para los niños. Así como necesitamos un maestro que ame la literatura y la música para que pueda animar a los niños a conocer estos lenguajes y ampliar su repertorio, el repertorio lúdico de los juegos requiere un maestro que sepa jugar y que disfrute jugando” (Desmedt, 2014, p. 27)

Enfatizando en ello al aplicar juegos exige que el docente recuerde experiencias de juego para poder entender las necesidades lúdicas de los niños y niñas. Y que al mismo tiempo tenga una actitud favorable para jugar y disfrutar de la actividad lúdica.

“La importancia del juego infantil y lo beneficioso que resulta para el desarrollo de niños y niñas es indiscutible y nadie pone en duda que un niño sano juega. Jugar es una actividad básica, fundamental y constituyente de lo humano, en tanto impulso innato al placer y al riesgo. El juego es una actividad humana que involucra toda la persona, física, cognitiva y emocionalmente, de manera gratuita y sin otro fin que el placer que provoca jugar”. (Araya, Práctica psicomotriz educativa- preventiva, 2017, p. 21)

El juego no busca alcanzar objetivos y resultados determinados desde fuera de la persona, rendimiento o recompensas. Los niños descubren su afectividad por el juego, en diálogo permanente con los objetos y con los otros sujetos” (Araya, Práctica psicomotriz educativa- preventiva, 2017, p. 21). Por eso el Minedu (2016) plantea que “La atención educativa en el nivel de Educación Inicial se realiza desde una mirada respetuosa a los niños y niñas, que los reconoce como sujetos de derecho, que necesitan de condiciones específicas para desarrollarse; sujetos de acción, capaces de pensar, actuar, relacionarse y tomar del entorno lo que realmente necesitan para crecer y modificarlo; seres sociales que requieren de los cuidados y afectos de otros para desarrollarse dentro de una comunidad marcada por un origen, un ambiente, una lengua y una cultura particular. Así también, se tiene en cuenta las necesidades y características particulares propias de la etapa madurativa por la que atraviesan niños y niñas, por lo que se privilegia el juego, la exploración, el descubrimiento y los diferentes momentos de cuidados que se les brinda en su cotidianidad como dinamizadores del aprendizaje”. (Ministerio de educación de Peru, 2017, p. 14)

“Por eso las experiencias que tenga cada niño y niña con su cuerpo y su motricidad libre a través del juego, serán un factor importante para fortalecer el desarrollo de las redes neuronales y la instalación de diferentes funciones cerebrales, ya que así se representan los estímulos y las experiencias sensitivas y perceptivas que fundan la relación con el mundo concreto y cercano. A su vez, el desarrollo del sistema nervioso facilita y promueve la capacidad de explorar y descubrir el propio cuerpo, conocer a sus pares y su entorno”. (Araya, Práctica psicomotriz educativa- preventiva, 2017, p. 23)

Los juegos desde el punto de vista educativo suelen utilizarse para promover el desarrollo cognitivo, social y moral en los niños por eso se constituye una herramienta indispensable para el aprendizaje, no solo a nivel cognitivo, físico, psicomotor y emocional, sino también en el área del desarrollo de las habilidades sociales.

Lo cierto es que las docentes de manera desesperada intentan una serie de estrategias y procedimientos para tratar de poner fin a estas actitudes. Pero debo señalar que ellas no se han dado cuenta que en el nivel cuentan con una estrategia fundamental: El juego, este se puede aplicar de manera transversal a todas las áreas curriculares, además que despierta el interés y la curiosidad en los niños y niñas. El juego es la principal actividad que realizan los niños y niñas, es una actividad que les atrae y les motiva a ponerse en actividad. Benavides (2004) señala que “Los hallazgos científicos muestran que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en las diferentes variables del funcionamiento general del niño, entre los cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas y los modos de percibir e interpretar el mundo circundante” (Corbera, s.f. p. 5)

Sarlé (2011) señala que “el juego ha ganado fuerza en los últimos años, al aparecer como referente en diferentes iniciativas vinculadas con la enseñanza de contenidos específicos de diversas áreas disciplinares” (p.27). por esta razón las docentes del nivel inicial deben fomentar la práctica del juego con los niños y niñas, pues este puede aplicarse en diversas situaciones de aprendizaje, aunque algunas veces en las instituciones se ponen algunas barreras para su práctica, se suele decir que no hay espacio o tiempo, que no se ajusta a los contenidos, que no hay materiales, o que se pelean entre compañeros de juego, o también que los niños y niñas son desordenados, o que no se hace porque desordenan el aula.

Esto nos lleva a considerar que el juego en las instituciones educativas, especialmente en las del nivel inicial, tiene la finalidad educativa de ofrecer al niño la posibilidad

de desplegar su iniciativa, ser independiente para explorar el mundo que lo rodea y favorecer su desarrollo integral de manera creativa.

Las docentes debemos de organizar las situaciones de aprendizaje, de tal forma que los niños y niñas aprendan, compartan y se socialicen a través de actividades de juego. En los juegos se puede ofrecer a los niños y niñas materiales, y hay que darles el tiempo suficiente y el espacio necesario para que estos se sientan contentos y puedan desarrollar su creatividad y se expresen libremente. Para ello se puede proponer actividades de juego individual, grupal o en pequeños grupos. Sarlé (2011) señala que “Al enseñar contenidos y brindar espacio para jugar con ellos, la escuela mejora, potencia, amplía y fortalece las posibilidades de aprendizaje del niño. En esta línea, el juego es un contenido de valor cultural, al permitirle al niño operar con referentes simbólicos y asignarles sentido a sus acciones” (Ministerio de educación de Argentina)

Se puede realizar con los niños y niñas juegos dramáticos, donde reproduzcan la realidad social que los rodea mediante la asunción de roles en el juego; esto los llevara a mejorar sus habilidades pro-sociales, disminuir los niveles de agresión entre compañeros y contribuir a la resolución de problemas de manera cooperativa.

Para Zapata (1989) “En el juego viven estrechamente interrelacionadas la ficción y la realidad. El juego permite disparar la libre fantasía respecto a las cosas, pero el niño no se engaña; en él opera constantemente el plano de la observación y la credulidad cómplice que acuerdan los jugadores. Estos dos planos no dejan de superponerse constantemente. En todo este proceso la función de la imitación tiene un rol muy importante dentro del juego, de la misma forma que el niño se auto-conforma como el “personaje” que admira y se imagina diferentes situaciones en las que actúa de acuerdo a su personaje.” (Zapata, Juego y aprendizaje escolar, 1989, p. 20)

Los juegos de construcción ayudan al niño o niña a construir nuevos objetos a partir de la combinación de diferentes elementos, mediante la práctica constante de estos juegos los niños y niñas de manera progresiva van realizando cada vez construcciones mejor elaboradas y complejas. En estos juegos, dependiendo de los materiales y objetos con los que se juega, pueden ayudar a desarrollar nociones y

relaciones espaciales, aspectos vinculados al equilibrio y movimiento, a la comunicación mediante diferentes lenguajes artísticos, o a la interacción verbal durante el transcurso del juego.

Los juegos con reglas, reglas externas que diferencian a un juego de otro, generalmente, son usados como estrategia para enseñar contenidos o habilidades específicas de las áreas curriculares o del desarrollo personal, para ello el niño o niña debe entender la estructura del juego, y conocer las reglas para poder ponerlo en práctica.

Los juegos tradicionales, son juegos reglados que se van transmitiendo de generación en generación, estos forman parte del conocimiento y patrimonio cultural de una comunidad. Estos juegos pueden ser utilizados para la interrelación entre niños y niñas de distintas escuelas de la comunidad, o en la misma institución, también pueden usarse para promover la participación de los padres. Estos juegos ayudan a un trabajo entre la institución y las familias, permitiéndoles que cada una de ellas aporte sus experiencias, ideas y sugerencias para enriquecer y contribuir en el desarrollo de la comunidad educativa.

Para aplicar juegos en el aula se debe tener en cuenta siempre la organización del espacio, este debe permitir el desplazamiento, el intercambio y la relación entre los materiales y los juegos. En las sesiones se puede ir variando el espacio donde se juega, aunque este también a veces responde a las intenciones del juego, ello debido a que para los niños y niñas el estar en un espacio lúdico diferente al cotidiano genera nuevas expectativas y experiencias de juego. Respecto a la organización del tiempo, este debe ser suficiente de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños y niñas. Se debe considerar un tiempo de preparación, un tiempo de desarrollo y un tiempo de cierre. En cuanto a los materiales, estos varían de acuerdo al juego y los objetivos propuestos, se debe considerar que estos deben estar al alcance de los niños y niñas, además deben ser variados y en la cantidad suficiente de acuerdo a la cantidad de niños, los materiales pueden ser estructurados y no estructurados.

Cuando se realizan juegos con los niños y niñas hay que considerar que estos pueden ser individuales, grupales, con la participación de todos o en pequeños grupos, pero

no hay que descuidar que es importante que el niño o niña pueda elegir la forma para agruparse pues es importante que el docente respete las elecciones de los niños y niñas acerca de la forma y los compañeros de juego.

Se debe considerar el clima de juego, este debe ser seguro y afectivo, para favorecer el vínculo y la exploración. Esto permite que la participación de los niños y niñas fluya y se haga de manera activa. Los elementos a tener en cuenta están asociados a: la luz, la música y los materiales. Durante el juego la docente debe garantizar la seguridad física y emocional de los niños y niñas.

Lo expuestos nos lleva a reconocer que la principal actividad que realizan los niños y niñas es el juego, además que esta es una extraordinaria fuente de estímulo, experimentación, disfrute y diversión; que ayuda al desarrollo de la capacidad intelectual del niño o niña. Mediante el juego el niño o niña investiga, descubre y discrimina; vivencia, elabora y tiene la posibilidad de solucionar problemas de convivencia.

Por eso se hace necesario que desde las instituciones educativas de inicial se promueva la práctica del juego para ayudar al niño o niña en su desarrollo y favorecer la adquisición de nuevos aprendizajes y la práctica de habilidades sociales, pues las experiencias a temprana edad son de gran importancia para el desarrollo del niño o niña y les ayudan a satisfacer la necesidad de juego que estos tienen, por eso como docentes debemos de garantizar y estimular su práctica de manera constante en cada una de las actividades de aprendizaje diario.

Esta afirmación me lleva a pensar en la gran responsabilidad que tiene la docente en la promoción de las actividades de juego, por eso se hace importante que cada una de nosotras nos empoderemos acerca de los beneficios que trae la buena práctica de este y cuáles son las mejores estrategias que se pueden aplicar para el trabajo con los niños y niñas. Por eso este estudio monográfico busca informar a los lectores acerca de la importancia que tiene el juego en el desarrollo y el logro de aprendizajes significativos en los niños y niñas. Al respecto Sarlé (2011) señala

“La mediación del maestro en el juego presenta un amplio espectro de posibilidades que van desde la observación atenta de los niños hasta la participación como un jugador más o “director” que orienta y regula el juego. En todos los casos, el docente

necesita tomar decisiones que no interrumpan el juego pero que lo ordenen respetando las características que le son propias”. (Desmedt, 2014, p. 37)

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: la importancia del juego como estrategia que promueve el desarrollo del niño y favorece la adquisición de aprendizajes; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Describir como la aplicación de juegos didácticos favorece el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas del nivel inicial., también 2 clasificar juegos didácticos según su finalidad de acuerdo a los aprendizajes que promueve.

CAPÍTULO I

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

1.1. Enfoque actual

En la actualidad diversos estudios ponen de manifiesto los beneficios que trae la práctica de juegos en las actividades que realizan las docentes, esto favorece la adquisición de aprendizajes significativos y desarrollo de habilidad sociales básicas para la socialización y adaptación al grupo, además que estas actividades de juego cubren una necesidad fundamental que tienen los niños y niñas: jugar, lo que los lleva a actuar de manera espontánea y natural.

Los niños y niñas se la pueden pasar jugando por muchas horas, juegan a imaginar que son distintos personajes (asumir roles), juegan con objetos a los cuales les dan diferentes usos (imaginación y creatividad), juegan a dar vida a diferentes juguetes (reconocen roles, expresan emociones). Si nos detenemos a observar lo que realiza cada niño o niña a lo largo del día, reafirmaremos lo dicho anteriormente: la vida del niño o niña gira en torno al juego.

Por eso el Minedu (2009) como parte de las actividades en el nivel inicial promueve la práctica del juego libre en los sectores señala que “El juego libre en los sectores no tiene un fin instrumental, no se hace para alcanzar una meta determinada sino es un fin en sí mismo para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños” (Universidad cesar vallejo, 2017. p. 12).

Las actividades de juego en las instituciones educativas deben entenderse como oportunidades para la formación integral del niño o niña, ya que el juego ayuda a afianzar lo cognitivo y afectivo. Aunque vuelvo a insistir en que esto exige una buena preparación de la docente pues hay que considerar que en las actividades de juego se

debe tener en cuenta diferentes elementos como el espacio en el que se juega, la ubicación de los niños y niñas, el tiempo o duración del juego, los materiales a utilizar, los objetivos que se persiguen al jugar, las reglas o condiciones de juego, etc.

Zapata (1989) señala que “Tanto los objetivos educativos como las actividades para lograrlos a través de los juegos, deben poner en movimiento en su acción formativa todas las fuerzas potenciales de la niñez en la maduración de su personalidad; por ello, es indispensable que los objetivos sean amplios y que las actividades de los juegos sean ricas y variadas, en cuanto que los niños tienen necesidad de gozar de las situaciones y problemas del movimiento en una gran variedad de direcciones. La enseñanza tiene que despertar el interés y la captación del deseo de perfeccionar la calidad del movimiento por parte del niño” (Zapata, Juego y aprendizaje escolar, 1989, p. 45)

Las aulas de educación inicial tienen que ser espacios donde los niños y niñas experimenten actividades de juego, para que de esa manera estos logren aprendizajes significativos, desarrollen habilidades y aprendan normas que les ayuden a socializarse de mejor manera, porque en el juego el niño o niña actúa de manera libre, creativa y espontánea.

Entre algunas investigaciones internacionales puedo mencionar: Guerra (2012) en su tesis denominada “Efectos de una secuencia didáctica en la que se utiliza el juego para el desarrollo de la actividad comunicativa en niños preescolares” para obtener la licenciatura en pedagogía infantil tuvo como objetivo general Determinar el efecto que tiene una secuencia didáctica basada en el juego, en el desarrollo de la actividad comunicativa en preescolares de transición, de una institución educativa privada cuya población es vulnerable. Los resultados de la investigación muestran los beneficios que alcanzaron los niños en condición de vulnerabilidad en el desarrollo de la actividad comunicativa, al participar en la secuencia didáctica de forma intencional, en la que se utilizó el juego. El estado inicial en el pre-test a nivel del desarrollo de la actividad comunicativa era pobre en los niños del grupo de referencia, con la intervención se incrementaron las posibilidades de su desarrollo en los componentes

de uso, contenido y forma del lenguaje. Ahora los niños tienen muchas cosas que decir, se expresan de forma verbal con mayor facilidad, participan en los roles de hablante y escucha, inician y mantienen una conversación, incrementaron su vocabulario. Esto contribuye con su preparación para iniciar la etapa escolar, en donde las exigencias académicas, sociales, comunicativas son más amplias.

Euceda (2007) en su tesis "“El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica” (Eucedia, 2007), p. 3 para obtener el grado de Magister en Curriculum se planteó como objetivo Describir la importancia y el uso del Juego desde el punto de vista didáctico, en el nivel de Educación Prebásica. Finalmente se concluye que el juego es importante desde el punto de vista didáctico porque permite al niño: Entender que no sólo él existe, que hay otros niños con los cuales él puede jugar, superando su propio egocentrismo; Concentrar su atención en la realización de tareas, jugando con sus otros compañeros, lo que le permite desarrollar un sentido de cooperación y socialización; Desarrollar el lenguaje, su creatividad y crecimiento intelectual; Conocer su medio ambiente reproducirlo mediante el juego, y asumir formas de conservación y defensa de su integridad física, así como su preparación para el mundo del adulto, prepararse para el trabajo y asumir los retos del futuro.

A nivel nacional es importante citar los estudios: Gastiaburú (2012) en su tesis Programa “Juego, coopero y aprendo” “Para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao” (Fuentes, Salazar, & Mendivelso, 2015, p. 7), tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación con Mención de Psicopedagogía de la Infancia tuvo como objetivo Constatar la efectividad del “Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao” (Fuentes, Salazar, & Mendivelso, 2015, p. 7). Esta investigación concluye que la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao. Los niños y niñas logran incrementar la coordinación visomotora, el lenguaje y la motricidad, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Díaz (2017) en su investigación “Programa Jugamate para mejorar la capacidad matemática de número y operaciones en niños de 5 años de la I.E. 209” (Díaz, 2017, p. 1) para optar el título profesional de licenciada en educación inicial se propuso Determinar en qué medida el Programa JUGAMATE mejora la capacidad matemática: número y operaciones en los niños de la I.E. 209. El programa consistió en la aplicación de 20 sesiones del Programa JUGAMATE que fueron aplicadas al grupo experimental. La investigación concluye que la aplicación del programa JUGAMATE mejora significativamente la capacidad matemática: número y operaciones, de los niños de 5 años del aula verde de la I.E. N° 209 Santa Ana, esto se afirma a partir de la comparación de los resultados del pre test y pos test del grupo control y experimental.

A nivel local se destaca los estudios de: Nassr, (2017) en su trabajo “El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura” (Nassr, 2017, p. 1) para obtener su licenciatura en Educación, Nivel buscó Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura, y después de investigar concluye que: La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias y juegos de construcción durante la acción pedagógica contribuyen al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, esto significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que también generan capacidades que contribuirán en su formación personal como en sociedad, además que se genera espacios donde los niños y niñas tengan la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros. Los juegos también permiten generar conflictos cognitivos en la medida generan desequilibrio y busca ideas para enfrentarse a estas. En este sentido es que el docente al no limitarse exclusivamente a dirigir la actividad, sino más bien, de darle al educando herramientas para que el conozca y pueda decidir y elegir, por eso el juego ha resultado una muy buena estrategia.

Olivares (2015) en su investigación “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura” (Olivares, 2015, p. 1), tesis para obtener su licenciatura en educación primaria, se propuso Lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista - Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa, el estudio concluye que luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula. Los juegos sociales de tipo simbólico, cooperativo y de reglas facilitaron el desarrollo de las habilidades sociales en el aula de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan. Estos tres tipos de juego que han sido aplicados presentan altos porcentajes en la mejora de habilidades sociales, cada uno de ellos logra alcanzar su objetivo.

La revisión de estas investigaciones me permite afirmar que los juegos son una estrategia fundamental para el desarrollo y logro de aprendizajes en los niños y niñas, y hay que tener claro que cuando hablo de aprendizajes no solo me refiero al ámbito de los conocimientos teórico en cada una de las áreas del currículo, sino que también me refiero al ámbito de las habilidades sociales y actitudes favorables para una buena convivencia en el aula.

Desde esta revisión de investigaciones asociadas al juego, me permito reconocer la importancia de este estudio para la comunidad docente porque valora la importancia del Juego. Para el Minedu (2016) el juego “Es una actividad espontánea, libre y placentera, por la que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocen y descubren su entorno. Con ella expresan su mundo interno, lo representan y lo crean de acuerdo con sus necesidades e intereses propios” (Ministerio de educación del Peru, 2012)

CAPÍTULO II

DESARROLLO TEMÁTICO

2.1. El juego

El juego ha sido una actividad que desde hace mucho tiempo ha sido realizada por las personas, se juega por placer de esa manera se cubre la necesidad de recreación que tenemos todas las personas. En educación el juego se utiliza como estrategia para tratar de involucrar a los escolares en actividades de aprendizaje. En el nivel inicial, de manera específica se busca satisfacer la necesidad de juego que tienen los niños y niñas, al mismo tiempo que se les atiende de manera lúdica y concreta, ya que ellos están en la etapa de las operaciones concretas y exploran el medio a través de la utilización de sus sentidos.

Pero el juego ha sido definido por diferentes autores, entre ellos podemos citar a:

Huizinga (1968) afirma que “el juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. (Del Toro, s.f. párr. 8)

Bruner (1986) describe el juego como: “Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo” (Bruner, s.f. p. 2)

Para Ruiz “el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso” (Gutierrez, 2017, p. 8).

Desde un punto de vista educativo para el Minedu

“El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.” (Ministerio de educación del Peru, 2012)

Teniendo en cuenta las diferentes definiciones, nos queda claro que el juego es una actividad de disfrute donde las personas se sienten contentas y estimuladas a participar de la actividad lúdica. Desde un punto de vista educativo y pedagógico podría afirmar que el juego en las aulas desarrolla en los niños y niñas habilidades para relacionarse, divertirse, actuar con libertad, sentirse seguros. Para los niños y niñas, dependiendo del tipo de juego, este puede ayudar a su desarrollo psicomotor, afectivo, cognitivo y social, preparándolo de esa manera para desenvolverse en la sociedad.

Para Araya (2017) “las experiencias que tenga cada niño y niña con su cuerpo y su motricidad libre a través del juego, será un factor importante para fortalecer el desarrollo de las redes neuronales y la instalación de diferentes funciones cerebrales, ya que así se representan los estímulos y las experiencias sensitivas y perceptivas que fundan la relación con el mundo concreto y cercano. A su vez, el desarrollo del sistema nervioso facilita y promueve la capacidad de explorar y descubrir el propio cuerpo, conocer a sus pares y su entorno”. (Araya, 2017, p. 23)

2.2. Tipos de juegos:

Los juegos motores, son actividades que incluyen todo tipo de actividades motrices en forma de actividades lúdicas, exigen conductas motrices significativas y se orientan a objetivos pedagógicos y recreativos. Para el Minedu (2009), “los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una

etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos”. (Ministerio de educación del Perú, 2012)

El juego social hace referencia a todo tipo de juego en el que haya interacción entre dos o más niños. Bello señala que los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan, pues los vincula de manera especial.

“Los juegos cognitivos son los que nos llevan a realizar destrezas intelectuales como la memoria, operaciones básicas y lenguaje para dar solución a diferentes situaciones” (Wikipedia, s.f. párr. 1). Para el Minedu, “los juegos de tipo cognitivo ponen en marcha la curiosidad intelectual del niño... más adelante, despiertan el interés del niño, tornándose en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin”. (Ministerio de educación del Perú, 2012)

Este juego se refiere a la capacidad del niños y niñas para recrear situaciones reales y asumir roles, son actividades en las que el niño o niña pasa continuamente de lo real a lo imaginario. El Minedu señala “que los juegos simbólicos establecen la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos” (Ministerio de educación del Perú, 2012).

2.3. Importancia del juego en el desarrollo del niño

Para Euceda (2007) el juego cumple funciones esenciales en formación de las personas, menciona que:

“Sirve para explorar: El juego es un medio para explorar el mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.

Refuerza la convivencia: El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.

Equilibra cuerpo y alma: “Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones”. (Alvite, 2012, p. 9).

Produce normas, valores y actitudes: “Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela”. (Alvite, 2012, p. 9).

Fantasía: “Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y diversión” (Alvite, 2012, p. 9).

Induce a nuevas experiencias: “Permite aprender a través de aciertos errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego” (Alvite, 2012, p. 9).

Vuelve a las personas más libres: “Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades” (Alvite, 2012, p. 9).

Lo mencionado nos permite reconocer lo importante que resulta jugar para la vida del niño o niña, por eso como docentes debemos de promover la práctica de actividades lúdicas. El juego favorece el desarrollo de habilidades motoras gruesas (bailar, caminar, nadar, correr, balancearse, montar, trepar, saltar, etc.) y finas (rasgar, trozar, arrugar, apretar, pintar, abotonar, coger, etc.)

Mediante el juego, dependiendo del tipo de juego, los niños y niñas aprenden competencias asociadas a la resolución de problemas, también aprenden sobre las figuras y cuerpos geométricos, la cardinalidad y ordinalidad, identifican colores, distinguen tamaños, reconocen roles, aprenden reglas de juego, normas de comportamiento, etc. Todo esto lo aprenden en un entorno estimulante y de respeto. Respecto a las emociones en el juego, el niño o niña, aprende a tener control emocional, identificarse con el otro asumiendo diferentes roles, aprende a trabajar de manera cooperativa en la búsqueda del bien del grupo; todo esto les genera felicidad y emoción por los logros que alcanza al jugar.

Mediante el juego el niño o niña también desarrolla su creatividad e imaginación, son capaces de dar vida a diferentes objetos, proponen reglas de juego, hacen variaciones a los juegos, esto favorece su autonomía y le da confianza para poder actuar con seguridad. De esta manera se hace evidente la importancia que tiene el juego en la construcción de la identidad del niño o niña.

Respecto a esto Araya (2017) que “la importancia del juego infantil y lo beneficioso que resulta para el desarrollo de niños y niñas es indiscutible y nadie pone en duda que un niño sano juega. Jugar es una actividad básica, fundamental y constituyente de lo humano, en tanto impulso innato al placer y al riesgo. El juego es una actividad humana que involucra toda la persona, física, cognitiva y emocionalmente, de manera gratuita y sin otro fin que el placer que provoca jugar”. (Araya, 2017, p. 21)

“El juego no busca alcanzar objetivos y resultados determinados desde fuera de la persona, rendimiento o recompensas. Los niños descubren su afectividad por el juego, en diálogo permanente con los objetos y con los otros sujetos” (Araya, 2017, p. 21).

2.4. Criterios para planificar juegos

Sarlé (2011) señala los siguientes criterios a tener en cuenta al planificar actividades lúdicas para los niños y niñas:

- “La elección de un juego depende tanto del contenido que se quiere enseñar como del valor propio del juego” (Ministerio de educación de Argentina).
- “Jugar una vez un juego no es jugar de verdad ese juego. El juego llama a ser jugado. Por lo tanto, jugar supone repetición, dominio, aproximaciones sucesivas, búsqueda de acuerdos y negociaciones entre los jugadores” (Ministerio de educación de Argentina).
- “El juego tiene que poder ser fácilmente “atrapado” por los niños. En otras palabras, la descripción del juego y su complejidad deben ser sencillos en el comienzo y la dificultad debe aumentar a medida que se domina el juego” (Ministerio de educación de Argentina).
- “Algunos juegos se aprenden mientras se juegan. Una explicación sencilla basta para que los niños lo comprendan. Otros requieren leer cuidadosamente las instrucciones

y ejemplificarlos para poder entender de qué tratan” (Ministerio de educación de Argentina).

- “En la medida en que aumenta la experiencia con el juego, disminuye la necesidad de anticipar las reglas antes de jugar” (Ministerio de educación de Argentina).
- “Cuanto más desconocido es un juego, mayor es el tiempo inicial de exploración y los permisos que se requieren para que cada jugador “pruebe” modos de jugarlo y realice aproximaciones sucesivas que vayan revelando el sentido del juego” (Ministerio de educación de Argentina).
- “La mejor forma de intervenir en el juego es desde adentro del mismo juego” (Ministerio de educación de Argentina).
- “En los juegos, las situaciones de error o fracaso forman parte del juego. Volver a empezar, intentar de nuevo por otro camino, abandonarlo para otro momento forman parte de la secuencia del juego” (Ministerio de educación de Argentina).
- “El juego supone alegría, risa y una cuota de humor frente al propio desempeño. A veces se gana y otras se pierde.” (Ministerio de educación de Argentina).

2.5. Relación entre el juego, aprendizaje y desarrollo infantil

El Minedu (2009) señala 5 ideas claves acerca del juego:

“El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño. Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. En los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse, esta es la etapa en la que más conexiones se dan. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean, por ello se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor”. (Salas, 2014, párr. 1)

El juego es el motor del desarrollo y del aprendizaje.

“El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un entorno propicio

para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje” (Arzapalo, 2014, pp. 3-4).

“El juego es el espejo del desarrollo y el aprendizaje El juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por éste. El juego muestra hasta dónde ha llegado un niño y qué está a punto de lograr”. (Salas, 2014, pàrr. 3)

“El juego sólo puede aparecer en un entorno compuesto por personas afectuosas que dan sentido a su existencia y lo humanizan. La red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje. Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente” (Salas, 2014, pàrr. 4).

“No sólo el niño se desarrolla a través del juego, sino que el juego también evoluciona en cada niño. La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. Entre los 0 y 5 años estos cambios ocurren muy rápidamente. Hay una secuencia observable en el juego de los niños: primero, exploran objetos simples, luego los combinan y, por último, representan cosas con ellos. Contar con información detallada sobre esta secuencia es importante para todo adulto que trabaje con niños.” (Salas, 2014, pàrr. 5)

Esto implica que las docentes del nivel inicial conozcan diferentes juegos, tener variedad de materiales con la finalidad de ofrecer mejores oportunidades de aprendizaje a los niños y niñas, referente a esto Sarlé (2011) señala “Contar con un repertorio lúdico del cual disponer según las circunstancias pareciera ser un camino interesante a la hora de pensar en el juego como contenido de valor cultural. Esto supone por parte del maestro tener en cuenta qué juegos vale la pena enseñar, qué juguetes introducir en las diferentes propuestas y cómo facilitar, entre los niños cuyo principal juego, por cuestiones evolutivas, es el juego de exploración de objetos o de

base simbólica, la posibilidad de conocer otras alternativas y ampliar su experiencia” (Ministerio de educación de Argentina, s.f. p. 60).

2.6. El juego libre en los sectores y sus momentos

“La hora del juego libre es un momento pedagógico es una actividad permanente que se realiza todos los días utilizando preferente el espacio del aula, aunque también se puede desarrollar en otros espacios de la institución educativa. Este momento está orientado a que los niños y niñas interactúen entre”. (Ministerio de educación del Perú, 2012)

Para el desarrollo del juego libre se debe tener en cuenta seis momentos: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

a) Planificación

Es el inicio de la actividad de juego, la docente se sienta en círculo con los niños y niñas. Dialogan sobre tres aspectos: El tiempo y espacio en el que van a jugar, las normas a tener en cuenta al jugar, y sobre lo que les gustaría jugar. (Minedu 2009, p.50)

En este momento se busca que el niño o niña decida de manera libre, se proyecte a lo que hará, así se prepara para la toma de decisiones verbalizando de manera lógica las actividades que realizará, también aprende a escuchar y aceptar las preferencias de los demás.

b) Organización

En este momento los niños se dirigen de manera libre hacia el sector de su preferencia, los niños pueden jugar de manera individual o en grupos, lo importante es que ellos sean capaces de tomar sus propias decisiones y practicar normas y acuerdos de acuerdo al juego, así inician su proyecto de juego libre de manera autónoma, lo que significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar. (Minedu 2009, p.50)

Esto les permite a los niños y niñas desarrollar la actividad de juego en un clima de confianza y respeto, por eso es importante que la docente tenga en cuenta los

materiales a coloca en cada sector, pues estos deben ser atractivos y estimular el aprendizaje.

c) Ejecución o desarrollo.

Es el momento en el cual los niños y niñas llevan a cabo lo que han planificado, empiezan a interactuar y asumir roles, también empiezan a negociar respecto a los juguetes que usan. En este momento se pueden ubicar de manera individual, en parejas o en grupos, se distribuyen de acuerdo a sus preferencias temáticas, por los tipos de juegos o por afinidad con sus compañeros. (Minedu 2009, p.51)

En este momento se evidencia la actividad de juego de los niños y niñas, dialogan, comparten ideas, interactúan, manipulan, construyen, experimentan; esto les permite ir formando ideas acerca de las características de los objetos.

d) Orden.

Es el momento en que la docente anuncia que el juego está por terminar, normalmente 10 minutos antes. Este momento es una invitación para que los niños y niñas guarden los juguetes y ordenar el aula. Al guardar los juguetes también los niños y niñas guardan sus experiencias. Además, se ayuda al niño o niña a hacer del orden un hábito. (Minedu 2009, p.52)

Para los niños y niñas el colocar los juguetes en su lugar les ayuda formar hábitos de orden, cuidado y limpieza, además que le ayuda a desarrollar su motricidad fina, establecer relaciones espaciales, clasificar objetos, hacer seriaciones y comparaciones.

e) Socialización

Es el momento en el que la docente hace una pequeña asamblea para que los niños y niñas cuenten a qué jugaron, con quién, cómo se sintieron y qué pasó mientras jugaban. Este es un momento importante para intercambiar ideas y los niños y niñas expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc. (Minedu 2009, p.52)

En este momento los niños y niñas explican y reflexionan sobre lo que hicieron en el sector donde jugaron. Se confronta lo planificado con lo ejecutado con la finalidad

de que el niño o niña vaya asumiendo de manera progresiva sus responsabilidades, tanto en sus acciones como en el uso de materiales y los espacios en los que juega.

f) Representación

Es el momento final en que los niños y niñas de manera individual tienen la oportunidad de representar mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días. (Minedu 2009, p.52)

De esta manera los niños y niñas desarrollan su creatividad haciendo uso de diversos lenguajes que van desde lo oral hasta lo gráfico. Esto les estimula a compartir sus experiencias generando en ellos satisfacción y seguridad, de esa manera van construyendo su autonomía.

Mediante esta propuesta de juego libre los niños y niñas se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, esto los lleva a decidir con autonomía sobre la manera de jugar, a qué quiere jugar, con quienes quiere jugar, qué materiales va a usar para jugar; esta actividad exige que la docente asuma el rol de observadora de todo este proceso a fin de brindar la ayuda y orientación necesaria en caso se le requiera. Esta observación lleva a la docente a obtener información acerca de las actitudes, necesidades, preocupaciones, gustos, intereses, y manera de relacionarse que tienen los niños y niñas, ello le ayudará a tomar decisiones acertadas de acuerdo a lo observado. El Minedu que “Durante su permanencia en los servicios educativos de Educación Inicial, los niños transitan por diferentes momentos de la jornada diaria (juego en sectores, juego libre, refrigerio, recreo, momentos de cuidado, actividad autónoma), los cuales se convierten en oportunidades para que se expresen libremente sin temor de ser corregidos o sancionados y donde son acompañados por un adulto que escucha y acoge sus ideas” (Minedu, 2016, p. 112)

2.7. Juego y aprendizaje

Es importante señalar que para lograr aprendizajes es necesario que exista el deseo o necesidad por conocer sobre aquello que despierte nuestro interés o llame nuestra atención. El proceso de aprendizaje es interno y se individualiza en cada persona, no

todos aprendemos de la misma manera, esto obedece a nuestros diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

El aprendizaje para que sea significativo, debe partir del interés y necesidad del niño y niña, debe de poner en marcha todos sus sentidos para que este logre captar toda la información que le ofrece el medio a fin de relacionarla con lo que conoce para a partir de allí lograr nuevos aprendizajes.

De acuerdo a mi experiencia docente y la revisión teórica realizada puedo mencionar que el juego es una estrategia que ayuda a generar motivación, despierta el interés creando el conflicto entre lo que el niño conoce y lo nuevo por conocer.

Aunque soy consciente que aún las docentes les restan importancia a las actividades de juego, considerándolo como una pérdida de tiempo, una actividad que genera desorden, o que genera que los niños y niñas no se respeten, desaprovechando que por medio del juego se realizan actividades de manera espontánea que ayudan a fortalecer las estructuras que el niño o niña tiene. “Focalizar la mirada en los juegos que se desarrollan en el jardín de infantes, los diferentes modos de mediación que sostiene el maestro y el modo en que se necesita explicitar su presencia en la planificación áulica puede servir como medio para pasar de las ideas y el pensamiento de los maestros a la decisión de jugar, enseñar a jugar y enseñar a través de juegos” (Mastella, Ecefer, Collado, & Rivas, s.f. p. 2)

Los niños y niñas necesitan del juego para conocer el mundo desde la interacción con los demás. Mediante el juego se mejoran las habilidades físicas, exploran con los sentidos y se desarrolla el pensamiento. También da la oportunidad de conocerse a sí mismos y a las personas que le rodean.

Por eso es necesario que las docentes utilicen el juego como estrategia en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje. El juego permite que el niño y niña de manera progresiva vaya desarrollando su imaginación y socialización permitiéndole interactuar en espacios donde se rigen por reglas y normas que rigen su actuación.

La importancia del juego, en relación al desarrollo del niño, radica en la posibilidad que este comienza a desprenderse del mundo real. El juego permite al niño

relacionarse con los objetos. Sucede que un objeto que antes poseía determinadas maneras de ser usado, ahora el niño le podrá dar diferentes usos, más allá de sus características reales de esa manera desarrolla su imaginación y creatividad. Al respecto Vygotsky (1988) señala que “durante el juego, el niño opera con significados separados de los objetos y acciones acostumbradas; sin embargo, surge una interesante contradicción en la que funde las acciones reales y los objetos reales. Esto caracteriza la naturaleza transicional del juego; es un estadio entre las limitaciones puramente situacionales de la temprana infancia y el pensamiento adulto, que puede estar totalmente libre de situaciones reales” (Zulema & Tirado, 2008, p. 42)

Cuando los niños y niñas juegan ponen en marcha aspectos motrices, intelectuales, creativos y afectivos, de esta manera aprende a relacionarse con los demás.

El juego en el aula es una actividad que permite el desarrollo cognitivo, actitudes personales y sociales como la autoestima, la confianza, la cooperación, la comunicación, el trabajo en grupo, la aceptación de normas reglas, etc.; por estas razones se puede decir que el juego es una estrategia que facilita el aprendizaje porque permite aprender habilidades y contenidos de manera significativa, y desarrolla la autoestima y el trabajo cooperativo.

En el juego la docente debe ofrecer al niño o niña la oportunidad para que manipule, construya, piense, descubra, comunique, cree, se relacione, etc. de esta manera se reconoce que el juego tiene un gran valor formativo y didáctico y que involucra diversos lenguajes: plástico, manual, corporal, musical y verbal, por eso las docentes del nivel inicial deben promover su práctica en las diferentes áreas del currículo. Para Sarlé (2011)

“Esto significa que la inclusión del juego no puede quedar librada al azar o a la actividad espontánea del niño. Se precisa del diseño y la aplicación de actividades sistemáticas y específicas que garanticen la ampliación de la experiencia lúdica en los niños a partir de la enseñanza de una diversidad de juegos, más allá de su aparición como facilitador o medio para enseñar contenidos específicos de otros

campos de conocimiento como las ciencias sociales, las matemáticas, etcétera” (Cdn, s.f. párr. 22)

2.8. Los beneficios del juego

Los primeros años de vida de los niños y niñas son periodos fundamentales para su desarrollo, ya que a esta edad lo que realice a esta edad marcará su vida, y se convertirá en acciones y actitudes que formen parte de su personalidad. Por eso es necesario que en el nivel inicial los niños y niñas sean estimulados mediante actividades donde desarrollen habilidades, actitudes y conocimiento en un clima favorable, donde se respeten y se sientan tranquilos con lo que hacen. Para el Minedu (2016)

“La atención educativa en este ciclo involucra a los padres de familia, cuidadores y docentes a cargo, quienes brindan entornos seguros basados en el vínculo afectivo, en la organización de espacios, materiales y ambientes tranquilos que permitan a los niños y niñas moverse con libertad, explorar, jugar y actuar desde su iniciativa para desarrollarse de manera integral durante los momentos de cuidados, de actividad autónoma y juego libre, en los entornos donde transcurren su días” (Ministerio de educación del Peru, 2012, p. 14)

El juego es una actividad que forma parte de la vida cotidiana del niño o niña, sin embargo el juego desarrollado en las aulas del nivel inicial tiene una intención pedagógica y social buscando desarrollar de manera integral al niño o niña, favorecer su desarrollo cognitivo pues mediante el juego crea, desarrolla su pensamiento y forma en su mente una representación mental de los objetos, estas formas de pensar más adelante le facilitan que él pueda imaginar los objetos y elementos del entorno sin la necesidad de manipularlos o tenerlos a la vista (pensamiento abstracto).

El juego también favorece el desarrollo del lenguaje del niño o niña, ya que cuando juegan estos se comunican de diferente manera, lo hacen mediante movimientos corporales, señas o utilizan el habla para expresarse mientras juegan. El juego da mayor libertad para que los niños y niñas se expresen de manera natural y espontánea. El juego promueve la interacción entre la docente, niños y niñas, donde la

comunicación y el intercambio de experiencias son fundamentales para el aprendizaje, promoviendo así el desarrollo del lenguaje y la expresión oral.

Respecto al desarrollo de habilidades sociales, el juego es importante para la socialización, adaptación y comunicación de los niños y niñas, los juegos invitan a participar de manera individual y colectiva, de esa manera se van apropiando de reglas y normas que rigen en la vida social de las personas, de esa manera se aprende a escuchar, pedir la palabra, trabajar en equipo de manera colaborativa, respetar a los demás, asumir roles, entre otras actitudes necesarias para el buen clima de aula y la sana convivencia.

Cuando las docentes del nivel inicial hacen uso de juegos en sus sesiones de aprendizaje los niños y niñas tienen la posibilidad de hacer uso del lenguaje para comunicar sus experiencias y compartir sus sentimientos, de esa manera van interactuando y fortaleciendo vínculos afectivos, sociales y cognitivos, promoviendo de esa manera el respeto por las opiniones de los demás.

El juego se convierte en un espacio para aprender habilidades sociales como la escucha activa, respetar la opinión de otros, la empatía, la capacidad de negociación, el pensamiento positivo, la regulación emocional, la paciencia, el saber comunicar lo que se siente, entre otras. Los niños y niñas irán adquiriendo estas habilidades de manera progresiva y a través de la práctica constante de las actividades lúdicas.

Por las razones expuestas se hace necesario que las docentes del nivel inicial promuevan la práctica del juego con la finalidad de estimular la participación activa, para que los niños y niñas vayan sintiéndose seguros y con posibilidades de trabajar de manera cooperativa expresando lo que piensan, sienten y creen; ello en un clima de respeto y sin sentirse excluidos.

2.9.Recomendaciones

- Las instituciones educativas deben convertirse en espacios donde el niño o niña tenga la oportunidad de interactuar, aprender a relacionarse, desarrollar su creatividad, practicar y desarrolle habilidades sociales; cualidades que puede desarrollar a través de las actividades de juego que la docente realiza de manera cotidiana.

Se debe realizar actividades de difusión acerca de la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica en el logro de aprendizajes afectivos, cognitivos y sociales ya que esto favorece el desarrollo integral del niño o niña. Para el Minedu (2009) “Muchos de nosotros sabemos que el juego es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje de niños menores de seis años. Sin embargo, otras personas no conocen aún los beneficios que trae esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar” (Peru, s.f. p. 3)

CONCLUSIONES

PRIMERA: La aplicación de los juegos didácticos, mejora el aprendizaje, la motricidad, el aspecto emocional, y las habilidades sociales de los niños y niñas. Así mismo la utilización de juegos en las aulas exige que la docente se muestre activa y con apertura para jugar de manera espontánea. El juego ofrece a los niños y niñas la posibilidad de explorar, descubrir, experimentar e investigar de manera entretenida y sin que el acto educativo se vea como algo tedioso y complicado.

SEGUNDA: El juego es importante para el desarrollo integral del niño y niña, ya que le permite lograr aprendizajes asociados a su desarrollo físico, afectivo y social. Además es una estrategia importante para favorecer, en el niño o niña, la autonomía, seguridad, autoestima, habilidades sociales, habilidades comunicativas, manejo de emociones, etc. Los sectores del aula son espacios de interacción entre los niños y niñas, en ellos juegan, desarrollan su creatividad, expresan de manera libre sus necesidades e intereses, desarrollan su lenguaje y aprenden habilidades sociales.

TERCERA: Los juegos didácticos son aquellos que diseña y aplica la docente con una intención pedagógica para desarrollar el pensamiento en un aspecto específico y donde haga uso de procesos mentales de acuerdo a las competencias, capacidades y habilidades que se quiere desarrollar. En el nuevo marco curricular nacional se considera al juego como lo estrategia para lograr el desarrollo sensorial, motor, afectivo y cívico del niño, constituyéndose el juego como el eje organizador de toda la actividad educativa.

REFERENCIAS CITADAS

- Araya, E. (2017). *Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de la sala de psicomotricidad. Cuaderno de Trabajo N° 1*. Santiago: Ministerio de Educación Chile.
- Benavides, M. (2004). *Educación, procesos pedagógicos y equidad: Cuatro informes de investigación*. Lima: Perú: GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo.
- Bruner, J. (1986). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Gedisa.
- Díaz, J. (2017). *Programa Jugamate para mejorar la capacidad matemática de número y operaciones en niños de 5 años de la I.E. 209*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Tegucigalpa, M.D.C.: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa “Juego, coopero y aprendo” Para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao*. Lima, Perú : Universidad San Ignacio de Loyola.
- Guerra, E. .. (2012). *Efectos de una secuencia didáctica en la que se utiliza el juego para el desarrollo de la actividad comunicativa en niños preescolares*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Guerra, E. (2012). *Efectos de una secuencia didáctica en la que se utiliza el juego para el desarrollo de la actividad comunicativa en niños preescolares*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé.

- Minedu. (2009). *La hora del juego libreen los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Perú: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Lima: Perú: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima: Ministerio de Educación.
- Montañés, J. y otros. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos*. 15, 241-270.
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura*. Piura: Universidad de Piura Facultad de Ciencias de la Educación.
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura*. Piura: Universidad de Piura Facultad de Ciencias de la educación.
- Sarlé, P. (2011). *Juego y educación inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Vygotsky, L. (1988). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone.
- Zapata, O. (1989). *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética* . México: Editorial Pax.

El juego en el aprendizaje del niño

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	2%
3	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
7	puericulturecnica.wikispaces.com Fuente de Internet	1%
8	www.cervantesvirtual.com Fuente de Internet	1%

9	educarvsensenar.files.wordpress.com Fuente de Internet	1%
10	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
12	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
13	servicios2.abc.gov.ar Fuente de Internet	1%
14	es.readkong.com Fuente de Internet	1%
15	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	<1%
16	basica.mineduc.cl Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1%
18	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%
19	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1%

20	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
21	www.ssedf.sep.gob.mx Fuente de Internet	<1%
22	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
23	Submitted to Universidad Catolica San Antonio de Murcia Trabajo del estudiante	<1%
24	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
25	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo