

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia metodológica en educación inicial

Trabajo Académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional de Psicopedagogía

Autor.

Elsa Valdiviezo Marchan

Sullana - Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia metodológica en educación inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Sullana – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia metodológica en educación inicial

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

Elsa Valdiviezo Marchan. (Autora)

.....

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

.....

Sullana - Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Sullana, a diecisiete días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Mayor PNP. Roberto Morales Rojas, 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 Alburquerque 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 como estrategia metodológica en educación inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Psicopedagogía al señor(a) **VALDIVIEZO MARCHAN, ELSA**

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

Por tanto, **VALDIVIEZO MARCHAN, ELSA** queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Psicopedagogía.

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

Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios porque es él quien ilumina mi camino

*A mi esposo, mis hijos y mi nieto los motivos para seguir
creciendo profesional.*

A mis padres que están en el cielo

INDICE

DEDICATORIA	5
INDICE	6
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCION.....	10
CAPITULO I.....	13
ANTECEDENTES	13
1.1. Antecedentes Internacionales	13
1.2. Antecedentes Nacionales.....	14
1.3. Antecedentes Locales	14
CAPITULO II.....	16
MARCO TEÓRICO.....	16
2.1 Definición del juego	16
2.2 Características del juego.....	17
2.3 Tipos de juego.....	19
CAPITULO III.....	21
TEORÍAS CLÁSICAS DEL JUEGO DURANTE LA INFANCIA	21
3.1. Teoría del pre ejercicio de Groos	21
3.2. Teoría del juego (Freud).....	21
3.3. Teoría sociocultural (Vygotsky).....	22
3.4. Teoría del juego de Piaget.....	22
3.5. Teoría del juego (Erickson)	23
3.6. Teoría de la relajación (Moritz Lazarus).	23
3.7. Teoría sobre la influencia del medio externo en el juego	24
3.8. Teorías antropológicas K. Blanchard y A. Cheska.....	24
3.9. Teoría praxiológica Pierre Parlebas	24
CAPITULO IV.....	25
EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INICIAL	25
4.1. Importancia del juego en la etapa de educación inicial	25
4.2. Objetivos de la hora de juego.....	27
4.3. Factores físicos, sociales y psicológicos que favorecen la integración del niño en el juego	28

CONCLUSIONES.....	30
RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS CITADAS.....	32

RESUMEN

El propósito de esta monografía es determinar cuál es la importancia del juego como estrategia metodológica en educación inicial, desde el punto familiar como de los docentes, teniendo como enfoque dominante la recopilación de varios estudios similares por autores y representantes de la investigación. Dentro de esta investigación se detallará en el Capítulo I: antecedentes de estudios similares, Capítulo II: Marco Teórico definición, características y tipos de juegos, Capítulo III: teorías clásicas sobre el juego infantil Capítulo IV: El juego en la etapa de la Educación Inicial, importancia del juego en la etapa de Educación Inicial, objetivos de la hora del juego, elementos de carácter físico, social y psíquicos favorecedores del proceso de socialización del niño durante el juego.

Palabras claves: Juego, Estrategia y Metodología.

ABSTRACT

The purpose of this monograph is to determine the importance of the game as a methodological strategy in initial education, from the family point of view as well as from the teachers' point of view, having as a dominant approach the compilation of several similar studies by authors and research representatives. Within this investigation, it will be detailed in Chapter I: antecedents of similar studies, Chapter II: Theoretical framework definition, characteristics and types of games, Chapter III: classical theories about children's play Chapter IV: The game in the Early Childhood Education stage, importance of the game in the Early Childhood Education stage, objectives of the game time, elements of a physical, social and mental nature that favor the child's socialization process during the game.

Keywords: Game, Strategy and Methodology.

INTRODUCCION

Durante el transcurrir de los años ha tomado gran relevancia la enseñanza durante la primera infancia, generando acciones direccionadas a fortalecer aptitudes y la capacidad de los niños, además de la incorporación de aprendizajes nuevos e innovadores. El presente estudio denominado “El juego como estrategia metodológica en educación inicial” se origina en el análisis experimental de como la falta de inclusión de estrategias en cuanto el juego en el ámbito de la educación en esta etapa educativa reduce el desarrollo en el niño en cuanto el aprendizaje y descubrimiento de sí mismo. Teniendo en cuenta que existen problemas individuales en cada niño y el uso de esta estrategia puede mejorar su desarrollo. Así mismo en el capítulo I, se detallará el planteamiento del problema de investigación, tales también como los objetivos y también la respetiva justificación como las dificultades del trabajo de investigación.

Existen diversas estrategias que puede pueden influir en el desarrollo de un niño, como también hay factores que pueden afectar dicho proceso. Por ello, se considera importante enmarcar este por su gran importancia e influencia en el desarrollo del aprendiz. En tal trabajo de investigación se toma como interés ¿Cuál es la importancia del juego en la etapa de educación inicial? ¿Cuáles son los objetivos de la hora de juego? ¿cuáles son los factores físicos, sociales y psicológicos que favorecen la integración del niño en el juego? ¿Cómo influye la estrategia del juego en el niño?

El trabajo de investigación, se justifica debido a que diario de puede identificar como se desarrolla un niño en cuanto la imaginación recreativa durante su convivencia educativa con sus compañeros, lo que el juego puede permitir socializar entre ellos, pero la usencia o la poca practica de dicha estrategia puede disminuir esa experiencia, va a permitir la identificación de elementos poco favorecedores del proceso de integración infantil durante la realización de métodos o estrategias lúdicas tradicionales aplicadas rutinariamente, es así que se genera el interés por tratar de identificar y proponer estrategias que permitan el mejoramiento de la calidad educativa del nivel inicial, con la finalidad de generar y promover en los infantes la utilización de habilidades y destrezas que favorezcan el desarrollo integro durante la niñez, dentro de un espacio adecuado y seguro para los niños y niñas. Los procesos

lúdicos en la educación infantil son factores que determinan el aprendizaje óptimo y destacado en cada una de las áreas del desarrollo infantil temprano, puesto que permitirá poner en práctica habilidades y destrezas potencializadoras de un estado integro, seguro y saludable para el niño y niña.

Para el desarrollo de este trabajo de investigación se definieron los siguientes objetivos:

Objetivo general:

- ❖ Determinar el juego como estrategia metodológica en la educación inicial.

Objetivos específicos:

- ❖ Analizar características y tipos de juegos que se plantean como estrategias para mejorar la integración del niño en educación inicial.
- ❖ Conocer teoremas clásicos sobre el juego y su influencia en el desarrollo infantil.
- ❖ Determinar la importancia del juego en la etapa de educación inicial mediante elementos de tipo físico, social y psíquico que faciliten la integración lúdica en los niños.

En el capítulo I, se conocerán antecedentes similares a esta problemática.

En el capítulo II, se basará en el marco teórico. Subdividiéndose en la primera sección la definición, en la segunda sección características y tercera sección tipos de juegos

En el capítulo III, encontraremos teorías clásicas sobre el juego infantil

Finalmente, en el Capítulo IV, determinaremos en la primera parte el juego en la etapa de la educación inicial, segunda parte importancia del juego en la etapa de educación inicial, tercera parte objetivos de la hora del juego y cuarta parte elementos de carácter físico, social y psíquicos favorecedores del proceso de socialización del niño durante el juego.

Este trabajo monográfico es una investigación básica, en el cual se usó el método descriptivo exploratorio, debido a que es un área que abarca diversos ámbitos para la recolección de información.

Los materiales utilizados son diversas tales como distintas tesis de investigación, páginas web, libros, artículos, entre otros.

CAPITULO I

ANTECEDENTES

En cuanto a la investigación basado en el juego como una estrategia se pueden analizar estudios casi similares desde años anteriores, sin embargo, son poco aplicables en el en el ámbito de la educación inicial, debido que dichas problemáticas mayormente son estudiadas por otras áreas profesionales. Pero con el transcurrir del tiempo ha ido teniendo mayor influencia para que el docente se capacite y prepare en este Campoy favorecer el desarrollo del niño.

A continuación, se detallan estudios relacionados a la presente problemática:

1.1. Antecedentes Internacionales

Según Roncancio C. y Sichacá E. (2009) en su estudio sobre relevancia del juego dentro de la actividad física y la literatura en programas educativos iniciales de Bogotá en niños de 1 a 6 años, entre sus hallazgos se obtuvo que el profesor desempeña un papel suscitador en los estudiantes, a través de estrategias atractivas e interactivas las cuales resultan útiles para lograr aprendizajes destacados en ambas áreas.

En cuanto Lobo M. (2003) en la ciudad de Mérida Venezuela, elaboró un estudio sobre actividad lúdica tradicional para el desarrollo de habilidad motora en preescolares (4 a 6 años de edad) con retardo mental leve y moderado, llegó a concluir que la mayoría de los escolares con retardo mental moderado de los institutos de educación especial se encuentran en desarrollo bajo promedio, en muchos de ellos influye el grado de retardo y otras enfermedades que se asocian con este retardo.

Por otro lado, Campos M. y Col. (2006) en su investigación sobre la actividad lúdica como metodología de la pedagogía, desarrollada en escolares de 6 a 7 años del 2° grado de primaria de la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, Santiago de Chile, encontró entre sus hallazgos que durante el tiempo destinado al juego prevalecen

aquellas actividades lúdicas tradicionales, extendidas en aproximadamente durante un periodo de 10 minutos, donde el 70% de estos juegos son generados espontáneamente.

1.2. Antecedentes Nacionales

Teniendo en cuenta a Cabrera L. et al (2010) quienes desarrollaron una propuesta de actividades lúdicas en la infancia con la finalidad de reducir conductas agresivas en preescolares de 4 años de la institución educativa inicial N° 1582 “Mis Angelitos”, en la ciudad de Trujillo, concluyeron que esta propuesta permitió reducir de manera significativa las conductas agresivas en la población objeto de estudio.

Asimismo, Camacho L. (2012) en su investigación sobre los juegos cooperativos que promueven el uso de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa privada de la ciudad de Lima, obtuvo entre sus hallazgos que a través de los juegos cooperativos se facilitan espacios a los escolares para que logren poner de manifiesto habilidades de tipo social además de destrezas para organizarse y mejorar el grado de comunicación.

De igual manera Quispe F. (2008) desarrollo el estudio sobre actividades dinámicas basadas en una propuesta lúdica con manejo de rol con la finalidad de favorecer la mejora de la expresión verbal dirigida a estudiantes de segundo ciclo en del nivel inicial en la institución educativa Javier Heraud el Tambo, en la ciudad de Huancayo, entre los resultados logró detectar que más del 50% de los escolares tuvo deficiencias para la comunicación verbal.

1.3. Antecedentes Locales

Dolores R. (2016) en su estudio acerca de la incorporación de la actividad lúdica de rol basados en la solidaridad y cooperación, usando títeres para lograr mejorar la expresión oral dentro del área comunicativa en preescolares de 5 años de edad de la I.E.I N.º 203 Jesús el carpintero, de la provincia de Zarumilla, concluyó que logro mejorar la expresión oral y por ende la comunicación en los preescolares inmersos en estudio.

Además, Sunción N. (2016) en su investigación sobre la utilización del juego basado en roles enfatizando en un enfoque de colaboración y cooperación, usando títeres para mejorar la expresión oral dentro del área comunicativa en escolares de 3, 4 y 5 años, en la institución educativa inicial N° 215 en la localidad de casitas, llegó a concluir que la utilización de la actividad lúdica mejoró la expresión oral y por ende ayudo al proceso de comunicación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Definición del juego

Ha sido considerado como una de las partes fundamentales en el proceso de desarrollo, puesto que favorecerá la aparición de cierta habilidad cognitiva, social y física, por otro lado, es conceptualizado como aquel espacio natural a través del cual el ser humano pone de manifiesto emociones y/o temores además de producir un estado de espontaneidad y de placer en el niño.

Para Groos K. (1902) la actividad lúdica ha sido de gran interés dentro de la psicología especial, tal es así que fue uno de los primeros en hacer el contraste del rol del juego como fenómeno para desarrollar el razonamiento y la actividad cognitiva. Este es considerado como aquel ejercicio previo a la adquisición de roles durante la etapa adulta, contribuyendo en el proceso mismo de desarrollo de procesos y aptitudes que prepararían al niño para la etapa adulta.

Según Jean Piaget (1964) este es conceptualizado como aquella asociación entre el infante y ambiente, es la manera a través de la cual se puede conocer, permitir y crearlo. Convirtiéndose en aquel Paradigma para conocer y asimilar.

Se trata de aquella vivencia creativa, sostenida en un espacio y tiempo determinado, convirtiéndose en aquella manera natural de vida, constituyéndose en aquel espacio no restrictivo de la vida cotidiana, con la libertad necesaria para dar rienda suelta a la imaginación, Winnicott D. (1982).

Para Bruner J. (1995) la actividad lúdica es controlada totalmente por el o los jugadores, enmarcándose como una de las primeras oportunidades para utilizar el razonamiento cognitivo y el proceso de comunicación. Es una actividad rectora durante la niñez, como también lo es la actividad artística, literaria y explicativa,

debido a esto estas actividades sustentan su utilización durante la acción pedagógica en la infancia y etapa preescolar, potencializando el desarrollo íntegro durante la niñez, asimismo la actividad lúdica también está presente dentro del escenario familiar.

Malaguzzi L. (2001) en referencia al juego lo concibe como aquel espacio donde son potencializadas la capacidad de escuchar y de expresión en los niños, asimismo manifiesta que son los educadores los profesionales capaces de reconocerlos y explotarlos positivamente.

Para el Minedu (2010) la actividad lúdica por áreas, se enmarca como aquella estrategia espontánea e individualizada que surge de la parte interior más profunda del niño, comprometiéndolo, puesto que se trataría de una fantasía propia del niño, la naturaleza de esta actividad no es continua.

Peña A. y Castro A. (2012) consideran se trata de aquel espacio en el que se incentiva la cooperación del infante, donde los niños se expresan con naturalidad, comparte sus vivencias, necesidades colectivas e individualizadas, generando algún tipo de relación entre uno o más niños; son los principales componentes la palabra y acción y hace posible aprender a participar, participando.

Según Clown F. (2014) el juego permite que niños puedan lograr el desarrollo creativo, propiciando el espacio necesario para la expresión de distintas emociones. Clown lo define como aquel acto no impuesto cuyo ordenamiento abarca aspectos psíquicos y físicos, sin fin útil alguno cuya única garantía es divertirse y lograr sentir placer.

2.2 Características del juego

Dentro de los aspectos a tener en cuenta cuando nos referimos a la actividad lúdica destacan: Libertad, espontaneidad, creatividad, actuación, placer y los materiales variados, asimismo es preciso destacar la relevancia del espacio, periodo de tiempo y compañeros de juego.

Según Piaget J. (1964) una de las características principales de esta actividad es la libertad y espontaneidad, la niñez es una de las mejores etapas del desarrollo del ser humano, donde nada se impone, ni predominan intereses materiales, la única finalidad es recrear escenas e imágenes fantasiosas o reales. A través de sus estudios estableció fases según edad, es así que entre los 2 a 7 predomina el juego simbólico, donde la representación es la característica más destacada además de surgir otras actividades como el dibujo, el desarrollo de la expresión oral con la capacidad de clasificar y enumerar.

La actividad lúdica simbólica es relevante en la generación de un balance de emociones en el proceso de integración social de los niños durante los 4 años, siendo los principales escenarios el colegio y son los compañeros y educadores con quienes establecerá interacción social, son los juegos cooperativos quienes adquieren cierta notoriedad.

Díaz (1993) lo enmarca como aquella actividad natural, carente de interés; menciona que el juego es espontáneo, que se genera y es exteriorizado, además de propiciar un sentimiento de placer que produce que la persona se sienta muy bien.

Porra A. (2011) concreta que el juego es libre, produce placer, diferenciándose de conductas serias asociadas, porque hay predominio de actuaciones con un fin específico, se trata de cierta conducta frente a un panorama o contexto, que genera una actitud frente a lo real inclusive frente a una misma conducta, concluyendo bajo lo anterior descrito que es el juego la manera de interactuar frente alguna realidad, determinado por elementos internos de los jugadores, desconectándose de las condiciones y/o circunstancias externas.

Según Clown F. (2014) la actividad lúdica durante la niñez es espontánea y genera felicidad durante el proceso de la concepción de la realidad y expresión. Esta actividad conecta, genera diversión además de libertad en los individuos, es una actividad novedosa e interesante, que estimula y propicia la valoración de un ser humano hacia otro, asimismo genera actividad física y psíquica, potencializando capacidades, y un aspecto interesante es que hay opción a equivocarse sin generar efectos desastrosos, el que juega investiga, experimenta y se compromete con puntos de vista distintos al suyo.

Montessori M. (2015) el juego se caracteriza por generar estimulación en los niños para crear nuevas tenencias generando nuevas experiencias, siendo especial por que experimentan pruebas de habilidades. En su estudio realizado Montessori el niño no otorga gran importancia a la actividad lúdica, ni dona el espacio al juguete, estos niños no juegan, pues se concentran en el trabajo designado. Este tipo de aprendizaje no permite la utilización de imaginación además de considerar la actividad lúdica como carente de sentido, de esta manera para ellos es mejor posicionar al niño en un contexto educativo libre.

2.3 Tipos de juego

El juego popular está asociado a actividades de la población llanera, que durante el transcurrir del tiempo se han trasladado de generación a generación, muchos de ellos tienen una génesis desconocida y surgieron ante aquella necesidad del ser humano para recrearse, en otras palabras, se trata de una actividad espontánea, creativa y motivadora.

Es el juego tradicional una actividad solemne, heredada ancestralmente por generaciones, cuyo origen se remonta a épocas tan lejanas.

Según Piaget J. (1976) clasifica los tipos de juegos en función de las distintas fases evolutivas como juego funcional (fase sensoriomotora, juego de ejercicios sin representación simbólica, únicamente repiten ciertas rutinas tratando de lograr la adaptación a ese nuevo contexto de manera paulatina), juego simbólico (sustituye la función real de un objeto por otra irreal), juego reglado (genera interacción, contempla un esquema de pasos que logran incentivar el pensamiento estratégico y planificador, es un juego más tardío generándose casi al finalizar la etapa infantil) y el juego de bloques.

También determina las clases de actividad lúdica de acuerdo al funcionamiento de sectores o áreas necesarias de estímulo, destacando el juego cognitivo, emocional (afectivo), juego psicomotor. Otra de las formas son los juegos

relacionados a proceso creativo del juguete, así destacan el juego preparado o adquirido y el juego casero o diseñados por el jugador mismo.

Lianza (1997) la diversidad de juegos puede ayudar a que el docente encamine al niño durante la etapa preescolar, enfocándose y considerando los gustos y perspectivas teniendo en cuenta que los niños se desenvuelven de diferentes maneras. Lianza considera formas para observar otras variables como el juego de roles, reproducción creativa, de acuerdo a cantidad de personas que participan vinculadas con área a desarrollar dentro de la curricula educativa.

Nelson C. (2015) fundamenta que jugar les proporciona a los niños la columna vertebral del proceso de aprendizaje. Para asegurar el aprendizaje es resaltante la motivación y brindar las estrategias idóneas para disfrutar de las 5 clases de actividades lúdicas propias para la edad, donde destacan juegos de lenguaje y vocabulario (durante el juego, aprenden a estructurar sus frases, a comunicarse y a usar nuevas palabras), juegos de imaginación y creatividad (un dibujo, una manualidad o jugando al teatro), juegos de pensamiento lógico (los pequeños no paran de hacerse preguntas), juegos de desarrollo motor (necesario que desarrollen sus habilidades motoras) y juegos de habilidad social (realizando actividades en grupo para comunicarse entre sí).

CAPITULO III

TEORÍAS CLÁSICAS DEL JUEGO DURANTE LA INFANCIA

3.1. Teoría del pre ejercicio de Groos

K. Groos (1898, 1901) propuso la teoría del pre ejercicio, este autor percibe a la actividad lúdica como aquella manera de propiciar el ejercicio del instinto antes de desarrollarlo por completo. Destacan como aportes de esta teoría dar continuidad y sostenibilidad a conductas lúdicas de primates y de seres humanos, los cuales sirven como línea base referencial para desarrollar otros postulados. Además, menciona que la etapa infantil tendría cualidades diferenciadas a la etapa adulta, manifestándose como conductas innatas. Ser tímido, ambiguo, patético e impulsivo son requisitos básicos que durante la niñez posibilitan la actividad lúdica.

3.2. Teoría del juego (Freud)

Sigmund Freud (1905) ha vinculado la actividad lúdica con la manifestación instintiva específicamente referido al instinto del placer. Son el sueño y la actividad lúdica simbólica quienes facilitan la realización del deseo insatisfecho además de poder expresar la sexualidad infantil semejante al placer que genera el sueño en un individuo adulto, es así como el estado placentero es generado según Groos en la satisfacción de haber superado alguna prueba difícil.

A este autor le obligan a reestructurar su postulado además de aceptar que también estarían involucradas vivencias reales, yendo mucho más allá de solo expectativas inconscientes para la realización de posibles fantasías. El niño pasa a ser un expectante pasivo a un actor inmerso representando además aspectos negativos y hasta traumáticos provenientes de una realidad externa, cuya existencia valla mucho más allá de aspectos placenteros.

3.3. Teoría sociocultural (Vygotsky)

Para Vygotski (1896-1934) la actividad lúdica es considerada como un proceso reconstructivo de interacciones en población adulta, que surge a raíz de actitudes cooperantes e interactivas en la sociedad con los demás niños permitiéndoles adquirir roles para complementar los propios. La actividad socio dramática es desarrollada, partiendo de la actividad lúdica simbólica individualizada, el cual se establece cuando el infante está en la capacidad de desagregar una cosa u objeto de lo que significa.

3.4. Teoría del juego de Piaget

Para Piaget J. (1976), son muchas las modalidades que la actividad lúdica adquiere durante el transcurrir de la niñez, siendo efecto directo de los cambios psicológicos y físicos acontecidos durante esta etapa, en gran medida en el acontecer cognitivo (asimilación y acomodación) permitiéndoles adaptarse a la realidad, esta actividad es para el autor un prototipo asimilativo del proceso cognitivo además aquí es el infante quien permite el acomodo obligándolo a reorganizar lineamientos respecto al comportamiento, respondiendo positivamente a presiones del mundo exterior. Cuando el niño se ejercita de forma independiente a los requerimientos específicos de los juguetes u objetos, este disfraza la concepción real beneficiando el proceso para reorganizarse internamente, es así como funciona la actividad lúdica que implica movimiento, dado que consolida la representación del esquema corporal motor además de la coordinación durante el transcurso de su adquisición.

Este autor clasifica la actividad lúdica en asociación a fases del desarrollo cognitivo: Actividad lúdica de movimiento (finaliza a los 2 años, se concentra en el cuerpo mismo y emociones producidas), actividad lúdica simbólica (abarca desde los 2 a 4 años. centra la atención en aquello que lo rodea, personificando una cosa y acción,) actividad lúdica de roles (comprende desde los 4 a 6 años, brinda las herramientas para lograr la actividad cerebral lógica y estratégica).

3.5. Teoría del juego (Erickson)

En su mayor parte Erickson (1977) determina que el juego ejerce un rol importante dentro del desarrollo psicosocial del preescolar, generando el desempeño del yo interno del infante dando paso a la identidad de sí mismo, influye en el proceso de ansiedad. Además, propicia un teorema de la competitividad, cada etapa vivida durante el desarrollo del individuo, origina que el ser humano se desarrolle en base a ciertas capacidades, experimentando cierta emocionalidad de sensación de mandato, conceptualizada el ego mismo. Adquirir múltiples competencias permitirá la resolución de ciertas metas las cuales serán sostenidas durante la fase de vida que sigue.

La educación durante la etapa infantil, se define como un proceso de enseñanza – aprendizaje, donde se establecen funciones o tareas específicas utilizadas posteriormente en situaciones pertinentes como medidas estratégicas, estas partirán del interés y requerimientos en la etapa de la niñez. Es así como la actividad lúdica se constituye como la principal estrategia de aprendizaje, dado que desarrolla aspectos psicosociales en los niños y niñas que lo reciben.

3.6. Teoría de la relajación (Moritz Lazarus).

Lazarus, M. (1883) enfatiza que el juego produce la relajación de los individuos, es el medio por el cual se produce descanso activo, restableciendo las fuerzas y el sistema nervioso, enfocado con un tiempo determinado, con espacio de descanso como parte de una necesidad de la persona, desde el punto de vista de los niños lo determinan como un trabajo enfocadas hacia un objetivo, da a conocer que a través del juego puedo liberar el stress, distraernos e incluso descansar nuestro cerebro y así permitirle un mejor funcionamiento, la actividad lúdica no genera desgaste energético, contrariamente se enmarca como una actividad que genera una sensación relajante en el ser humano motivándolo a generar cargas energéticas en situaciones de desfallecimiento o agotamiento.

3.7. Teoría sobre la influencia del medio externo en el juego

Sutton-Smith y Robert (1981) proponen asociar los diferentes valores impartidos culturalmente en una determinada población y tipos de actividad lúdica, con la finalidad de lograr transmitirlos a otros grupos de individuos. Esta teoría diferencia la actividad lúdica, en relación a requerimientos específicos de cada individuo, integrado por factores de fuerza física, azar o estrategia. Son estos factores los que se asocian con la caracterización de economía subsistente y procesos tecnológicos muy elementales, tecnología y organización social moderadamente complejas, y organización social compleja.

3.8. Teorías antropológicas K. Blanchard y A. Cheska

Esta teoría propone la actividad lúdica asociado a la actividad física, propiciando ubicación y lugares seguros, contenidos apropiados, participación individual y grupal, basados en grupo étnico, nivel social, sexo además de las costumbres y valores.

3.9. Teoría praxiológica Pierre Parlebas

Este teorema concibe a la agrupación de actividad física como objeto de estudio, analizándolo desde un punto más sistemático y estructural, la actividad lúdica asociada al entorno cultural y social donde se desarrolla, definitivamente mucho después de Rousseau (siglo XIX) no era introducida en su plenitud a la enseñanza inicial, mientras que actualmente la actividad lúdica desempeña un papel resaltante durante la etapa escolar, a pesar de lo descrito esta práctica aún no se estandariza.

CAPITULO IV

EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INICIAL

4.1. Importancia del juego en la etapa de educación inicial

Es durante la niñez donde se concibe a la actividad lúdica como un canal a través del cual pueden expresarse ideas, pensamientos y/o emociones, debido a que durante este periodo aún les cuesta comunicarse a través de frases, en múltiples ocasiones propiciado por el desconocimiento para expresarse a través de la lengua natural, por otro lado, además la expresión nace de un objeto específico que cubre el requerimiento de lo que desea manifestar.

Reyes y Raid (1993) consideran que los niños que participan de la actividad lúdica, descubren sus características corporales, todo esto mientras se desarrollan e interactúan con objetos que generan un estado placentero y satisfactor al oír el sonido que generan y visualizar lo atractivo de su coloración, esta es la estrategia fundamental que ayuda a que el infante desarrolle su imaginación, comunicación y expresión, entre otros aspectos que permitirán satisfacerse y socializar con los demás individuos y el entorno.

Mientras que Spencer (1855) dentro de los aportes a la psicología describe a la actividad lúdica como aquella consecuencia de una sobrecarga energética acumulada, debido a que por la edad los niños aun no pueden realizar actividades serias, conduciéndolos a que desarrollen tareas superficiales como actividad lúdica o expresiones artísticas, discriminando de aquellas tareas útiles para la subsistencia.

Chateau J. (2001) menciona que la actividad lúdica se trata de una manera para asimilarse, cuyo origen es desde la etapa infantil, sostenido hasta el periodo del raciocinio operativo concreto, es el infante quien utiliza la actividad lúdica, para adaptarse a las ocurrencias reales, cambiando lo real por la asimilación a hechos reales desde este punto de vista desempeña una tarea resaltante, proporcionándole al infante

un canal para expresarse, permitiéndole la resolución de situaciones difíciles planteadas en el transcurso de la vida adulta.

Muñoz M. (2001) menciona que es la actividad lúdica es para el infante un canal de expresión donde este goza y genera nuevos conocimientos, esta es una estrategia requerida para el desarrollo íntegro del niño abarcando aspectos hasta de tipo espiritual, dentro de las tareas desarrolladas por el infante, es la actividad lúdica la fundamental durante la etapa preescolar puesto que permite al niño expresarse con naturalidad, bajo la supervisión de un adulto quien genera las condiciones para potencializarla.

Arango, et. al (2000) determina que el juego es importante porque ejerce funciones como educativa debido a que estimula el desarrollo intelectual de un niño, permitiéndole hacer juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo, física ya que el niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo dando un desahogo de energía física, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego, emocional porque el juego resulta un escape aceptable y natural en el niño.

Martorelli S. (2012) el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Es el juego el que potencializa la creatividad e imaginación del niño .facilita el desarrollo de habilidades físicas, el habla y lenguaje, inteligencia emocional, ayuda a que conozcan su cuerpo, personalidad, el medio ambiente, la sociedad y la cultura que los rodea.

Para Rovensky I. (2013) determina que el juego y enseñanza en la institución educativa debe posibilitar el despliegue del juego en variadas situaciones, debido a que la escuela impone ciertos condicionamientos al juego: espacio, tiempo, contenidos, materiales, compañeros de juego, reglas áulicas, teniendo el juego en la escuela la finalidad educativa: ofreciendo al niño la posibilidad de desplegar su iniciativa y ser independiente. Los propósitos del nivel inicial para el área curricular juego son organizar situaciones de enseñanza que posibiliten que los niños aprendan,

complejicen y/o enriquezcan una diversidad de juegos, ofrecer el uso de materiales, tiempo y espacio diversos, para promover la creatividad, la expresión, la combinación creativa de los mismos, finalmente brindar oportunidades de juego individual, grupal y en pequeños grupos.

Según Acevedo A. (2014) esta etapa se caracteriza por el surgimiento de una nueva etapa social del desarrollo infantil, provocando cambios cualitativos en la psiquis infantil. En el juego el niño descubre las relaciones objetivas que existen entre los hombres.

Por esta forma en la que se desarrolla generalmente el juego es que adquiere su carácter educativo: el niño aprende no solo a desarrollar estrategias, sino a adaptarse a los recursos y las condiciones con que cuenta y conoce de antemano. No es casualidad, entonces, que la transición del niño desde el seno familiar hacia las instituciones educativas se haga en el jardín de infantes, donde prima como actividad el juego.

4.2. Objetivos de la hora de juego

El Ministerio De Educación (2010) enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del período de juego – trabajo como son: El grupo de niños, la maestra, los recursos materiales, la sala y el tiempo. 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.

Según el Ministerio de Educación (2010) son tres objetivos generales, primero brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta (social, emocional, intelectual y físico), segundo canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras y tercero encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias. Entendemos que dentro de los campos de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

- **En lo Social:** Compartir y formar hábitos de orden y cuidado del material.
- **En lo Emocional:** Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno, aprender a elegir de acuerdo con sus intereses, desarrollar un sentido de responsabilidad creciente, sensibilizarse estéticamente y adoptar una actitud más independiente del adulto.
- **En lo Intelectual:** Explorar, experimentar, investigar, organizar la realidad y adquirir las bases para el aprendizaje formal.
- **En lo Físico:** Desarrollar la psicomotricidad, adquirir y ejercitar habilidades manuales y lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Estos objetivos, 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. Según la propuesta del Ministerio de Educación (2010), el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración de 60 minutos.

4.3. Factores físicos, sociales y psicológicos que favorecen la integración del niño en el juego

Influyen principalmente la familia y/o los padres ya que se muestran unos más permisivos que otros, por lo que su tolerancia suele ser mayor o menor; en ocasiones son los primeros en oponerse a que el niño y/o la niña jueguen ciertos juegos, todo va depender del criterio y, por supuesto, de la educación, significado y valores que comparten los padres y la familia.

Actualmente las actividades afines con los juegos ayudan mucho al desarrollo integral del niño, sobre todo para una adecuada adaptación en su mundo escolar. Para tal fin se hace necesario tener como base cinco aspectos fundamentales que norman el crecimiento y el desarrollo del niño. Los factores que favorecen la integración del niño tenemos:

a.- Físicos, según Jean Piaget (1973) el medio físico es el que está constituido por los objetos que rodean al individuo, y así, un segundo factor es el papel del ejercicio y de la experiencia adquirida en la acción efectuada sobre esos objetos. Es un factor complejo que genera dos tipos de experiencias primero es la experiencia física: se enmarca en actuar sobre los objetos con el fin de extraer sus propiedades y segundo la experiencia lógica enfocada en actuar sobre los objetos con el objetivo de experimentar los resultados de las acciones coordinadas.

b.- Sociales, es el espacio comprendido por personas, además de la dependencia de elementos físicos específicamente de conexiones lógicas-matemáticas con objetos específicos. Inclusive cuando el individuo aparenta ser tan receptivo.

Este factor de socialización orienta a los niños aprender de experiencias directas del entorno, mediante la observación de la conducta y experiencia de otros.

c.- Biológicos, se relacionan específicamente a elementos heredados además del desarrollo mismo, asociado a un sistema 'epigenético' poniéndose de manifiesto en el proceso madurativo del aparato endocrino.

El factor biológico influye enormemente en el desarrollo psicológico y cognitivo, comprobándose de esta manera su necesidad, pero cabe resaltar que no son suficientes para poder dar explicación a desarrollo mismo.

d.- Equilibración, no cabe duda de la importancia de los primeros tres factores: en efecto, no se ha observado jamás una conducta debida a la pura maduración, sin elementos de ejercicio, ni una acción del medio que no se injerte en estructuras internas.

La situación es la misma en el campo puesto que se considerará la interacción de elementos interiores y exteriores, de esta manera se concluye que el comportamiento es un proceso asimilativo dando un tiempo oportuno para la acomodación de la nueva información recibida.

CONCLUSIONES

- PRIMERO.** - El juego en sectores es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación, el desarrollo de los juegos educativos influye positivamente en el desarrollo de las múltiples inteligencias, ya que mediante esto su memoria evoluciona, tienen mayor atención, percepción, comunicación y pensamientos para desenvolverse en el nivel educativo inicial.
- SEGUNDO.** - El juego es una de las mejores estrategias metodológica para el aprendizaje de los niños en educación inicial, es un mecanismo fundamental dentro de cualquier actividad curricular y extracurricular de Ministerio de educación, pero la implementación de los juegos educativos depende del conocimiento de las maestras educadoras para integrar en su jornada y tiempo libre.
- TERCERO.** - Actualmente los juegos ayudan mucho al desarrollo integral del niño, sobre todo para una adecuada adaptación en su mundo escolar, ya que en esta etapa es donde se ejerce la empatía con el sexo opuesto, además de su madurez.

RECOMENDACIONES

Según la investigación se recomienda lo siguiente:

- A la dirección Regional Educación de Tumbes mantener en constante capacitación a los maestros para la adquisición de conocimientos en cuanto a estrategias para mejora de las inteligencias múltiples de los niños como es la implementación de juegos en el proceso de enseñanza permitiendo el desarrollo de la creatividad infantil.
- Los maestros deben plantear estrategias para educar a través de los juegos de acuerdo a tiempos y espacios libres en las jornadas educativas para potenciar el desarrollo, con la finalidad de que se adopte esta medida a través de generaciones, tomando en cuenta proyección sobre la estimulación en niños menores de 5 años.
- El ministerio de educación debe facilitar material educativo para la implementación de dichas estrategias basadas en juegos recreativos, generando un resultado positivo en la estimulación del aprendiz.

REFERENCIAS CITADAS

- Acevedo, A. (2014). *El Importancia del juego como estrategia para favorecer la socialización*. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos88/juego-como-estrategiafavorecer-socializacion/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion.shtml>
- Arango, et. al. (2000). *Importancia del juego*. Recuperado en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf
- Bruner, J. (1995). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Cabrera, L. (2010). *Programa de juegos infantiles para disminuir la agresividad en niños de 4 años de I.E N° 1582 Mis Angelitos* (Tesis Posgrado). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.
- Camacho, L. (2012). *El Juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (Tesis Pregrado). Universidad Católica Pontificia del Perú. Lima, Perú.
- Campos, M, Chacc I. & Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia: una situación de interacción Educativa* (Tesis de Pregrado). Universidad de Chile. Santiago de Chile.
- Chateau, J. (2001). *Psicología de los Juegos Infantiles* Pág. 15. Editorial Casa del libro. Recuperado en <https://www.casadellibro.com/libros-ebooks/jean-chateau/66989>
- Clown, F. (2014). *El Clown es juego y los juegos, juegos son*. Recuperado en: <https://escueladepayasosloshijosdeaugusto.es/el-clown-es-juego-y-los-juegos-juegos-son/>
- Dolores, R. (, 2016). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años* (Tesis Pregrado). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Zarumilla, Perú.

- Erickson, E. (1977). *Pedagogía Evolutiva*. Recuperado en: <https://www.psicologiamente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>
- Groos, K. (1902). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Hall S. (1904). *Teorías sobre el juego y su influencia en el desarrollo infantil*. Recuperado en: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- Lazarus, M. (1883). *Teoría d la relajación*. Recuperado en: <https://www.clubensayos.com/Biograf%C3%ADas/Teor%C3%ADa-de-la-relajaci%C3%B3n/458331.html>
- Lianza (1997). *Tipos de juegos*. Citado en internet por DESEDUCADXS.
- Lobo, M. (2003). *Valoración del Desarrollo Físico a través de la Prueba DIDEFI en escolares con retardo Mental Leve y Moderado* (Tesis de Posgrado). Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Malaguzzi, L. (2001). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Barcelona: Octaedro.
- Martorelli, S. (2012). *Juegos eran los de antes*. Recuperado en: <https://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/05/importancia-del-juego-en-el-nivel.html>
- Ministerio De Educación (2010). *El Juego En Educación Inicial*. Recuperado en: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EInt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio De Educación (2010). *El Juego En Educación Inicial*. Recuperado en: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EInt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montessori, M. (2015). *El juego*. Recuperado en: <http://eljuegopedagogia.blogspot.com/2015/07/maria-montessori.html>

- Muñoz, M. (2001). *El juego de roles, un valioso medio de interacción en la edad preescolar*. Recuperado en: <https://www.monografias.com/trabajos41/juego-de-roles/juego-de-roles.shtml>
- Nelson, C. (2015). *Los 5 tipos de juego que todo preescolar necesita*. Recuperado en: <http://blog.famosa.es/los-5-tipos-de-juego-que-todo-preescolar-necesita/>
- Peña, A. y Castro Á. (2012). *Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*. Bogotá: Cinde.
- Piaget J. (1964 & K. Groos 1898). *Psicología de la infancia. y teoría instrumentalista del juego*. Recuperado en: <https://www.Elvalorpedagógicodeljuego.com>
- Piaget, J. (1964 & K. Groos 1898). *Psicología de la infancia. y teoría instrumentalista del juego*. Recuperado en: <https://www.Elvalorpedagógicodeljuego.com>
- Piaget, J. (1973). *Desarrollo mental, factores*. Recuperado en: <https://chasqueweb.ufrgs.br/~slomp/epistemologia-genetica/glossario/Desarrollo%20mental%2C%20factores.htm>
- Piaget, J. (1976). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Recuperado en: <https://www.EljuegosegúnJeanPaiget.com>
- Piaget, J. (1976). *Tipos de juegos para niños*. Recuperado en: <https://emowe.com/tipos-juegos-ninos/>
- Porra, A. (2011). *Características del juego*. Recuperado en: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Quispe, F. (2008). *Estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral en segundo ciclo del nivel de inicial de la I. E. Javier Heraud el Tambo* (Tesis Posgrado). Universidad Peruana los Andes. Huancayo, Perú.
- Reyes, N y Raid, M. (1993). *El juego proceso de desarrollo y socialización*. 2da. Colombia. Yula.

- Roncancio, C. & Sichacá, E. (2009). *La Actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares* (Tesis de Posgrado). Universidad de Antioquia Bogotá, Colombia
- Rovensky, I. (2013). *El juego en el nivel inicial*. Recuperado en: <https://es.slideshare.net/IvanaRov/el-juego-en-el-nivel-inicial-23592832>
- Sigmund, Freud (1905). *Teorías sobre el juego y su influencia en el desarrollo infantil*. Recuperado en: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- Spencer (1855). *Teorías sobre el juego y su influencia en el desarrollo infantil*. Recuperado en: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- Sunción, N. (2016). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años, de la Institución Educativa Inicial N.º 215 Niño Jesús, Trigal – Casitas* (Tesis Pregrado). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Tumbes, Perú.
- Vygotski (1896-1934). *Teorías sobre el juego y su influencia en el desarrollo infantil*. Recuperado en: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.

El juego como estrategia metodológica en educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	2%	12%
ÍNDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	1library.co Fuente de Internet	3%
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
4	es.slideshare.net Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	2%
6	www.repositorio.uileam.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	1%
8	juegoenedadestempranas.blogspot.com Fuente de Internet	1%



9	heidydavid.blogspot.com	1 %
10	eljuegoinfantilcc.blogspot.com	1 %
11	docplayer.es	1 %
12	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	1 %
13	escuelainfantiln6de10.blogspot.com	1 %
14	estrategiasdocentedeinicial.blogspot.com	1 %
15	www.monografias.com	<1 %
16	repositorio.unab.cl	<1 %
17	www.takey.com	<1 %
18	repositorio.une.edu.pe	<1 %
19	repositorio.unheval.edu.pe	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.