UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

El juego como estrategia de la enseñanza didáctica en el nivel inicial.

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

Autora.

Silvana Jackeline Gonzalez Guerrero.

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

El juego como estrategia de la enseñanza didáctica en el nivel inicial.

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

Silvana Jackeline Gonzalez Guerrero. (Autora)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2018

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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los catorce días de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. Aplicación José Antonio Encinas, 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. Saúl Sunción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: *"El juego como estrategia de la enseñanza didáctica en el nivel inicial"*, para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación inicial a la señora Silvana Jackeline Gonzalez Guerrero.

A las DIEZ horas VEINTE 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 UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE

Por tanto, Silvana Jackeline Gonzalez Guerrero. 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 DIEZ horas con CINCUENTA 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. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.
Presidente del Jurado

Dr. Saúl Sunción Ynfante.
Secretario del Jurado

Mg. Raúl A. Sánchez Ancajima
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, SILVANA JACKELINE GONZALEZ GUERRERO estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.
Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, 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
SILVANA JACKELINE GONZALEZ GUERRERO

DEDICATORIA

“A Dios porque es él, el que me da las fuerzas cada día iluminando mi vida”.

A mí familia por ser mi estímulo y fortaleza para lograr mis metas profesionales.

ÍNDICE

RESUMEN
INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I
Objetivos de la monografía
CAPITULO II
CONCEPCIÓN DE LAS TEORIAS DEL JUEGO.
2.1. Teoría de la energía excedente. 10
2.2. Teoría recreativa, del esparcimiento y recuperación 11
2.3. Teoría de la práctica del instinto.
2.4. Teoría de la recapitulación.
2.5. Teoría de la catarsis. 13
2.6. Teoría de la auto expresión. 14
2.7. Teoría del juego como estimulante del crecimiento. 15
2.8. Teoría del entretenimiento. 15
2.9. Teoría del juego como ejercicio complementario. 15
2.10. Teoría de crecimiento y mejoramiento 16
2.11. Teoría de reestructuración cognoscitiva 16
CAPÍTULO III
EL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL 17
3. 1. Definición del juego.
3.2. La importancia del juego en la educación inicial. 20
3.3. Características del juego en la educación inicial. 21
3.4. Áreas que desarrolla el juego. 24
3.5. Clases de juego 26
3.6. Tipos de juego 26
3.7. Funciones de juego 29
3.8. Beneficios del juego infantil 31
CAPITULO IV 33
EL JUEGO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO 33

4.1. El juego – trabajo en el nivel de educación inicial. 34
4.2. Elementos de la hora libre en los sectores. 34
4.3. Objetivos de la hora libre en los sectores. 35
4.4. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores. 36
4.4.1. Planificación. 36
4.4.2. Organización. 37
4.4.3. Ejecución o desarrollo. 37
4.4.4. Orden. 37
4.4.5. Socialización.
4.4.6. Representación. 38
4.5. Aspectos para implementar la hora del juego libre en los sectores. 39
4.5.1. El tiempo y el espacio para jugar libremente.
4.5.2. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores. 39
4.5.3. Organización de los juguetes y materiales. 40

CONCLUSIONES. 47
REFERENCIAS CITADAS

RESUMEN

Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. El tiempo para jugar es tiempo para aprender, es por ello que la docente de educación inicial, debe considerar al juego como una estrategia didáctica, donde los estudiantes pueden aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias.

Palabras Clave: El juego, Estrategia, Enseñanza didáctica.

INTRODUCCIÓN

La educación utiliza al conocimiento y la información porque desempeña roles trascendentales en la transformación del proceso productivo.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

> "El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador." (Wikipedia, s.f. pàrr. 1)

"Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos". (Wikipedia, s.f. pàrr. 1).

> "La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del

propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.” (Wikipedia, s.f. pàrr. 1)

CAPÍTULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA

1.1 Objetivo General

Identificar el nivel del uso del juego como estrategia de enseñanza didáctica en el nivel inicial.

1.2 Objetivos Específicos

✓ Identificar si en la enseñanza didáctica de los aprendizajes en el nivel inicial enseñan con las estrategias del juego. .

✓ Identificar la importancia del juego en el nivel inicial.

CAPITULO II

CONCEPCIÓN DE LAS TEORÍAS DEL JUEGO

> "Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es "la llave que abre muchas puertas. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es un agitado proceso de la vida del niño; y White lo resumió como una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente". (Ef gaiming col, s.f. pàrr. 9)

"Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa" (Ef gaiming col, s.f. pàrr, 9). "Díaz (1993) resume varias de ellas y las agrupa en lo que llama dos vertientes" (Como se citò en Ef gaiming col, s.f. pàrr. 10):

1º. "¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal" (Ef gaiming col, s.f. pàrr. 10).
2º. "¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica" (Ef gaiming col, s.f. pàrr. 10).

> "En la primera se encuentran las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica." (Menesses, 2001, p. 116)

"Los educadores físicos, maestros y maestras, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que les permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño" (Menesses, 2001, p. 116).

2.1. Teoría de la energía excedente

"En el siglo XIX, el filósofo inglés Herbet Spencer consideró que el juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso (Kraus, 1990). Spencer basó su criterio en el de Friedrich von Schiller, quien afirmaba que cuando los animales satisfacían sus necesidades básicas; liberaban la energía excedente por medio de una serie de juegos placenteros e inofensivos (Kraus, 1990). Spencer vio en el juego de los niños una limitación de las actividades adultas, en las que intervenían "instintos predadores". Él conceptualizó el juego como la base para una serie de actividades humanas (Kraus, 1990). Es un punto de vista que se orienta principalmente al sector infantil. Se dice que existe" (Ortega, 2012, p. 20):

> "El juego en los niños: enfoque teórico una superabundancia de energías nerviosas y musculares propias de la fisiología del cuerpo de los niños en edades preescolares y escolares por lo que el profesor de Educación Física deberá balancear las actividades en proporción con las energías que demuestran los alumnos. A mayor energía, más duradera la actividad; o sea hay un cúmulo de energía que no se utiliza en materias teóricas y que se puede usar en Educación Física o en actividades de movimiento". (Menesses, 2001, p. 20)

"El pensamiento de Spencer era que para los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, el juego se convierte en un escape para su excedente de energía". (Menesses & Alvarado, 2001, p. 119)

2.2. Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación

"El alemán Moritz Lazarus (1883) afirmaba que el propósito del juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado. Él hacía la diferencia entre la energía física y la energía mental. Cuando el cerebro está cansado, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaurará la energía nerviosa (Kraus, 1990). Esta teoría está más enfocada a los adultos, quienes son los más necesitados de recreación para reponerse para el trabajo posterior (Kraus, 1990). En el juego se utilizan grandes porciones del sistema neuromuscular no agotadas para recuperar el equilibrio, y las energías perdidas. Este equilibrio se produce en el organismo por medio del juego y los deportes (Vargas, 1995). Newman y Newman (1983) comentan que la frecuencia con que el juego se da entre los niños se debe a la enorme necesidad de esparcimiento que tienen dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y tantas habilidades" (Menesses & Alvarado, 2001, p. 116)

2.3. Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura)

"En 1896, Karl Gross realiza una publicación acerca del juego animal y en 1899 acerca del juego de humano (Kraus, 1990)" (Menesses & Alvarado, 2001, p. 116).

"Para Gross, el juego ayudaba a los animales a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta. Mientras más adaptable e inteligente era una especie, más necesitaba de protección durante la infancia y la niñez para el aprendizaje de las destrezas. Un ejemplo de estas especies es la humana, en la que se practican roles sociales en la niñez, algunos de los cuales son por sexo, como "jugar de casita" (Kraus, 1990). Gross veía el juego como un instinto sencillo y generalizado. Él hacía la diferencia entre juego y trabajo, pero aceptaba que el

> trabajo puede incluir elementos de juego (Kraus, 1990). La actividad lúdica traducida en la actividad del juego presenta las formas más diversas de acuerdo con los intereses biológicos de una edad determinada. El animal y el hombre juegan no por ser jóvenes, sino porque sienten la necesidad de hacerlo (Vargas, 1995). El niño nace con instintos y habilidades imperfectos que posteriormente se perfeccionan con el juego". (Como se citò en Menesses & Alvarado, 2001, p. 116)

"Esta teoría solo se refiere al niño porque" (Menesses & Alvarado, 2001, p. 116):

1- "El juego es necesario para el desarrollo físico e intelectual" (Menesses & Alvarado, 2001, p. 116).

"El aprendizaje de los animales se reduce en el tiempo porque sus instintos son más desarrollados al nacer que los del niño. El niño deberá jugar más en sus diferentes manifestaciones (Vargas, 1995) y lograr así un desarrollo óptimo en las conductas que manifieste". (Menesses & Alvarado, 2001, p. 116)

2.4. Teoría de la recapitulación (teoría atávica)

"El psicólogo y pedagogo estadounidence Stanley Hall (1906) creía que los niños eran el eslabón en la cadena de la evolución entre los animales y los hombres, estudiando la historia de la raza humana en los juegos de la niñez y la adolescencia (Krauss, 1990). Es llamada atávica porque proviene del término biológico atavismo que es la tendencia en los seres vivos a la reaparición de caracteres propios de sus antepasados remotos (Vargas, 1995). Por medio del juego, los niños eran enseñados a revivir la vida de sus ancestros relacionándose en actividades que fueron vitales para la especie, tales como pescar, andar en canoas, cazar y acampar (Krauss, 1990). Hall demostró que los juegos de los niños reflejan los diferentes

periodos de la historia de la humanidad: la etapa “animal”, la “salvaje”, la “nómada” y la de “tribu” (Krauss, 1990). El profesor de Educación Física, afirma Vargas (1995), relaciona al individuo con la naturaleza; aprende actividades atávicas (ir a las montañas, valles, lagos, excursiones, pesca, alpinismo, natación, atletismo) que se realizan de generación en generación y no pierden vigencia.” (Menesses & Alvarado, 2001, pp. 116-117)

2.5. Teoría de la catarsis

“En esta teoría se cree que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas (Krauss, 1990). Carr, un psicólogo estadounidense, establece que la catarsis es el drenaje de la energía que tiene posibilidades antisociales (Krauss, 1990). Otro psicólogo, Patrick, establece que las emociones fuertes, como el miedo o la cólera, causan una serie de cambios internos en el organismo que lo exponen a respuestas agotadoras, las cuales conducen al individuo a situaciones amenazantes. Por lo tanto, el juego actuaría como un catalizador de esa energía y ayudaría al cuerpo a recuperar su estado de equilibrio (Krauss, 1990). Al igual que la Teoría de la Excedente, considera que el juego activo libera la energía excedente y provee un canal socialmente aceptable para la agresión y las emociones hostiles (Krauss, 1990). Esta teoría es poco aceptada actualmente, aunque se acepta más en las sociedades preindustriales. (Krauss, 1990)”. (Menesses & Alvarado, 2001, p. 117)

2.6. Teoría de la auto expresión Elmer Mitchell y Bernard Mason, educadores físicos

“El juego estaba influenciado por factores psicológicos, anatómicos, la condición física y deseos de la humanidad, tales como el de una nueva experiencia, la participación en empresas grupales, seguridad, respuesta y reconocimiento de otros, y estética (Krauss, 1990). Vargas (1995) cita a, Clarapede, el cual establece que” (Menesses & Alvarado,

2001, p. 117):

1- “La estructura anatómica y fisiológica del hombre lo capacitan para correr, saltar y trepar” (Menesses & Alvarado, 2001, p. 117).
2- “El uso de estos movimientos provoca la perfección de la función” (Menesses & Alvarado, 2001, p. 117).
3- “Las características estructurales del organismo influyen en la elección de las actividades del juego”, (Menesses & Alvarado, 2001 p. 117).
4- “La aptitud física del hombre determina sus preferencias hacia algunas actividades del juego” (Menesses & Alvarado, 2001, p. 117).
5- “Las inclinaciones psicológicas del hombre lo llevan a ejecutar ciertas actividades del juego. Por experiencia, el hombre adquiere hábitos de juego” (Menesses & Alvarado, 2001, p. 117).
6-

> “Según Meneses y Monje. (2001) La experiencia se adquiere como actitudes en forma de respuestas de conducta hacia determinados patrones sociales y culturales. Para el hombre identificado con tradiciones culturales, sus hábitos se perfeccionan hasta el grado de que las formas de juegos de un grupo social tienden a constituir también sus hábitos. El individuo toma las costumbres del medio que lo rodea (Vargas, 1995)”.(Como se citò en Menesses & Alvarado, 2001, p. 117)

2.7. Teoría del juego como estimulante de crecimiento.

“Vargas (1995) caracteriza a la teoría dentro de un sentido biológico. En 1902, , medida que el hombre desarrolla actividad física por medio del juego prepara su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento” (Menesses & Alvarado, 2001, pp. 117).

2.8. Teoría del entretenimiento

"Vargas (1995) comenta que esta teoría considera al juego como un mero pasatiempo o diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Es una forma de perder el tiempo. Para algunos profesores de Educación Física, esta teoría tiene valor específico y necesario en caso de reunión festiva, con fines de esparcimiento y regocijo. Entretiene y divierte a la gente." (Menesses & Alvarado, 2001, p. 121)

2.9. Teoría del juego como ejercicio complementario

Vargas, (1995) menciona a H. Carl el cual pensaba que:

1- "El juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno" (Menesses & Alvarado, 2001, p. 121).

> El juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos. En la educación física, el juego viene a ser un ultra ejercicio: un ejercicio elevado a un grado superior de habilidad y destreza. El educador físico tiende a perfeccionar los hábitos y costumbres del individuo.. (Menesses & Alvarado, 2001, p. 121)

2.10. Teoría de crecimiento y mejoramiento

"Newman y Newman (1983) hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva." (Como se citò en Menesses & Alvarado, 2001, p. 121)

2.11. Teoría de reestructuración cognoscitiva

“Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Newman y Newman (1983) comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta. ¿Por qué juega el niño? El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad.” (Menesses & Alvarado, 2001, p. 121)

“El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño”. (Menesses & Alvarado, 2001, p. 121)

CAPITULO II

EL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL

3.1 Definición de juego

"Según Caba (2004), nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas" (Jacinto, s.f. p. 12)

"En tanto se puede decir que para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Al respecto Caba (2004), manifiesto que el niño" (Jacinto, s.f. p. 12):

"Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. Al principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano. Por tanto, podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar

artísticamente las futuras generaciones adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática, sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc." (Jacinto, s.f. pp. 12-13)

"Según Abad (2008) El juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna". (Como se citò en Jacinto, s.f. p. 13)

"Debemos entender, por tanto, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas." (Jacinto, s.f. p. 13)

"En el segundo ciclo de Educación Inicial, al que va referido esta propuesta, la actividad lúdica debe estar prevista, sugerida y orientada por el profesor en el desarrollo de la actividad escolar, lo que lejos, de inhibir la iniciativa personal y creatividad del niño, debe contribuir a potenciarlas y desarrollarlas. En cuanto a que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales, en el segundo ciclo de Educación Infantil, el docente tiene generalmente establecidos, en función de la programación de las actividades a realizar, sectores o zonas para la realización de los juegos, en función de unos objetivos, y el niño transitará por ellos con satisfacción, si es acertada la planificación escolar." (Jacinto, s.f. pp. 13-14)

> “Garvey (1985), lo describe como: El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad.” (Pacuri & Palomino, 2017, p. 8)

> “Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido”. (Pacuri & Palomino, 2017, p.)

3.2 La importancia del juego en educación inicial

Caba (2004) manifiesta que:

> “El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego”. (Cop 1, s.f. p. 1)

> “Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona

adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos. Al respecto, Caba (2004) afirma que" (Cop 1, s.f. p. 1):

"Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego". (Cop 1, s.f. p. 1)

"Por lo tanto, el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo". (Cop 1, s.f. p. 2)

3.3. Características del juego en educación inicial

Autores como Moreno (1992) incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- "El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar" (Ecured, s.f. pàrr. 9).
- "Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego" (Ecured, s.f. pàrr. 10).
- "Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la

presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos". (Ecured, s.f. p. 11).

- "Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso." (Ecured, s.f. pàrr. 12).
- "El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico" (Ecured, s.f. pàrr. 13)..
- "Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas." (Ecured, s.f. pàrr. 14).

"Partiendo de las definiciones que dan del juego Huizinga y Caillois, citados por Bernabeu y Goldstein (2008), cuyas aportaciones han sido esenciales para posteriores estudios sobre el tema, se pueden establecer las siguientes características definitorias" (Cuba & Palpa, 2015, p. 24):

"El juego es una actividad libre. El juego "en su expresión original" como lo denomina Hilda Cañeque, responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera" (Cuba & Palpa, 2015, p. 24).

"La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía. El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra Realidad y juego, sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior del individuo. El ser humano, ante la distancia insalvable que lo separa del universo que lo rodea, construye, a través del mundo imaginario del juego, una región intermedia entre él y las cosas." (Cuba & Palpa, 2015, p. 25)

"Este espacio vital que no es exterior ni interior, es denominado por Winnicott espacio potencial. Está en el límite entre lo ideal y lo real, entre

la ficción y la realidad, y ese es también el lugar del juego: Aquí se da por supuesto que la tarea de aceptación de la realidad interna nunca queda terminada ,que ningún ser humano se encuentra libre de vincular la realidad interna con la exterior , y que el alivio , de esta tensión lo proporciona unas zona intermedia de experiencia que no es objeto de ataques (las artes, la religión, etc.).Dicha zona es una continuación directa de la zona de juego del niño pequeño que se pierde en sus juegos. En la infancia, la zona intermedia es necesaria para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo" (Cuba & Palpa, 2015, p. 25)

"Todo juego se desarrolla en un tiempo y un espacio propios. Los jugadores se ponen de acuerdo y establecen las fronteras del espacio lúdico, así como los límites temporales del comienzo y el final del juego. En los juegos muy estructurados, como los deportivos, por ejemplo, se delimitan claramente y de antemano el lugar y la hora exacta en que comenzara y terminara el juego. En otros, más libres, el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del juego mismo". (Cuba & Palpa, 2015, p. 25)

"El espacio de juego es un lugar simbólico, fronterizo entre la realidad y la fantasía; el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo "fuera del tiempo" en el que cualquier cosa puede suceder. Es muy fácil entrar y salir del espacio y del tiempo del juego. Los niños que juegan lo hacen con total espontaneidad." (Cuba & Palpa, 2015, p. 25)

"Todo jugador que no respeta el tiempo o el espacio del juego es penalizado inmediatamente o excluido por los jugadores." (Cuba & Palpa, 2015, p. 26)

"El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen. Cada juego exige un espacio, un tiempo y unas reglas. Estas nunca expresan lo que debe suceder, sino lo que no debe ocurrir en ningún caso. Por eso no hay contradicción entre la idea de juego como actividad libre y como actividad reglada: las reglas del juego no determinan el curso de la acción, sino que la posibilitan

dentro de unos ciertos límites. En el devenir del juego, los jugadores se van poniendo de acuerdo, libremente, en una serie de convenciones o reglas que, una vez formuladas, son respetadas escrupulosamente por todos. Su trasgresión supone perder el juego o ser expulsado del espacio lúdico." (Cuba & Palpa, 2015, p. 26)

"El juego tiene siempre un destino incierto .A pesar del orden que crean las reglas del juego, este tiene siempre un destino incierto: va improvisado su desarrollo a medida que se ejecuta y se vivencia .No hay etapas ni desenlaces previstos .Esa incertidumbre es lo que mantienen al jugador en tensión , en desafío permanente ,para descubrir y resolver las distintas situaciones que se le van presentando .Aunque se juegue muchas veces el mismo juego , nunca es el mismo , pues los jugadores tienen que crear siempre nuevas respuestas a las nuevas situaciones planteadas." (Cuba & Palpa, 2015, p. 26)

"El juego no "sirve para nada , no pretende producir nada, ni obtener ningún bien ni producto final" (Cuba & Palpa, 2015, p. 26).

"El juego produce placer, alegría y diversión. Como señala Huizinga, el juego está afuera de la disyunción, sensatez y necedad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por si, una función moral, ni se dan en el virtud o pecado" (Cuba & Palpa, 2015, p. 26)

"Por lo tanto, Huizinga relaciona el juego con el arte, pues este se acompaña de toda clase de elementos de belleza. Desde un principio, en las formas más primitivas del juego se engarzan la alegría y la gracia, el ritmo y la armonía. El juego no es una necesidad; se juega por gusto y por recreo: el niño y el animal juegan simplemente porque encuentran placer en ello." (Cuba & Palpa, 2015, p. 27)

3.4. Áreas que desarrolla el juego

"Según la Zaragoza (2013) en su publicación sobre el Juego, qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue, afirma que el juego contribuye a lo siguiente" (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 27):

El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor

- "Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies (Cuba & Palpa, 2015, p. 27).
- "Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos" (Cuba & Palpa, 2015, p. 27).
- "Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal" (Cuba & Palpa, 2015, p. 27).

> "El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc". (Cuba & Palpa, 2015, p. 27)

- "Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares" (Cuba & Palpa, 2015, p. 27).
- "Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido" (Cuba & Palpa, 2015, p. 27).
- "Favorece la coordinación viso motora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota)" (Cuba & Palpa, 2015, p. 27).

El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas

- “El/la niño/a a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...)” (Cuba & Palpa, 2015, p. 27).
- “Ensaya modos de resolver estas situaciones” (Cuba & Palpa, 2015, p. 27).
- “Otras ocasiones utiliza el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada” (Cuba & Palpa, 2015, p. 28).

El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales

> “El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato, etc)”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 28)

- “Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones” (Cuba & Palpa, 2015, p. 28).
- “Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.” (Cuba & Palpa, 2015, p. 28)

El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social

> “A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos...Aprende a través de l a compartir y competir” (Cuba & Palpa, 2015, p. 28)

- “Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana)” (Cuba & Palpa, 2015, p. 28).
- “Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.” (Cuba & Palpa, 2015, p. 28).

Permite Desarrollar El Lenguaje

- “Las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje” (Cuba & Palpa, 2015, p. 28).

> “Dado que el lenguaje se desarrolla y adquiere en los intercambios sociales del niño/a con los otros, las interacciones que establecemos con los niño/as en situaciones de juego constituyen experiencias de aprendizaje mediado donde el adulto facilita el acceso del niño/a a vocabulario, estructuras lingüísticas y formas cada vez más avanzadas de lenguaje”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 29)

3.5. Clases de juego

“Piaget, citado por Aizencang (2005), concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales. Este autor distingue distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva del niño” (Cuba & Palpa, 2015, p. 29):

- “El juego motor o de ejercicio seria el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar… a través de ellos el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores” (Cuba & Palpa, 2015, p. 29).
- “El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción” (Cuba & Palpa, 2015, p. 29).
- “El juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores” (Cuba & Palpa, 2015, p. 29).

3.6. Tipos De Juego

“Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales” (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 29).

Juego motor

“El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. 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. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad,

fundamental en esta etapa”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 30)

Juego cognitivo

“El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos” (Cuba & Palpa, 2015, p. 30)

Juego social

“El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 30)

“En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. 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”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 31)

El juego simbólico

“Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al

> mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: esto es juego. Alejandra juega con Ariana y le propone: Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es como si fuera un carrito" (Cuba & Palpa, 2015, p. 31).

> "¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del como si o del decía queEl juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: esto es juego" (Cuba & Palpa, 2015, p. 31)

"Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita" (Cuba & Palpa, 2015, p. 31).

"Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, desarrollo y aprendizaje" (Cuba & Palpa, 2015, pp. 31-32)

> "Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a hacerse el dormido sin estarlo o tomar la leche de una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción:

darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de convertir a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la mamá que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste." (Cuba & Palpa, 2015, p. 32)

3.7. Funciones del juego

"Según Bernabeu y Goldstein (2008), a pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega." (Cuba & Palpa, 2015, p. 32)

"El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un banco de pruebas permanente para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad" (Cuba & Palpa, 2015, p. 32).

"El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico

(desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración el lenguaje y el pensamiento". (Cuba & Palpa, 2015, p. 33)

"Como señala Hilda Cañeque citado por Bernabeu y Goldstein (2008), el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción "relíngate" (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad". (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 33)

"Con el juego, El jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas" (Cuba & Palpa, 2015, p. 33).

"El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o

fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración." (Cuba & Palpa, 2015, p. 33)

3.8. Beneficios del juego infantil:

Según Gómez (2014) los beneficios del juego infantil son:

- Es "indispensable para la estructuración del yo" (Cuba & Palpa, 2015, p. 34)
- "Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él" (Cuba & Palpa, 2015, p. 34).
- "Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno" (Cuba & Palpa, 2015, p. 34).
- "Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica" (Cuba & Palpa, 2015, p. 34).

"Para Gómez (2014), el juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque" (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 34):

- "Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo" (Cuba & Palpa, 2015, p. 34).
- "Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria" (Cuba & Palpa, 2015, p. 34).
- "Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos" (Cuba & Palpa, 2015, p. 34).

"Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los

> juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad, que no le despiertan una atención tan grande. En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.” (Cuba & Palpa, 2015, p. 34)

> “El mismo estudio puede tener una aproximación lúdica; hay escuelas del pensamiento pedagógico que hablan de aprender jugando y de cómo se facilita el proceso de aprendizaje cuando se introduce la lúdica. El niño, de una forma graciosa y libre, va absorbiendo perfectamente una cantidad de conocimientos. Lo que así se aprende, persiste”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 35)

“Según Gómez (2014) el juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica” (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 35):

- “La asimilación.
- La comprensión.
- La aceptación de la realidad externa” (Cuba & Palpa, 2015, p. 35).

El juego favorece:

- “La sociabilidad temprana.
- Las habilidades de comunicación social (asertividad)” (Cuba & Palpa, 2015, p. 35).

CAPITULO IV

EL JUEGO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

4.1. El juego – trabajo en el nivel de educación inicial

“Según el Ministerio De Educación (2010), el juego actividad espontánea y personal que nace del mundo compromete, ya que es su propia creación” (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 37).

> “El juego es de naturaleza no lineal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas como si. Por ejemplo, una niña de 4 años juega con la muñeca como si fuera su hija y un niño de 5 años puede jugar a montar una escoba como si fuera un caballo”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 37)

> “El aspecto positivo siempre acompaña al juego, es decir que siempre es placentero y gozoso. Es flexible pues es impredecible. Lo más importante es el proceso del juego no el final, al niño no le interesa a qué va a llegar al final del juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo del juego”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 37)

4.2. Elementos De La Hora Libre En Los Sectores:

“El Ministerio De Educación (2010), en el siguiente cuadro se enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo” (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 37):

- “El grupo de niños
- La maestra
- Los recursos materiales
- La sala El tiempo” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38)

4.3. Objetivos De La Hora Libre En Los Sectores:

“ Según el Ministerio De Educación (2010), son tres objetivos generales” (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 38):

- “Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).
- “Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).
- “Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).

“Entendemos que dentro de los campos de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38):

“En lo Social: que el niño pueda dentro de una situación de juego” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38):

- “Compartir: situaciones, materiales y proyectos” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).
- “Formar hábitos de orden y cuidado del material” (Cuba & Palpa, 2015 p. 38).

“En lo Emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38):

- “Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).
- “Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).
- “Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).
- “Sensibilizarse estéticamente” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).
- “Adoptar una actitud más independiente del adulto” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).

“En lo Intelectual: que el niño pueda dentro de una situación de juego” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38):

- “Explorar, experimentar, investigar” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).
- “Organizar la realidad” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).
- “Adquirir las bases para el aprendizaje formal” (Cuba & Palpa, 2015, p. 38).

“En lo Físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego” (Cuba & Palpa, 2015, p. 39):

- “Desarrollar la psicomotricidad” (Cuba & Palpa, 2015, p. 39).
- “Adquirir y ejercitar habilidades manuales” (Cuba & Palpa, 2015, p. 39).
- “Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio” (Cuba & Palpa, 2015, p. 39).

“Estos objetivos, si se analizan más en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad general del Jardín de Infantes; pero dado que es en ese momento cuando al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos

formulados se convierten en propios de esta metodología" (Cuba & Palpa, 2015, p. 39).

4.4. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

"Según la propuesta del Ministerio de Educación (2010), el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos" (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 39).

4.4.1. Planificación.

"Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos" (Cuba & Palpa, 2015, p. 39):

> "La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando". (Cuba & Palpa, 2015, p. 39

> "Según Silva, G., (1966) La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: "no debemos golpearnos, "debemos compartir juguetes" o las reglas que se consideren importantes." (Cuba & Palpa, 2015, p. 39)

"Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: Quiero jugar a hacer puentes con los carros, yo quisiera jugar hoy día con José" (Cuba & Palpa, 2015, p. 40).

4.4.2. Organización.

> “Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula cajas temáticas, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.” (Cuba & Palpa, 2015, p. 40)

4.4.3. Ejecución o desarrollo.

> “Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 40)

4.4.4. Orden.

> “La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y

> hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además, contribuye al buen hábito del orden". (Cuba & Palpa, 2015, pp. 40-41)

"Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que" (Cuba & Palpa, 2015, p. 41):

- "Cuenten a qué jugaron y con quién" (Cuba & Palpa, 2015, p. 41).
- "Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego" (Cuba & Palpa, 2015, p. 41).

4.4.5. Socialización.

"Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que Daniel se puso a cocinar y que los hombres no cocinan, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc" (Cuba & Palpa, 2015, p. 41).

4.4.6. Representación.

"La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días" (Cuba & Palpa, 2015, p. 41).

4.5. Aspectos para implementar la hora del juego libre en los sectores

4.5.1. El tiempo y el espacio para jugar libremente:

"Según el Ministerio de Educación (2010), el tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden". (Cuba & Palpa, 2015, p. 42)

"El Tiempo. - En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños "descargar" sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas. Otros educadores señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la hora del juego libre en los sectores al final permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos. Tú puedes decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en tu aula. Lo importante es que los 60 minutos que destines a la hora del juego libre en los sectores sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza". (Cuba & Palpa, 2015, p. 42)

"El Espacio. - Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde

> cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento". (Cuba & Palpa, 2015, p. 42)

4.5.2. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

> "Según el Ministerio de Educación (2010), hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación". (Cuba & Palpa, 2015, pp. 42-43)

"Accesorios deseables: A continuación, presentamos los juguetes y materiales que enriquecen el equipo de juego para la hora del juego libre en los sectores. Muchos de estos accesorios pueden ser construidos con cajas de cartón o materiales reciclables. Se trata de hacerlo con amor y creatividad" (Cuba & Palpa, 2015, p. 43):

- "Cunita o camita para las muñecas tipo bebé" (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- "Fogón o cocinita de juguete" (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- "Pequeña mesa" (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- "Instrumental de juguete de doctor" (Cuba & Palpa, 2015. p. 43).
- "Comida: frutas, verduras, huevos, carnes, arroz, fréjoles, etc" (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- "Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, entre otros" (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- "Instrumentos musicales" (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- "Teatrín y títeres" (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).

- “Productos para jugar la tienda o a la venta” (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- “Artefactos domésticos, escobita, baldes, palas otros utensilios” (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- “Piezas para clasificar” (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- “Pizarra pequeña” (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- “Almohadas de diversos tamaños” (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- “Dados numéricos” (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- “Tablero de plantado” (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).
- “Juegos para contar cuentos” (Cuba & Palpa, 2015, p. 43).

4.5.3. Organización de los juguetes y materiales

“Según el Ministerio de Educación (2010), debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula” (Como se citò en Cuba & Palpa, 2015, p. 43):

“Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores. En este caso, puedes ubicar los juguetes y materiales sobre estantes en rincones o áreas del aula a la vista y alcance de los niños. La ventaja de esta modalidad es que los niños tienen un espacio (el sector) que pueden incorporar en su juego como parte del mismo. Por ejemplo, el rincón o espacio donde se ubica el sector de dramatización puede ser el del hogar y puede servir de casita. No olvidemos que esta forma de organización también ayuda a los niños y niñas a desarrollar la noción espacial, saben que las cosas ocupan un lugar y tienen un lugar en el espacio”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 44)

Sectores O Cajas Temáticas

Hogar

> “Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.” (Cuba & Palpa, 2015, p. 44)

Construcción

“El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 44)

> “El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo Lego, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.” (Cuba & Palpa, 2015, p. 45)

Dramatización

> “Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 45)

> “El sector o la caja temática de Dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.” (Cuba & Palpa, 2015, p. 45)

Biblioteca

“Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector” (Cuba & Palpa, 2015, p. 45).

“Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc”. (Cuba & Palpa, 2015, p. 45)

> “Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente.

Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso." (Cuba & Palpa, 2015, p. 45)

"Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene)" (Cuba & Palpa, 2015, p. 46)

Juegos Tranquilos

"Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años. La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre." (Cuba & Palpa, 2015, p. 46)

4.5.4. La hora del juego libre en los sectores apoya a las áreas del desarrollo

"El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente, el niño busca

transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear, la que está en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un puente calcula distancias, pesos, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción Los estudios de investigación sobre juego y desarrollo infantil han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales a nivel de una serie de competencias y aprendizajes que presentamos a continuación, según la clasificación del Diseño Curricular Nacional (DCN)" (Cuba & Palpa, 2015, pp. 46-47):

Área De Comunicación

"Cuando el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores" (Cuba & Palpa, 2015, p. 47).

"Un estudio comprobó que los niños que sustituyen con mayor frecuencia objetos para simular situaciones (como si la escoba fuera un caballo) usan el lenguaje de una manera más desarrollada pues usan los llamados verbos metacognitivos como pienso, creo, imagino, que es una forma evolucionada de pensar y expresar su comprensión del mundo". (Cuba & Palpa, 2015, p. 47)

" Por otro lado, se ha comprobado que el tipo y el nivel de juego simbólico que el niño exhibe es un potente presagio de las habilidades que éste mostrará en la lectura y la escritura. Esto tiene

una explicación lógica: para comprender lo que lee, el niño sigue el mismo proceso de abstracción que usa para simular situaciones como si durante el juego. Al leer, el niño toma las palabras como símbolos que representan cosas o situaciones ausentes y al jugar, el niño toma, del mismo modo, los juguetes o las acciones lúdicas como representantes simbólicos de realidades ausentes que son evocadas en su mente". (Cuba & Palpa, 2015, p. 47)

"Los niños que juegan más y mejor adquieren mayor comprensión lectora porque al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos a los muñecos. Así, cuando el niño lee se encuentra con la misma exigencia, pero a un nivel más abstracto: en el cuento hay personajes que sienten diversas emociones que el niño debe identificar a partir del proceso de atribución que parte de su propio ser." (Cuba & Palpa, 2015, pp. 47-48)

Área Matemática

"Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como ayer, mañana o futuro. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño Ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida". (Cuba & Palpa, 2015, p. 48)

"Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de

planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson et al., 1999 en Silva, 2004)". (Cuba & Palpa, 2015, p. 48)

"Cuando los niños juegan, ponen en práctica sus habilidades matemáticas: Un estudio llevado a cabo por Johnson, Christie y Yawkey (1998) demostró que la exposición al juego libre con bloques de construcción por sólo tres semanas consecutivas mejoró el desempeño de un grupo de niños en el área de matemáticas en comparación con niños que no pasaron por esta experiencia". (Cuba & Palpa, 2015 p. 48)

Área Personal Social

"El juego libre en los sectores, en general, y el juego simbólico, en particular, tienen un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante". (Cuba & Palpa, 2015, pp. 48-49)

"Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un colectivo de niños con respeto y consideración. El juego es, así, el perfecto escenario donde el niño aprende a convivir con los demás." (Cuba & Palpa, 2015, p. 49)

"El juego también es el canal por el cual el niño deja salir su mundo

interior: sus ansiedades y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través del juego. De esta forma, el juego es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad". (Cuba & Palpa, 2015, p. 49)

4.6. Rol De Los Docentes

"El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición no-directiva y acoger los juegos que desarrollen los niños. Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No, en absoluto. Tu presencia debe ser activa pero no-directiva, es decir, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas." (Cuba & Palpa, 2015, p. 49)

CONCLUSIONES

PRIMERA: Las concepciones teóricas constituyen punto de partida ideal para contar con el juego como estrategia de enseñanza en las sesiones de aprendizajes de las diferentes áreas que lleva el niño en la etapa preescolar.

SEGUNDA: Docentes de la especialidad de inicial tienen una ardua tarea que debe ser ayudada con el juego como estrategia de enseñanza en el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus estudiantes con las recomendaciones pedagógicas de cada área en atención de acuerdo al ciclo y edad.

TERCERA: En el sistema educativo "los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables; donde el disfrute es lo que lo caracteriza" (Gonzales, y otros, s.f. pàrr. 89), no sólo se sienta agradable sino también lo instruye, educa, forma la creatividad, valores y desarrolle su personalidad.

CUARTA: Elevado grado de satisfacción de los docentes con el sistema del nuevo currículo, pues dicho sistema los ayudará a organizar mejor sus programaciones en función a lograr una educación de calidad, innovadora, creativa e investigativa mediante la aplicación de un enfoque sistémico integral en la formación de la educación técnica teniendo al juego como una expresión natural y espontánea que brinda placer, es una necesidad del ser humano que a su vez desarrolla ciertas conexiones con el desarrollo de la creatividad y personalidad.

REFERENCIAS CITADAS

Cop 1. (s.f.). *El juego que sentido tiene el acto de jugar y que evolucion sigue* . Obtenido de Psicoaragon: https://www.psicoaragon.es/sites/default/files/el-juego.pdf

Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de i.e.i de la localidad de santa clara.* Lima: Universidad nacional de educacion .

Ecured. (s.f.). *El juego.* Obtenido de Ecured: http://www.ecured.cu/Juego

Ef gaiming col. (s.f.). *El juego* . Obtenido de Ef gaiming col blogspot: https://efgamingcol.blogspot.com/2019/01/conceptualizacion.html

Gonzales, j., Ramirez, C., Aguas, A., Garay, G., Sanchez, A., & Sanchez, A. (s.f.). *La estrategia psipedagogica ludica.* Guayaquil: Universidad de guayaquil.

Jacinto, J. (s.f.). *El juego como estrategia didactica en la expresion plastica, eduacion infantil* . Valladolid: Universidad de valladolid.

Menesses, M., & Alvarado, M. (2001). El juego en los niños enfoque teorico. *Revista educacion 25 (2)*, 118.

Ortega, G. (2012). *Percepcion de riesgos y estrategias de afrontamiento en usuarios de videojuegos adolecentes de 13 a 18 años.* Mendoza: Universidad del ancogagua.

Pacuri, L., & Palomino, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la i.e.i Nº 584 marangani.* Arequipa: Universidad nacional de san agustin de arequipa .

Wikipedia. (s.f.). *Que tan importante es que el niño juegue* . Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario:Katia_Jatziri

El juego como estrategia de la enseñanza didáctica en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	15%	0%	15%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	4%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	maestrasinfronteras.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD	<1%

Trabajo del estudiante

9	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
10	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
11	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
14	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
15	eprints.uanl.mx Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		