

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Material no estructurado en el juego como estrategia en la mejora de los aprendizajes de los niños de 3 años.

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

Autora.

Edna Ortega Salas

TUMBES - PERÚ
2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Materiales no estructurados en el juego como estrategia en la mejora de los aprendizajes de los niños de 3 años.

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

Edna Ortega Salas. (Autora)
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (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 once días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. 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. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"Materiales no estructurados en el juego como estrategia en la mejora de los aprendizajes de los niños de 3 años."*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora **EDNA ORTEGA SALAS**.

A las QUINCE 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 de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo DICIESEIS.

Por tanto, **EDNA ORTEGA SALAS**, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Ríos Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, EDNA ORTEGA SALAS estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: MATERIALES NO ESTRUCTURADOS EN EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA MEJORA DE LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS., 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

EDNA ORTEGA SALAS

**A Dios por el apoyo espiritual que nos brinda,
guiándonos en el trajinar del día a día.**

**A mi familia que es mi fortaleza, quienes me
incentivan a crecer profesionalmente, siendo
mi motor ante cualquier dificultad.**

ÍNDICE

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

EL JUEGO Y ELEMENTOS NO ESTRUCTURADOS.....	11
1.1. Historia del juego.....	11
1.2. El Juego.....	14
1.2.1. Beneficios del juego.....	15
1.2.2. Tipos de Juego.....	19
1.2.3. Teorías sobre el juego.....	22
1.2.4. El juego simbólico.....	26
1.2.5. Evolución del Juego Simbólico.....	28
1.2.5.1. Beneficio del Juego Simbólico.....	28
1.3. Elementos no estructurados.....	29
1.4. Beneficios de los elementos no estructurados.....	30
1.5. La Infancia.....	34

CAPÍTULO II

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA MEJORA EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

2.1. Aportaciones del juego al desarrollo cognitivo.....	35
2.2. El juego en el desarrollo de procesos del pensamiento creativo.....	36
2.3. Aportaciones del juego al desarrollo emocional.....	37
2.4. Aportaciones del juego al desarrollo motor.....	38
2.5. La Exploración en el juego.....	43
2.6. El espacio y el tiempo.....	44

CONCLUSIONES

REFERENCIAS CITADAS

RESUMEN

El presente trabajo se desarrolla con la finalidad de contribuir a la educación, que sirva de apoyo como material bibliográfico. Si bien es cierto sabemos que el juego cobra gran importancia para los niños, muchas instituciones han olvidado su trascendencia, queriendo lograr mecanizar el aprendizaje, donde el fin es leer y escribir, lo que se vende como calidad de enseñanza, olvidando lo fundamental que es crear personas con valores y principios éticos.

Hoy en día debemos brindar tiempo de calidad a nuestros niños, lo que repercutirá en su aprendizaje, haciendo uso de objetos que nos proporciona la naturaleza sin un fin específico, lo que permite que la imaginación del niño no se limite.

Palabras claves: Juego, Naturaleza, Aprendizaje

INTRODUCCIÓN

A través de los tiempos es conocido que la infancia es una de las etapas más importante para el ser humano, pues en ella descubren, exploran; poniendo en práctica su creatividad a través del juego, convirtiéndose en una necesidad de todos los niños, quienes se sienten atraídos a aprender sin esfuerzo alguno, pues se da de manera natural, haciendo que el niño aprenda por diversión.

Los niños tienen derecho al juego, ya que representa un aspecto crucial en el desarrollo físico, intelectual y social del niño, convirtiéndose en parte integral de la educación de los niños.

El juego es una herramienta poderosa y natural, que se da de forma inconsciente, sin embargo con la guía adecuada logra la construcción de los aprendizajes, desarrollando determinadas capacidades.

Además si añadimos materiales no estructurados, es decir materiales que nos brinda la naturaleza que no tienen un fin específico, el niño se sentirá más identificado, pues forma parte de su contexto a un juguete que se le obsequie, que pasado los días cobra menos valor, ya que los materiales naturales proporciona más diversión y aprendizaje que un juguete comprado. De esta manera surge el Juego Simbólico, donde los niños recrean distintas acciones que observan a través de su entorno explorando y descubriendo nuevas sensaciones con elementos de la propia naturaleza.

El presente trabajo busca mostrar como el juego con el uso de materiales que nos brinda la naturaleza, puede ser eficaz en el logro y mejora de los aprendizajes de cada niño, pues experimentará con productos que encuentra en su entorno siendo significativo el aprendizaje adquirido

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL:** Comprender la importancia de los materiales no estructurados en el juego como estrategia en la mejora de los aprendizajes de los niños de 3 años; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

1. Entender el papel de los materiales no estructurados en educación, también
2. Conocer el marco conceptual de los juegos, estrategias y materiales no estructurados

CAPÍTULO I

EL JUEGO Y ELEMENTOS NO ESTRUCTURADOS

En el capítulo I se considera el marco teórico, haciendo referencia a la variable independiente para conocer su influencia en el ambiente pedagógico de los niños del nivel inicial.

1.1. Historia del Juego

“Si nos retomamos a las tribus primitivas, encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. Cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada. Los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aunque el periodo lúdicos de los niños era más corto que sería en tiempos posteriores.” (Revista vinculado, s.f. pàrr. 8)

“El juego ha atraído al hombre desde el comienzo de la humanidad. La capacidad lúdica, esa que acompaña al ser humano desde el primer momento, se desarrolla con el pasar del tiempo y con la recepción de los distintos estímulos que el hombre recibe del medio ambiente. El juego es un encuentro social, donde las reglas marcan el ritmo de todos los participantes” (plural, s.f. pàrr. 1)

“Hoy en día es natural que nuestros hijos tengan contacto con todo tipo de juegos, habiendo ocurrido además un cambio muy importante en este punto en

los últimos años, desde la introducción del ordenador en todos los hogares” (El plural, s.f. pàrr. 2).

“La relación del hombre con el juego ha existido siempre, y eso lo demuestran los innumerables hallazgos arqueológicos que nos hablan de distintos tipos de juegos creados por diferentes culturas, todos orientados a un mismo fin: entretenimiento y diversión” (El plural, s.f. pàrr. 3)

“El juego social es una conducta sumamente corriente en la práctica totalidad de los mamíferos y algunas aves. Los mamíferos juegan para aprender. De hecho la principal función del juego es aprender. Los mamíferos se caracterizan por un cerebro evolucionado, infancia larga, cuidado parental, amamantamiento de las crías, cacería en grupo, división social y no genética de trabajo. Los mamíferos juegan a cazar en grupo, definir jerarquías, explorar, dividirse el trabajo, entre otros” (Tumal, s.f. p. 1).

“El juego entre los mamíferos (caninos, felinos, acuáticos, primates) se basa en la imitación y en la exploración por ensayo y error. En los mamíferos hay una ausencia total de juego simbólico” (Wikipedia, s.f. pàrr. 26).

“El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales. Las pinturas rupestres son el primer ejemplo de “juego” simbólico. Los hombres prehistóricos las utilizaban para actuar sobre los animales a través de sus representaciones. El juego simbólico está claramente presente todos los niños normales a partir de los 2 años de edad. El juego simbólico está presente cuando un niño toma una piedra y juega con ella como si fuera un carro. Este niño está jugando con el carro, no con la piedra” (Wikipedia, s.f. pàrr. 27).

“Los chimpancés y otros primates tienen la capacidad de utilizar representaciones, pueden por ejemplo usar algunas palabras, pero no aparece en ellos ninguna forma de juego simbólico. El juego de los chimpancés tiene las mismas características que el de todos los mamíferos. La aparición del juego simbólico se presenta exclusivamente en los niños, junto con el lenguaje — intrínsecamente simbólico” (Wikipedia, s.f. p. 28).

“El ser humano puede profundizar y divertirse más en el juego gracias a nuestro lóbulo frontal (también llamado neo-cortex) que es donde se encuentra la

imaginación, el juego, el arte, matemáticas etc, lo cual nos diversifica de los demás mamíferos que también juegan y de algunos parientes ya extintos como el neandertal que como no tenían el lóbulo frontal tan desarrollado lo cual producía que no tuvieran una capacidad de resolución de problemas rápida”. (Wikipedia, s.f. pàrr. 29)

“En los seres humanos, luego de la aparición de juego simbólico, hacia los 2 años, comienza una etapa de juego social, en el que los niños juegan cada vez más entre sí y con los adultos, utilizando el lenguaje. Este juego social requiere cada vez más el establecimiento de acuerdos y finalmente termina en el juego formal, cuya característica esencial es que es un juego con reglas muy claras. Los juegos de canicas (bola uña) son un excelente ejemplo de juegos infantiles con reglas, hacia los 6 años de edad. Esto no desaparece gracias a la neotemia que es la capacidad de una especie de conservar rasgos de la infancia en la adultez, lo cual nos deja seguir divirtiéndonos como niños” (Wikipedia, s.f. p. 30)

“En la historia de la especie humana es probable que el juego formal aparezca luego de la sedentarización resultado de la agricultura y la escritura. En el juego formal el objeto del juego son las reglas en sí mismas, no las representaciones. Gracias a esta capacidad para establecer reglas y jugar dentro de ellas la especie ha podido construir “juegos” claves como la democracia, la religión y la ciencia. Crear juegos con reglas es la esencia de la evolución de la civilización. A partir de los 5 años los niños pueden utilizar reglas para manipular los objetos, interactuar socialmente o para generar conocimiento, los tres usos fundamentales del juego y de las reglas.” (Wikipedia, s.f. p. 30)

1.2. El Juego

“«El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de — ser de otro modo— que en la vida corriente.»” (Wikipedia, s.f. pàrr. 6)

“«Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” (Wikipedia, s.f. pàrr. 8).

“El término juego proviene del latín *iocus*, que significa algo así como *broma*, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje”. (Concepto, s.f. pàrr. 1)

“Los **juegos** actúan como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico, en la medida que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador está en una circunstancia y tiene que llegar a otra diseñando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica. Esa estrategia está limitada por las reglas y pautas que presenta el juego, que le dan un marco”. (Concepto, s.f. pàrr. 2)

“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” (Concepto, s.f. pàrr. 3)

“Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 1)

“Además del disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 2).

“El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos sobre todo en aquellos juegos que requieran la utilización del cuerpo, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas se refiere” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 2)

“Para que estos se den de una manera eficiente y ordenada es necesario que existan una serie de reglas, las cuales deben ser respetadas por los participantes para un correcto desenvolvimiento del juego, puesto que la infracción de alguna de ellas implicará la sanción del transgresor, en tales reglas se estipulan los parámetros que debe conseguir determinada persona o equipo para conseguir el objetivo que es ganar y por el contrario quien no lo consiga será el perdedor o perdedores”. (Concepto definicion, s.f. pàrr. 13)

1.2.1. Beneficios del juego

Jugar es un derecho de la infancia, reconocido en el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño y una necesidad fundamental para su desarrollo físico, social y emocional, por lo que corresponde a padres, educadores y a la sociedad en general posibilitar tiempo, espacios y recursos para que los niños puedan hacer que el juego sea la verdadera misión de la infancia. El juego aporta infinidad de beneficios en las distintas esferas de la realidad, que pasamos a detallar a continuación para poder comprender toda su riqueza.

- “Contribuye al desarrollo Psicomotriz, Cognitivo, Social y afectivo, Moral” (Paradise, s.f. pàrr. 4).
- “Adquieren experiencia sobre sí mismos y el mundo que les rodea, entrenan destrezas y habilidades, practican rutinas y secuencias de comportamiento que les serán útiles en la vida adulta. Mediante el juego están ensayando roles y formas de actuación de la vida de los adultos” (Paradise, s.f. pàrr. 5).

- “El juego proporciona una oportunidad de que creen sus propios significados y entiendan de esta forma el mundo que les rodea” (Paradise, s.f. pàrr. 6).
- “Contribuye a estrechar los vínculos afectivos. A través del juego nos conectamos con otros, compartimos experiencias que nos hacen sentir bien, colaboramos con los otros y configuramos un fuerte vínculo afectivo” (Paradise, s.f. pàrr. 7).
- “A través del juego nos distendimos y nos relajamos. Es muy importante entender que las personas necesitamos diversión, relax y entretenimiento” (Paradise, s.f. pàrr. 8).
- “Sirve para estimular al niño, por su carácter lúdico y motivador. Es un modo ideal de crear aprendizajes, ya que los pequeños estarán interesados y motivados con la actividad” (Paradise, s.f. pàrr. 9).
- “El juego es un instrumento indispensable para aprender. Cuando hablamos de conocimientos no sólo hay que hacer referencia a los contenidos formales sino también a habilidades psicomotrices, sociabilidad, autoestima y a valores que rigen el comportamiento de los más pequeños” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 2)
- “Normalmente, los niños que juegan en grupo suelen convertirse en personas tolerantes y cívicas dentro de una sociedad cada vez más plural” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 3).
- “Las características que definen al juego son libertad, participación y motivación. Todos los niños juegan, independientemente de su condición vital y posibilidades. De hecho, aquel niño que no juega, que se muestra agresivo o que discrimina está reflejando su problemática” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 4).
- “El juego potencia la creatividad. El niño que juega con creatividad juega con cualquier cosa. Es un rasgo que define al ser humano, pese a que cada vez más la sociedad occidental, orientada al éxito, ve el juego como una pérdida de tiempo” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 5).
- “Por supuesto, también tiene beneficios físicos, ya que mediante el ejercicio los niños desarrollan un corazón sano y fuerte. Los juegos de estrategia también son buenos para el desarrollo mental y creativo de los niños” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 6)

- “En el sistema cardiovascular la actividad física mejora nuestra circulación, optimiza el esfuerzo del corazón enviando la sangre y los nutrientes a todo el organismo y disminuye la presión arterial en reposo, y con todo ello, se previenen enfermedades como la hipertensión arterial, el infarto de miocardio o las varices” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 2).
- “Por otro lado, en el sistema músculo-esquelético la actividad física ayuda a un crecimiento armónico, simétrico y fuerte de los huesos, previniendo enfermedades como la osteoporosis o desviación de columna. Tanto para los niños como para los adultos es fundamental para una relación correcta con el entorno y para mantener la autonomía personal adecuada. Todo ello servirá para adquirir una óptima calidad de vida. Este aspecto es especialmente importante en personas mayores o de movilidad reducida” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 3).
- “En cuanto al sistema respiratorio, la actividad física contribuye a la mejora de nuestra capacidad pulmonar. El juego progresivo y moderado ayuda a mejorar la tolerancia aeróbica y a disminuir la respuesta asmática a diferentes intensidades de ejercicio tanto en niños como en adultos” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 4).
- “A nivel metabólico, uno de los beneficios más importantes y estudiados es la prevención de la obesidad a través de la actividad física. Esta enfermedad desencadena otras patologías más graves, como por ejemplo los infartos de miocardio, hipertensión arterial o diabetes” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 5).

“Cuando se realiza ejercicio físico, se gana músculo y se pierden las reservas de grasa del organismo, es decir, que acabamos perdiendo peso. En este sentido, cabe destacar que la obesidad infantil es una de las enfermedades que actualmente están preocupando más a las instituciones públicas. Prevenirla es una labor de todos y esta prevención hará que los adultos del futuro sean y estén más sanos.” (Mi bienestar, s.f. pàrr. 6)

1.2.2. Tipos de Juego

“En el mundo existen una gran cantidad de modalidades de juegos, que se diferencian entre sí por el método y las herramientas utilizadas para su correcto desenvolvimiento, pero el objetivo principal sigue siendo el mismo, la de divertir a quienes los practican, entre las principales modalidades conocidas se pueden mencionar los siguientes” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 4):

- “Juegos activos: Los juegos activos son aquellos en donde dos personas o más comparten tiempo, interactuando entre sí físicamente, mentalmente y muscularmente, lo que significa que se conjuga la mente con su entorno muscular permitiendo un perfecto funcionamiento de lo que es la máquina más exacta y compleja creada por la naturaleza como lo es el cuerpo humano” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 4)
- “Juegos pasivos: Son aquellos juego donde el acto físico no es necesario en el cual una o varias personas realizan actividades donde se aplica más el razonamiento y la creatividad que la fuerza bruta, este tipo de juegos en su mayoría son de observación, de mesa, juegos de tableros, de cartas, condados, de escritura o lectura, de armar como los puzzles, son los que donde el intelecto y la imaginación son el principal elemento” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 5).
- “Juegos cooperativos: Esta modalidad de juego es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a determinada meta, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 6).

- “Juegos competitivos: Son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de juegos se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes puesto que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 7).
- “Juegos de mesa: aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; por lo general estos suelen implementar la utilización de figuras o fichas las cuales se colocan encima del tablero, las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o varias personas; algunos de los juegos de mesa requieren la utilización de la destreza mental o razonamiento lógico, mientras que otros son basados en el azar” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 8)
- “Juegos tradicionales: Son aquellos juegos característicos de determinada región o país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) también los objetos de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 9)
- “Juegos populares: Estos juegos van pasando de generación tras generación y forman parte de la cultura de los pueblos o las poblaciones en donde se realizan, estos suelen reflejar las necesidades y experiencias de dichas localidades e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones. Normalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 10).

- “Juegos de naipes: Esta modalidad de juego se caracteriza por la utilización de cartas hechas con cartulina que se encuentran decoradas o impresas con distintos dibujos, formas, números y colores, se cree que estas barajas fueron creadas por las antiguas civilizaciones con la finalidad de ser utilizadas para la adivinación, por con el pasar de los siglos han dado paso a una infinidad de juegos donde la principal herramienta son los naipes” (Concepto definicion, s.f. parr. 11).
- “Videojuegos: estos son aquellos tipos de juegos electrónicos en el que se encuentran involucradas una o más las cuales interactúan una con la otra, es decir, es cualquier juego digital interactivo y cuyo objetivo primordial es divertir por un lapso de tiempo prolongado, utilizando soportes de interface como los ordenadores, las videoconsolas, las consolas portátiles o máquinas recreativas” (Concepto definicion, s.f. parr. 12).
- “Juegos de rol: son conocidos comúnmente como juegos de simulación, se consideran una experiencia con herramientas de desarrollo imaginativo y destreza, con una infinidad de materiales de apoyo, fomentando la socialización entre diferentes personas, de distinto sexo y edades, como un aprendizaje activo. Puesto que se debe a un aporte sobre ensayo y error se aprende de manera experiencial” (Concepto definicion, s.f. parr. 13).
- “Juegos de azar: Agrupa a todos aquellos juegos que dependen de lo fortuito, sin mayor intervención de la destreza individual. La lotería es el ejemplo clásico de esta clase de juegos” (Concepto definicion, s.f. parr. 14).

“Los juegos representan una parte importante en la vida de cada persona, ya que sin importar la religión, raza o cultura seguramente, ha sido participe de alguna de estas actividades, ayudando a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño o niña que actúa dentro del

juego, físicamente ayuda a la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo, también ayuda a ampliar las capacidades motoras y a descubrir nuevas sensaciones, a nivel intelectual se estimula la capacidad de razonamiento, se incentiva a la imaginación y la creatividad, también se puede desarrollar en gran manera el lenguaje, en el ámbito social enseña al niño a regirse por una serie de normas ya impuestas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol además de fomentar la participación y la cooperación con los demás, por último lo ayuda a expresarse de manera libre y liberar tensiones, también puede aumentar el autoestima y al desarrollo de la personalidad” (Concepto definicion, s.f. pàrr. 14)

1.2.3. Teorías sobre el juego

“Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación” (Monografias plus, s.f. pàrr. 2):

- Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

“Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia” (Monografias plus, s.f. pàrr. 3).

“Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta

sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida". (Monografias plus, s.f. pàrr. 4)

“Este teórico, estableció un precepto: el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebes verdades, hace el como si con sus muñecos” (Monografias plus, s.f. pàrr. 5).

“En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande” (Monografias plus, s.f. pàrr. 6).

- Teoría Piagetiana:

“Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Banda, s.f. p. 2).

“Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego” (Banda, s.f. p. 2).

“Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” (Banda, s.f. p. 2).

“Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños . El tema

central de su trabajo es una inteligencia o una lógica que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior”. (Banda, s.f. p. 2)

“Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo)” (Banda, s.f. p. 2)

“La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven” (Banda, s.f. p. 2).

“Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas” (Banda, s.f. p. 2).

“En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece

material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas” (Banda, s.f. p. 2)

“Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum”. (Banda, s.f. p. 2)

“Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo” (Banda, s.f. p. 2)

- Teoría Vygotskyana:

“Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (Banda, s.f. p. 2)

“Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo

sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)” (Banda, s.f. p. 2).

“Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.” (Banda, s.f. p. 2)

1.2.4. El Juego Simbólico

“En el juego simbólico, cada niño se expresa de manera particular, nunca encontraremos dos niños que jueguen igual” (Integratek, 2016, pàrr. 1).

“El juego es una actividad que aparece espontáneamente por la satisfacción que produce y con el fin de entretener o divertir. El niño que juega aprende a controlar su angustia, a conocer su propio cuerpo, a representarse en el mundo exterior y a actuar. El juego nace del placer de la relación con el otro, y sus funciones son la comunicación, la experimentación, la capacidad de simbolizar y la elaboración de las experiencias. Contribuye en la unificación e integración de la personalidad de los niños y les permite comunicarse”. (Integratek, 2016, pàrr. 2)

“Hay diferentes autores que nos hablan del juego. Winnicott (pediatra, psiquiatra y psicoanalista) definía que los niños juegan por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para aumentar su experiencia y para establecer contactos sociales. Wallon (psicólogo) describía cuatro tipos de juego según el nivel de experiencia: los juegos funcionales de actividad sensorio-motriz; los juegos de ficción como jugar a muñecas o utilizar un

bastón como si fuera un caballo; los juegos de adquisición, en el que los niños miran, escuchan, perciben y comprenden; y los juegos de construcción, en el que juegan a juntar, combinar, modificar o transformar objetos para crear otros nuevos.” (Integratek, 2016, pàrr. 3)

“Jean Piaget (pedagogo) propuso una clasificación que tiene en cuenta la estructura de juegos y las funciones cognitivas del niño: juegos de ejercicio, en el que cualquier conducta es utilizada para producir placer; el juego simbólico en el que el niño es capaz de imaginarse una realidad inventada por él; y los juegos de reglas.” (Integratek, 2016, pàrr. 3)

“El juego simbólico se da entre los dos años y los seis o siete años, según la madurez de cada niño, e irá evolucionando y ganando complejidad a medida que vayan creciendo” (Integratek, 2016, pàrr. 4).

“Consiste en que el niño es capaz de combinar hechos reales e imaginarios, los niños recreando situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, ellos se convierten en personajes y los objetos cobran vida a su imaginación. Esta actividad les permite vivir otros mundos, poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza”. (Integratek, 2016, pàrr. 4)

“El juego simbólico permite al niño convertir su habitación, el comedor y la cocina (zonas de juego simbólico) en un castillo, un bosque, una selva o cualquier espacio que él pueda o quiera imaginarse: un cojín en un escudo, un cubo de playa en un fantástico sombrero o una tela es la mejor de los disfraces”. (Integratek, 2016, pàrr. 5)

1.2.4.1.Evolución del Juego Simbólico

a) Etapa 1. Juego presimbólico (12-19 meses)

“Identifican el uso funcional de los objetos de la vida diaria, asocian gestos o acciones con objetos como beber de un vaso vacío” (Integratek, 2016, pàrr. 7).

b) Etapa 2 Juego simbólico

- “Desde los 18 meses imita escenas de la vida cotidiana como dar de comer a una muñeca o hace como si hablara por teléfono” (Integratek, 2016, pàrr. 8).
- “Desde los 20 meses comienza a combinar dos objetos, como poner una cuchara en un vaso” (Integratek, 2016, pàrr. 9).
- “Desde los 22 meses comienza a representar un rol como jugar a las madres o a sustituir objetos” (Integratek, 2016, pàrr. 10).
- “Desde los 30 meses empiezan a introducir personajes de ficción, secuencias de como jugar a médicos; los objetos ya no tienen que ser reales y como el lenguaje ha evolucionado y tienen más habilidades comunicativas, pueden adoptar diferentes roles en el juego” (Integratek, 2016, pàrr. 11).
- “Desde los cuatro años ya pueden utilizar gestos y lenguaje para establecer las diferentes escenas del juego, planifican el juego, improvisan y la interacción con los iguales se convierte en un juego cooperativo.” (Integratek, 2016, pàrr. 12)

1.3.Elementos no estructurados

“El material no estructurado es aquel que no ha sido especialmente pensado para educar o jugar, pero que sin embargo ofrece grandes posibilidades para que el niño investigue por sí mismo, desde su propio interés y curiosidad naturales. Normalmente se trata de objetos cotidianos o naturales, que se ajustan como un guante a la necesidad de jugar para adquirir un mayor conocimiento del mundo que les rodea” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 1)

La gran ventaja de estos materiales es que no son costosos, pues se encuentra en la propia naturaleza o en nuestro propio hogar, ayudando a los niños a valorar nuestra

naturaleza y no consumir abusando de ella. Además de concientizar a la revaloración del medio ambiente, reutilizando lo que probablemente se ha desechado; son muy útiles en la educación a pesar de su simplicidad, contribuyendo incluso en las áreas más complejas como matemáticas, comunicación.

Una vez se haya dado la utilidad necesaria al material se debe organizar, y ubicar al alcance de los niños, pues les permitirá dar rienda suelta a su imaginación, desarrollando juegos ricos y diversos. El niño por naturaleza necesita del juego, mientras los materiales concretos limitan su creatividad al presentar una función específica, los materiales no concretos, son propicios, pues no se limitan a instrucciones. Poseen un alto valor lúdico y pedagógico.

“Generalmente la forma sugiere, en un primer momento, explorar el apilado y en este sentido pueden encontrar múltiples maneras de hacerlo. Su modularidad ofrece versatilidad y campos más complejos a explorar” (Rejuega, 2015, pàrr. 11).

“Es lo que nos ocurrió en casa donde el inicio fue un apilado vertical u horizontal y con los días se fue en un juego de construcción mucho más complejo y rico: cada pieza ya tenía características propias tanto en color, peso y tamaño”. (Rejuega, 2015, pàrr. 11)

“También les ayuda a introducir concepto matemáticos por medio del juego: ha aprendido indirectamente que los diferentes tamaños modulares pueden combinarse entre sí para crear tamaños modulares, pueden combinarse entre sí para crear tamaños semejantes o diferentes (sumando o dividiendo partes) así como la diferencia de pesos y de color; aprendiendo a asociar, discriminar, relacionar y clasificar característica”. (Rejuega, 2015, pàrr. 15)

1.4. Beneficios de los materiales no estructurados

“Estimulan el pensamiento creativo: este tipo de objetos no tienen una función clara así que es el niño quien debe darles una finalidad y crear las historias que quiera.” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 2)

“Se adaptan a diferentes etapas evolutivas del niño: como este tipo de materiales no tienen una finalidad concreta y están poco elaborados van a acompañar al niño durante más años porque se adaptarán a su desarrollo y cambio de intereses”. (Hablemos de autismo, s.f. párr. 3)

“Evita la sobre estimulación: no hay luces y no hay sonidos, por lo tanto, no hay estímulos externos sino que tienen que salir de dentro del niño. A veces pensamos que si un juguete no es bastante estimulante... el niño se va a aburrir y es donde los padres debemos de ayudarlos, enseñarlos a tener pensamientos creativos, poner a volar su imaginación” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 4)

“Ejemplos: con una sábana podemos enseñar al niño/a varios juegos, como hacer una tienda de campaña, hasta que sea la capa de súper héroe. Con una caja podemos crear un carro, un helicóptero, una cocina, hasta la casa de una muñeca”. (Hablemos de autismo, s.f. párr. 5-6)

a) Materiales cotidianos:

- “Pinzas de la ropa
- Rulos de pelo de plástico y de colores
- Medidores: un metro enrollable de plástico (de metal pueden cortar) y reglas
- Llaves y candados
- Espejos
- Barajas
- Pinceles
- Monedas, monederos
- Coladores
- Embudos” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 7).

b) Objetos reutilizables:

- “Tubos de cartón (de papel de cocina o del baño)
- Cartones de huevos
- Cajas: zapatos, o las cajas de toallas de bebe.
- Botellas de plástico transparentes (para meter objetos dentro y hacer maracas, por ejemplo)
- Telas
- Tornillos y tuercas
- Cucharas, platos y vasos de plástico, biberones... Todos los utensilios de cuando era bebé.
- Recipientes de cualquier tipo” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 8).
- “Cuerdas, cordones y cintas: de zapatos viejos, ... (cuidado con la edad, para que no se puedan ahogar)” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 8)
- “Cadenas” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 8).
- “Papeles: de revistas, de regalo, tarjetas de navidad, calendarios viejos, guías telefónicas...” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 8).
- “Tarros de cristal con sus tapas” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 8).
- “Tapas y tapones varios” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 8).
- “Latas que tengan bordes que no corten. Si se tienen latas de distintos tamaños pueden encajarse unas dentro de otras” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 8).
- “Papel de lija” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 8).
- Materiales naturales:
- “Semillas de árboles” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 9).

- “Conchas y restos marinos. En la orilla de la playa se pueden encontrar gran cantidad de residuos naturales del mar, conchas de diferentes animales, bolas de fibra de mar, maderas erosionadas...” (Hablemos de autismo, s.f. pàrr. 9).
- “Arena de diferentes lugares: de distintas playas, montañas, de desiertos... se pueden colocar en un cajón (tipo arenero) para juego sensorial, simbólico, de medidas, etc. o también catalogarlas en diferentes botes de cristal según el lugar

de dónde provienen, para poder mirarlás con lupa y observar las diferencias.”
(Hablemos de autismo, s.f. párr. 9)

- “Piedras: De río, de playa, de montaña...” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Ramas de diferentes árboles o arbustos, tamaños, grosores y en diferentes estados (desde recién cortadas y todavía verdes a ramas comidas)” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Plantas en maceta” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Hojas de árboles, desde hojas secas de roble a agujas de pino
- Agua (y por tanto hielo)” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Alimentos (tengamos en cuenta no malgastar comida, jugar con ella es una buena salida para la comida caducada, aunque también podemos hacer del momento de cocinar un juego y luego comerlo)” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9):
- “Pasta seca: macarrones, espaguetis...” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Gelatina” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Chocolate a la taza, harina, yogur, miga de pan, sucedáneo de café...” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Colorantes alimenticios” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Cáscaras de frutos secos” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Semillas de todo tipo: garbanzos, lentejas, judías, arroz, maíz” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9).
- “Se pueden realizar cajas temáticas, como la caja de música (con instrumentos pero también con elementos sonoros, pero recordad que la música no es sólo ruido), el baúl de las telas, la caja de los sentidos (con objetos en los que intervengan los 5 sentidos), la caja de papeles, la caja de los tesoros...” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 9)

“Otras ideas son utilizar recipientes que en sí mismos sean objetos cotidianos, como bolsos, monederos, costureros, caja de herramientas de plástico con apartados, cajas de galletas, botes de leche en polvo” (Hablemos de autismo, s.f. párr. 10).

1.5. La infancia

“La infancia es la segunda de las etapas dentro del desarrollo del ser humano, es posterior a la etapa o fase prenatal y precede a la etapa de la niñez. Es la etapa comprendida entre el nacimiento y los 6 años de edad.” (Etapas desarrollo humano, s.f. pàrr. 1)

“El psicólogo Suizo Jean Piaget denomina a los primeros meses de la vida como Periodo Sensorio-Motriz o sensoriomotriz.” (Etapas desarrollo humano, s.f. pàrr. 2).

“En algunos países, infante (del latín *infantis*) es una denominación legal, que se aplica a los chicos que tienen menos de 7 años. De acuerdo a la Convención de los Derechos del Niño, se entiende por niño a aquella persona que aún no haya cumplido 18 años, excepto que ya haya alcanzado la mayoría de edad, de acuerdo a lo estipulado por la ley”. (Definicion, s.f. pàrr. 4)

“La Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó en 1989 un tratado que describe los derechos de los niños. La Convención sobre los Derechos del Niño explica, por ejemplo, que todo niño debería gozar de salud, disfrutar del descanso y el juego, tener una familia, un nombre y una nacionalidad. Entre los puntos más importantes, sin embargo, se encuentra la libertad de pensamiento y expresión y la protección contra la explotación infantil” (Definicion, s.f. pàrr. 6)

CAPÍTULO II

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA MEJORA EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

En este capítulo se detalla como el juego permite la mejora del aprendizaje en los niños del nivel inicial, haciendo uso de materiales no estructurados que se encuentran en la naturaleza u hogar.

2.1. Aportaciones del juego al desarrollo cognitivo

“El juego, además de aportar al niño placer y momento de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus posibilidades en muchos ámbitos de la vida”. (El juego en psicología evolutiva, 2017, pàrr. 17)

En el desarrollo cognitivo el niño aprende a unir un significante a un significado, por ejemplo cerrar los ojos al acostarse es un significante de dormir.

“El juego pone en marcha habilidades cognitivas del niño, en cuanto le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. El desarrollo cognitivo le hará comprender, controlar su entorno físico y social y actuar sobre la realidad. Mediante el juego los niños desarrollan su pensamiento y aprenden. Con él pueden ajustar su pensamiento, cometer errores y aprender a subsanarlos.”

“El juego es relevante para la primera infancia, como lo es para los años subsecuentes, por la posibilidad de expresión, socialización y aprendizajes diversos. Jóvenes y adultos también se benefician con el juego, desde que esté adaptado a cada edad y circunstancia. Tanto los estudios de varias áreas del conocimiento como las prácticas cotidianas y la ciencia demuestran esta relevancia en la vida del ser humano. En 1991 comenzaron una campaña para

rescatar los juegos tradicionales, ¿qué ha pasado? lo interesante en este estudio fue que los juegos rescatados que atravesaron el siglo XX son los mismos que se juegan desde la antigüedad en todos los países. Es un fenómeno universal transmitido de forma verbal de generación en generación. Juegos como saltar a la cuerda, correr, con palmas, con pelotas, esconderse, cometas, etc.” (El tiempo, 2016, pàrr. 7-8)

“A partir de ese conocimiento y de las vivencias y las memorias de infancia, trabajamos con los adultos la importancia del juego. Tenemos repertorios de juegos, potencia de los juguetes y otros materiales. Juego dirigido y juego espontáneo. Desarrollo integral de los niños y la potencia de cada tipo de juego para los diversos aspectos del ser humano. Espacios lúdicos con materiales no estructurados y juguetes contruidos. El papel del educador o de cualquier adulto frente al juego, etc. Buscamos que el juego sea valorado en el tiempo libre de los niños (recreos y fuera de la escuela) y como recurso pedagógico para motivar el desarrollo físico, cognitivo, emocional, social y moral de los niños de varias edades.” (El tiempo, 2016, pàrr. 9)

2.2.El juego en el desarrollo de procesos del pensamiento creativo

“El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.” (Ramirez, 2017, pàrr. 2)

“Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de

aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección”. (Ramirez, 2017, pàrr. 3)

2.3. Aportaciones del juego al desarrollo emocional

“Los juego de representación de escenas de vida cotidiana, de reproducción de cuentos y situaciones imaginarias implican la reconstrucción y puesta en acto de los conocimientos que ya se tienen. Así pues, en este tipo de juegos los niños se halan empleando el tono adecuado a los papeles que simulan, se expresan las emociones propias de los papeles, se ajustan las actitudes. En este sentido, cuando el niño juega simbólicamente deforma la realidad, adaptándola a sus deseos. De esta manera en el juego domina una realidad, que fuera del juego la domina a él.” (Web escolar, s.f. p. 1)

Siguiendo el ejemplo del juego de los médicos, el niño que tiene temor a este profesional podrá, a través del juego simbólico, trasladas el miedo que siente al muñeco que está utilizando como paciente o consolar al muñeco al igual que le consuela a él.

“Cuando se relacionan con su entorno, a menudo ocurre que el niño se expone a una tensión psíquica muy fuerte. Por eso crea un mundo a su medida que le ofrece garantías para vencer o paliar esas tensiones. Se crea en el juego una realidad alternativa que sirve para encauzar sus energías hacia soluciones más satisfactorias para sí mismo” (Web escolar, s.f. p. 1).

- Placer
- Satisfacción
- Motivación
- Exterioriza emociones
- Agresividad
- Fomenta el fortalecimiento de la autoestima

- Autoconfianza
 - Comunicación entre sus iguales y adultos.
 - Solución de conflictos
- (La importancia del juego en el niño.2012)

2.4. Aportaciones del juego al desarrollo motor

“El juego estimula el desarrollo motor del niño ya que constituye la fuerza impulsora para realizar la acción deseada”. (Asociacion san jose, 2017, pàrr. 11).

“Por ejemplo, el bebé que quiere coger un objeto que está lejos tiene que gatear para llegar hasta él, utilizar sus músculos, su motricidad gruesa. Al coger el objeto, el niño utiliza los pequeños músculos de sus manos, lo que se denomina motricidad fina. Asimismo, ejercita la coordinación óculo manual para fijarse en el objeto y llegar a cogerlo con la mano.” (Asociacion san jose, 2017, pàrr. 12)

“El deseo de alcanzar el objeto percibido le lleva a practicar los distintos modos de sujeción, a planificar y organizar sus movimientos y a desarrollar sus reflejos de protección. Por tanto, el desarrollo psicomotor es algo que el niño irá desarrollando a través de su deseo de actuar sobre el entorno, de poner en marcha sus capacidades motoras, de ir siendo cada vez más competente”. (Asociacion san jose, 2017, pàrr. 13)

“Según el niño se va desarrollando, el juego de ejercicio no sólo no desaparece con la aparición de juegos posteriores (juego simbólico), sino que además se ejercita, se perfecciona y contribuye a mejorar los movimientos y la comprensión de su realidad física”. (Asociacion san jose, 2017, pàrr. 14)

- “Gracias al juego y a su práctica el niño saltará, correrá, etc
- Mejora su desarrollo psicomotor
- Aumenta su fuerza.

- Velocidad
- Desarrollo muscular
- Sincroniza movimientos
- Percepción de los sentidos
- Facilita la adquisición del esquema corporal
- Identificación del cuerpo como in todo y sus partes
- Reconocimiento de uno mismo como alguien diferente a los demás
- Motricidad fina
- Coordinación óculo manual.
- Aprende relaciones de causa – efecto”. (Manoll1966, 2012, p. 14)

2.5. La Exploración en el juego

“La exploración es un procesos que se destaca dentro del juego con los bebés, puesto que de esta manera conocen el entorno, a los otros y a sí mismo por medio de los sentidos; esta exploración profunda de los objetos es muy importante porque a partir de ello pueden llegar a otorgar otros significados a los objetos, lo cual es primordial dentro del juego” (Ministerio de educacion de Colombia, 2014, p. 23).

“El fenómeno de la exploración según Garvey (1983), se evidencia cuando un objeto o juguete no es familiar para los niños, por ende, tiende a establecer una cadena de exploración, familiarización y eventual entendimiento, una secuencia que, repetida con frecuencia, conduce a conceptos más maduros acerca de las propiedades físicas (tamaño, textura, forma) de los objetos. Al respecto, Bruner (1984) hace referencia a tres de las características del juego en la primera infancia: el juego en sí mismo un motivo de exploración, es una actividad para uno mismo y no para los otros, es un medio para la invención.” (Ministerio de educacion de Colombia, 2014, p. 23)

“Este autor reconoce que el juego y la exploración están íntimamente relacionados y no pueden estar el uno sin el otro, pues los dos se complementan. No obstante si la exploración no está acompañada de la maestra, o de otros agentes educativos, el acto de explorar quizás puede llegar a agotarse en la manipulación y no trascender al juego” (Ministerio de educación de Colombia, 2014, pp. 23-24).

“Sin embargo es importante hacer énfasis en que toda la exploración y lo transforman en el juego, le otorgan otros sentidos, significados y funcionalidades.” (Ministerio de educación de Colombia, 2014, p. 24).

2.6.El espacio y el tiempo

- **EL ESPACIO**

“Es importante que la disposición de los muebles en la sala no sectoricen los distintos espacios de juego con el objeto de favorecer el intercambio y la posibilidad de conexión entre los materiales y los juegos. El juego puede realizarse en la sala, el pasillo, el patio, el salón de usos múltiples y otros lugares disponibles en la institución, pudiendo incluirse o no los muebles de la sala. La presentación por parte del docente de un espacio lúdico y diferente al habitual puede dar lugar a nuevas experiencias de juego. Es importante que los niños se vayan encontrando con variadas formas de disponer el espacio” (Vanina91, 2014, p. 1)

- **EL TIEMPO**

“El docente interviene administrándolo y organizándolo y, en función de esto considera, cuando y cuanto jugar, teniendo en cuenta las necesidades y los intereses del grupo. Deberán considerarse los tiempos del grupo, los tiempos del juego y los tiempos institucionales. La planificación el docente debe ser flexible en su propuesta y tomar aquello que surge del propio juego como elemento que le permita profundizar su conocimiento del grupo y de cada niño. El juego necesita de un tiempo de organización y caos para luego llegar el

tiempo del desarrollo y posterior cierre. El tiempo de cierre requiere que el docente avise a los niños unos minutos antes de su finalización, para que ellos puedan concluir lo que están haciendo” (Vanina91, 2014, p. 1).

- PERIODOS DE JUEGO

“Juego inicial Cuando comienza la jornada, es recomendable que el docente prepare la sala con algunos juegos, de modo que los niños vayan a cada propuesta a medida que llegan, según sus intereses; aquí se puede observar lo que surge en el desarrollo del juego, registrando las elecciones que hacen, el desarrollo de sus ideas y las situaciones particulares de cada uno de los alumnos. Además de aquello que el docente haya propuesto, es recomendable que los niños tengan la posibilidad de seleccionar por su propia cuenta aquellos materiales que necesiten o que le interesen”. (Vanina91, 2014, p. 1)

“Juego centralizador, juego-trabajo, juego en sectores Cada una de estas modalidades ofrecen un tiempo privilegiado de juego, dado que en ellas convergen distintos tipos de situaciones, algunas de carácter netamente lúdico. Las propuestas de juego irán variando, y se pueden enriquecer y articular con las unidades didácticas, o los proyectos que se estén realizando, siempre y cuando”: (Vanina91, 2014, p. 1)

- “Esta inclusión no sea forzada” (Vanina91, 2014, p. 1).
- “Los niños puedan otorgarle el uso que deseen a los materiales ofrecidos.
- Juego en espacios abiertos” (Vanina91, 2014, p. 1).
- “Respecto de este momento de juego, hay que considerar los determinantes de espacio y tiempo que lo rigen y su incidencia en el tipo de juego que los niños eligen” (Vanina91, 2014, p. 1).
- “También hay que tener en cuenta la importancia de la intervención del docente que durante este tiempo es un observador atento que puede sugerir, ofrecer, marcar pautas o establecer límites cuando un niño o el grupo lo requieren, enseñar el uso de los aparatos o de algunos juegos” (Vanina91, 2014, p. 1).
- “Los materiales que están presentes en ese espacio y su organización también son un fuerte determinante del tipo de juego que los niños

expresan allí, no es igual el juego en el piso de tierra, en el césped o el cemento” (Vanina91, 2014, p. 1).

CONCLUSIONES

PRIMERA.- El juego es fundamental en el desarrollo enseñanza aprendizaje, pues permite al niño ser espontáneo, creativo, construyendo ambientes donde el niño manifiesta sus inquietudes. El niño aprende jugando, quizá una frase muy triada, sin embargo es la forma como el niño va adquiriendo nuevos aprendizajes, a través de la exploración.

SEGUNDA.- Al niño no se le bombardea de información, si se desea que aprenda, debemos crear espacios donde pueda interactuar con sus pares y docente. Recordemos que fortalecemos el cimiento formado por sus padres; nosotras como orientadoras guiamos a los niños en busca de la construcción de sus propios aprendizajes, para a la vez equilibrar ello con sus emociones.

TERCERA.- Es de suma importancia hacer uso de los materiales no estructurados, puesto a que beneficia enormemente a los niños para el desarrollo de diversas capacidades. Recordemos que el ser humano toda una vida ha estado en contacto de la naturaleza y sus conocimientos se derivan de nuestro propio hábitat.

Si bien es cierto hoy en día se cuida a los niños ante la exposición a diversas enfermedades, evitando que se ensucien o estén en contacto directo con la naturaleza, sin darse cuenta se le restringe al niño aprender con naturalidad. Por lo que la mayoría de padres requiere de una terapeuta que apoye con la crianza de los niños, pues se le escapa de las manos ya que en este mundo del consumismo, se ha olvidado de estos momentos importantes como son jugar y estar en contacto con el medio ambiente.

REFERENCIAS CITADAS

- Asociacion san jose. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo infantil*.
Obtenido de Asociacion san jose: <https://www.asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/>
- Banda, E. (s.f.). *Uso del Juego como estrategia educativa*. Obtenido de Monografias:
<https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>
- Concepto. (s.f.). *¿Que es juego?* Obtenido de Concepto de: <https://concepto.de/juego/>
- Concepto definicion. (s.f.). *Juego*. Obtenido de Concepto definicion:
<https://conceptodefinicion.de/juego/>
- Concepto definicion. (s.f.). *Juego*. Obtenido de Concepto definicion:
<https://conceptodefinicion.de/juego/>
- Definicion. (s.f.). *Definicion de infancia*. Obtenido de Definicion:
<https://definicion.de/infancia/>
- El juego en psicologia evolutiva. (2017). *¿Cual es la importancia del juego y los juguetes en el desarrollo infantil?* Obtenido de El juego en psicologia evolutiva
blogspot: <http://eljuegoenpsicologiaevolutiva.blogspot.com/2017/11/cual-es-la-importancia-del-juego-y-los.html>
- El plural. (s.f.). *La historia del juego*. Obtenido de El plural:
https://www.elplural.com/sociedad/la-historia-del-juego_107232102
- El tiempo. (2016). *El juego es útil para el desarrollo cognitivo y social*. Obtenido de
El tiempo: <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/importancia-del-juego-para-el-desarrollo-cognitivo-y-social-40370>
- Etapas desarrollo humano. (s.f.). *La infancia, segunda etapa del desarrollo de la vida del ser humano*. Obtenido de Etapas desarrollo humano:
<https://www.etapasdesarrollohumano.com/etapas/infancia/>
- Hablemos de autismo. (s.f.). *Materiales no estructurados*. Obtenido de hablemos de autismo
wordpress:
<https://hablemosdeautismo.wordpress.com/2016/06/21/materiales-no-estructurados/>

- Integratek. (2016). *La importancia del juego simbólico*. Obtenido de Integratek: <https://integratek.es/blog/2016/11/08/juego-simbolico/>
- Manoll1966. (2012). *La importancia del juego en el niño*. Obtenido de Slideshare: La importancia del juego en el niño
- Mi bienestar . (s.f.). *Los beneficios físicos del juego*. Obtenido de Mi bienestar: <http://www.mibienestar.es/ocio/6-general/62-los-beneficios-fisicos-del-juego.html>
- Mi bienestar. (s.f.). *Los niños y el beneficio del juego*. Obtenido de Mi bienestar: <http://www.mibienestar.es/ocio/6-general/63-los-ninos-y-el-beneficio-del-juego.html>
- Ministerio de educacion de Colombia. (2014). *El juego en la educacion incial*. Bogota: Ministerio de educacion de Colombia.
- Monografias plus. (s.f.). *La importancia del juego en la educación primaria*. Obtenido de Monografias plus: <https://www.monografias.com/docs/La-importancia-del-juego-en-la-educaci%C3%B3n-F3WCQNGZSQTS>
- Paradise. (s.f.). *El valor del juego como herramienta de aprendizaje*. Obtenido de Paradise international school: <https://www.paradise.edu.pe/valor-del-juego-herramienta-aprendizaje/>
- Ramirez, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de Magisterio: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Rejuega. (2015). *El valor en la infancia del juego desestructurado*. Obtenido de Rejuega: <http://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-libre/el-valor-en-la-infancia-del-juego-desestructurado/>
- Revista vinculado. (s.f.). *Historia y evolucion del juego*. Obtenido de vinculado: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- Tumal, A. (s.f.). *Los juegos*. Obtenido de Calameo: <https://es.calameo.com/books/0056674578bbbb5195cc0>
- Vanina91. (2014). *Aspectos condicionantes del juego en el jardín de infantes*. Obtenido de Club de ensayos: <https://www.clubensayos.com/Biograf%C3%ADas/Aspectos-Condicionantes-Del-Juego-En-El-Jard%C3%ADn-De/2237880.html>

Web escolar. (s.f.). *El juego y el niño a los tres años* . Obtenido de Web escolar:

<https://www.webscolar.com/el-juego-y-el-nino-a-los-tres-anos>

Wikipedia. (s.f.). *Juego*. Obtenido de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Materiales no estructurados en el juego como estrategia en la mejora de los aprendizajes de los niños de 3 años.

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%	6%	0%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.daletiempoaljuego.com Fuente de Internet	1%
2	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	recreaciondeportebiscucuy.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
6	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	documents.mx Fuente de Internet	<1%

9	www.consultapsicologicamadrid.com Fuente de Internet	<1%
10	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.mx Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
12	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
14	integratek.es Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo