

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego didáctico para niños del nivel inicial

Monografía.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Gladys Cubas Vásquez

Jaén - Perú

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego didáctico para niños del nivel inicial

Monografía aprobada en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Jaén – Perú

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La importancia del juego didáctico para niños del nivel inicial

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

Gladys Cubas Vásquez (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Jaén – 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 Jaén, a los siete días del mes de agosto de dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Bracamoros 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: *“La importancia del juego didáctico para niños del nivel inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor (a) **CUBAS VASQUEZ, GLADYS**.

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 **quince (15)**.

Por tanto, **CUBAS VASQUEZ, GLADYS**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las doce horas con veinte 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 Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Roldán Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

INDICE.	
RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	8
Para un mejor desarrollo del trabajo, se plantean los siguientes objetivos: .	9
CAPITULO I	11
1.1. La didáctica	11
1.2. Objetivos de la didáctica	12
1.3. Relación entre educación y didáctica	13
CAPÍTULO II.....	15
EL JUEGO	15
2.1. Concepto del juego	15
2.2. La expresión plástica.	18
2.3. El juego como estrategia en la expresión plástica.	21
3.1. Características del juego	23
2.4. El juego en el contexto educativo.....	23
2.5. Juegos didácticos.....	24
2.6. Elementos de los juegos didácticos	25
2.7. Clasificaciones	26
2.8. Importancia de los juegos	31
2.9. El juego en el desarrollo infantil	32
2.10. Beneficios de los juegos adaptados en los niños:	33
2.11. Tipos de juegos.....	34
CONCLUSIONES	36
RECOMENDACIONES.	37
REFERENCIAS CITADAS.....	38

RESUMEN

El presente trabajo se centra en la importancia que tiene el juego didáctico en los niños del nivel inicial ya que ellos necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Diferentes investigaciones demuestran que la educación a través del juego permite tener una didáctica eficaz y placentera en la experiencia del aprendizaje en las diferentes áreas de enseñanza como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Palabras clave: juego, didáctica, recreación

ABSTRACT.

This work focuses on the importance of didactic play in children of the initial level since they need to be active to grow and develop their abilities, the game is important for the learning and integral development of children since they learn to know life playing. Different investigations show that education through play allows effective and pleasant didactics to be experienced in learning in different teaching areas such as psychomotor, cognitive and affective-social. The game allows the thought spontaneous and effective actions to enrich the structures it has and find new paths, new answers, new questions.

Keywords: game, didactics, recreation

INTRODUCCIÓN

El juego Constituye la ocupación principal de los niños y juega un papel muy importante, pues a través de ella se puede estimular y lograr un mayor desarrollo en diferentes campos como la sociedad psicomotriz, cognitiva y emocional. Además, los juegos infantiles tienen una finalidad educativa y también ayudan a mejorar su creatividad, por lo que se considera un medio eficaz para comprender la realidad. A través de los juegos, los niños pueden experimentar, aprender, reflexionar y cambiar actividades en la realidad. (Cadena, 2018)

El juego es un ejercicio que realizan los niños para desarrollar sus diferentes habilidades: desarrollo físico, emocional, sensorial e intelectual, así como experimentar emociones como sorpresa, expectativa o alegría; y para solucionarlas satisfaciendo sus necesidades y deseos. Conflicto emocional significa que no pueden satisfacer sus necesidades en la vida real ayudándoles a afrontar situaciones cotidianas. (Gronobles & Gómez, 2014)

Este juego permite que los bebés y los niños aprendan a comprender su propio cuerpo, sus límites y su entorno. Los niños deben disfrutar de los juegos y las actividades de entretenimiento, y deben centrarse en los propósitos educativos para obtener el mayor beneficio. Al principio, los niños solo pueden aprender a Entienden la situación. Lo primero que hacen es desarrollar su percepción inmediata, pero este comportamiento está limitado por él y su entorno. (Gronobles & Gómez, 2014)

“Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio” (Gronobles & Gómez, 2014), por eso “no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica”. (Mendo, 2018)

El nivel de Educación inicial se caracteriza porque el niño aprende jugando, en esta etapa del aprendizaje los niños tienen como principal estrategia para aprender al juego ya que éste les permite interactuar entre compañeros desarrollar su creatividad e imaginación, asumir roles y ponerse de acuerdo en las diversas estrategias que van a realizar para llevar a cabo el juego.

Además, el juego se convierte en una estrategia didáctica que el docente debe utilizar para ir desarrollando capacidades en los niños y niñas de Educación inicial puesto que los niños en la educación inicial están activos y dispuestos a realizar todo tipo de juegos que les haga sentirse bien con ellos mismos y con sus compañeros.

La educación formal ha dejado de lado el juego y le ha dado mayor importancia a que los niños aprendan a escribir sin embargo no se les ha dado las facilidades para que ellos desarrollen sus habilidades motoras y la creatividad, así como el poder orientarse en el espacio en el que se encuentra.

En la presente monografía se busca analizar las diversas teorías y experiencias que se han tenido sobre el aprendizaje de los niños mediante el juego Además del punto de vista de los investigadores sobre cómo se debe incorporar el juego al desarrollo cognitivo de los estudiantes, y los altos beneficios que se obtienen en el aprendizaje de ellos.

Para un mejor desarrollo del trabajo, se plantean los siguientes objetivos:

Objetivo General

Determinar la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación inicial de cinco años de edad.

Objetivos específicos

- Determinar los elementos de la didáctica y su importancia en el proceso de enseñanza de los estudiantes de educación inicial.
- Analizar el juego y sus elementos que son importantes para el proceso didáctico.

Dedico este trabajo a Dios y a mis padres por conducirme al camino del bien, despertar el espíritu de superación y para así ser profesional útil a mi familia y sociedad.

Gracias a Dios por permitirme terminar con éxito mis estudios de educación, gracias a mi familia por apoyarme en cada decisión y proyecto. Gracias a la vida porque cada día me demuestra lo hermoso que es y lo justo que puede llegar a ser. No ha sido sencillo el camino, pero lo he logrado y vamos por más meta

CAPITULO I

1.1. La didáctica

Los docentes deben estar preparados en su trabajo diario para hacer frente a las consecuencias de los problemas sociales, económicos, docentes y familiares que puedan sufrir los alumnos, y estos problemas suelen manifestarse como un interés insuficiente por aprender. Esta situación afectará la formación de los estudiantes, porque su actitud no es la más adecuada o esperada del instructor. (Céspedes, López, & Pineda, 2014, pág. 23)

Por esta razón, “en la presente monografía se tomó como referencia el uso de métodos activos, en particular de juegos didácticos que ayuda a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que los estudiantes se concentren mejor y trabajen autónomamente”. (Céspedes, López, & Pineda, 2014, pág. 23)

Teniendo en cuenta estos métodos, la didáctica se define como:

La investigación tiene como objetivo orientar una serie de recursos técnicos para que el alumno aprenda. El propósito es permitirle alcanzar un estado de madurez para que pueda afrontar la realidad de forma consciente, eficaz y responsable, y actuar en ella. Como ciudadano participante y responsable negativo. (Nerici (1954) citado en Céspedes, López, & Pineda, 2014. p. 23)

Esta “disciplina cuya traducción del griego es arte de enseñar”, también fue definida a mediados del siglo XVII por Comenio, como un artificio universal para enseñar todo a todos. Para él, enseñar debe ser un proceso que no genere molestias en

quien enseña y mucho menos en quien está adquiriendo los conocimientos, sino de mayor atractivo y agrado para ambas partes” (Céspedes, López, & Pineda, 2014, pág. 24)

En este sentido, se afirma que la didáctica se relaciona con la forma o modo de enseñanza la misma que orientará el aprendizaje de los estudiantes, para de esa manera hacerlo más contextualizada de acorde con los intereses y necesidades de los estudiantes.

1.2. Objetivos de la didáctica

Los objetivos de la didáctica según el pedagogo Nerici (Céspedes, López, & Pineda, 2014) son:

- ✓ Cumplir con el propósito de la educación conceptual; hacer que la enseñanza y el aprendizaje sean más efectivos; aplicar nuevos conceptos en los campos de la biología, la psicología, la sociología y la filosofía para hacer que la enseñanza sea más consistente y coherente.
- ✓ De acuerdo con la enseñanza direccional según la edad evolutiva del alumno, puede ayudarlo a desarrollarse y organizarse de acuerdo con sus propios esfuerzos de aprendizaje.
- ✓ Adaptar la enseñanza a las posibilidades y necesidades de los estudiantes.
- ✓ Estimular las actividades escolares en la realidad y ayudar a los estudiantes a ver el fenómeno del aprendizaje como un todo, en lugar de dividirlo artificialmente en fragmentos"

- ✓ Estimule las actividades escolares en la realidad y ayude a los estudiantes a ver el fenómeno del aprendizaje como un todo, en lugar de dividirlo artificialmente en fragmentos
- ✓ Guiar la organización de los deberes para evitar pérdidas de tiempo y energías inútiles.
- ✓ Adecuar la docencia a la realidad y necesidades de los estudiantes y la sociedad De igual forma, un adecuado acompañamiento y control consciente del aprendizaje para corregir o retomar el aprendizaje en el tiempo.

De lo anterior se puede decir que la pedagogía no solo se interesa en permitir que los estudiantes adquieran una serie de conocimientos o aprender algo, sino también en sus aspectos sociales y / o morales. Además, ayuda a mejorar la conciencia de los docentes acción Rentabilizar el proceso de aprendizaje del alumno. (Nerici (1954) citado en Cépeda, López, & Pineda, 2014. p. 24, 25).

1.3. Relación entre educación y didáctica

La escuela se encarga de formar a los estudiantes para que se integren plenamente en las actividades normales de la sociedad. La tarea incluye la integración social, cultural y profesional de los estudiantes, pero para lograr este objetivo, la escuela no solo debe brindarles conocimientos, sino también brindarles conocimientos. Se debe utilizar principalmente como guía, para el compañerismo permanente, diciéndoles que la vida no se trata de derrotarnos, sino de cooperar entre nosotros. (Cépeda, López, & Pineda, 2014, págs. 25,26).

Pero, “¿cómo hacer para que la escuela cumpla con estas tareas? Para dar respuesta a esta pregunta, es casi una obligación hacer alusión a la didáctica pues es la

única disciplina que indica de manera detallada la forma en que debe proceder la comunidad educativa, específicamente el docente, para que los estudiantes aprendan con mayor eficacia”. (Cépeda, López, & Pineda, 2014, pág. 26)

CAPÍTULO II

EL JUEGO

2.1. Concepto del juego

Etimológicamente, “los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: *iocum* y *ludus-ludere* ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica”. (Martínez, 2018)

Para acercarnos más “a la cuestión que nos interesa se van a exponer las diversas definiciones y enfoques que tradicionalmente se dan sobre el juego. Para ello adoptaremos un orden, según lo expone el profesor Fingermann (1970), en su libro el juego y sus proyecciones sociales” (Jacinto, 2012) y que en resumen es el siguiente:

- ✓ El juego como recreo Claparède (1927): “que nos viene a decir que la actividad del juego ayuda a reponer las fuerzas gastadas en el trabajo y a descansar. Este punto de vista justificaría el juego de los adultos”.
- ✓ El juego como excedente de energía (Herbert Spender): “el hombre y algunos animales superiores, en los que la energía vital sobrepasa las necesidades innatas utilizan este excedente de energía en forma de juego” (Jacinto, 2012)
- ✓ “El juego como función biológica: la actividad lúdica sería un ejercicio preparatorio para la vida adulta que desarrolla los instintos heredados, el juego posibilita el aprendizaje”.

- ✓ “Interpretación psicoanalítica del juego dada por Sigmund Freud”.
- ✓ “El juego en la interpretación psicogenética de Piaget, que viene dada por la estructura del pensamiento del niño”.

Se puede observar que el comportamiento del juego ha sido analizado desde muchos ángulos y muchos autores han aportado sus propias ideas a la evolución y transformación del concepto de juego, sin embargo, todavía no existe una explicación única para este fenómeno. (Jacinto, 2012, pág. 13)

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

Para los niños, la vida es una aventura lúdica y creativa. Desde que nació, sintió la necesidad de comprender el mundo exterior y, al mismo tiempo, también se convirtió en un extraño para el extraño al que se enfrentaba fuera del útero de su madre. Debes formular estrategias para adaptarte al entorno externo lo antes posible. En primer lugar, no es fácil lograr este objetivo, pues en su etapa de desarrollo no encontró las herramientas necesarias, por lo que puede suplir esta frustración durmiendo mucho tiempo, lo cual es más placentero. Con el paso del tiempo y el crecimiento, comenzó a conectarse con el mundo exterior a través del primer juego, ama el vínculo maternal, comenzó a mantener un estado de tranquilidad y a producir creatividad humana. (Cuba, 2015, citado por Jacinto, 2012)

Por tanto, podemos decir que la primera etapa del juego está básicamente relacionada con el amor y la ternura de la madre, y está relacionada con los juegos corporales, los sonidos, el primer peluche, la apariencia, la sonrisa y la experiencia divertida y la creatividad. Desde la infancia, artísticamente hablando, desde nuestra vida

laboral hasta la vida personal y familiar, se irán configurando las posibilidades de la edad adulta. La situación del juego nos permitirá establecer nuevos comportamientos, afrontar cada problema, sentir diversos sentimientos y sentimientos, resolver conflictos, utilizar la imaginación para transformar la realidad y potenciar nuestras capacidades. (Jacinto, s.a citado por Huamán, 2016.)

Abad (2008) En su trabajo nos dijo que un juego debe ser visto como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, mediante esta operación, por un lado, los objetos pueden satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos reales. Y las fantasías de otras personas. Para lograrlo, debe tener total libertad tanto interna como externamente. (Abad, 2018, citado por Díez, 2018)

Por lo tanto, debemos entender que el juego es un momento agradable, no hay peligro de cometer errores, y no hay presión coercitiva impuesta por los adultos, solo para encontrar las únicas restricciones y reglas en la propia situación de juego o en las normas sociales. Si es compartido, el compañero de juegos lo solicita. El juego debe ser una situación que busque deshacerse de la rutina y vivir siempre como un juego nuevo. (Jacinto, 2012; citado por Díez, 2018)

Otra perspectiva del juego la encontramos en Huizinga (1972), Le interesa más la estructura del juego que su significado, y lo define como una profesión libre, que se lleva a cabo dentro de un tiempo y espacio determinado y tiene reglas absolutamente obligatorias. Aunque puede ser aceptado libremente, su objetivo final es en sí mismo, y va acompañado de tensión, alegría y conciencia de cosas distintas de la vida normal. (Rivero, 2015)

Teniendo en cuenta “dicha definición, la acción y ocupación libre es un concepto inherente al juego del niño y la libertad es una condición para el goce, la exploración y el descubrimiento”. (Jacinto J. E., 2012)

En la segunda etapa de la educación infantil a que se refiere esta recomendación, el coordinador debe planificar, proponer y orientar actividades divertidas durante el desarrollo de las actividades escolares. Esto no debe inhibir la iniciativa personal y la creatividad del niño, sino que debe ayudar a fortalecerlas y desarrollarlas.(Jacinto J. E., 2012, pág. 13)

En cuanto a lo que ocurre en el ámbito del tiempo y el espacio, en el segundo ciclo de educación infantil, los docentes suelen determinar los departamentos o campos para realizar determinadas funciones de juego según el plan de actividades a realizar. Meta, si el plan escolar es correcto, el niño completará la meta satisfactoriamente. (Jacinto J. E., 2012, pág. 14)

Por último, Pavey (1990), opinó “que los juegos tienen como finalidad ofrecer un medio para trabajar en equipo de manera agradable y satisfactoria. También contribuir a la educación de las personas, en y a través del arte”. (Pavey, 1990 citado por Jacinto J. E., 2012)

2.2. La expresión plástica.

La dimensión creativa “es uno de los aspectos más relevantes de la Educación Infantil, ya que manifiesta la singularidad, originalidad y libertad del niño. Es precisamente durante los primeros años cuando mejor puede potenciarse su

desarrollo, puesto que es entonces cuando los niños están más abiertos a propuestas creativas y a expresarse tal como son”. (Ruiz, 2010)

Gutiérrez (2004), Se cree que la educación artística a lo largo de la historia siempre se ha posicionado en la educación general, pues tradicionalmente se entiende la plástica como una profesión cercana a determinadas industrias (por ejemplo, artesanos). Esto se considera un estudio aparte. Por lo tanto, no vale la pena su investigar. Niños de la clase social más rica. (Gutiérrez, 2004 citado por Ruiz, 2010)

En el Renacimiento “se produce una mayor consideración social del artista, ya que el arte adquiere una mayor base humanista y amplía su conocimiento a otras áreas como la historia, las matemáticas, la filosofía, etc”. (Ruiz, 2010)

Señala que el proceso educativo basado en la enseñanza del arte puede adquirir conocimientos y conceptos a través de una especie de experiencia artística, ya sea conocimiento artístico u otro conocimiento artístico, que a su vez puede desarrollar la creatividad. Estas experiencias constituyen un acervo de conocimientos que no se puede obtener en otras áreas del desarrollo. (Ruiz, 2010)

Otro asunto, “es como plantear los aprendizajes artísticos para que ofrezcan a los niños y niñas un programa atractivo con el que puedan obtener buenas consecuencias educativas”. (Ruiz, 2010)

Por su parte Caba (2004), “alude a la progresiva importancia que va adquiriendo el juego en la didáctica a lo largo del siglo XX, a partir de la renovación pedagógica de la Escuela Nueva, que propone una enseñanza más participativa, libre y democrática, lo que provocará una línea de avance en la dinámica de la utilización del juego como

método no coercitivo que va a hacer más estimulante y creativo el trabajo educativo en las aulas donde se imparte la expresión plástica”. (Caba, 2004 citado por Jacinto J. E., 2012.p. 15)

La escuela debe “caracterizarse como ámbito que posibilite y facilite el desarrollo de la creatividad en todas las dimensiones de la personalidad infantil”. Así Lowenfeld (1973) En su famoso libro "El desarrollo de la capacidad creativa", "planteó la hipótesis" de que el propósito de la enseñanza del arte es desarrollar la creatividad, y también proporciona una base para comprender las etapas de desarrollo de los niños y estudiar su creación; para este autor, la libre expresión es necesaria para obtener un buen desarrollo psicológico y emocional. Por lo tanto, no debe verse obstaculizado por métodos formales de enseñanza. Sus intereses fundamentales se concentran en los niños y educadores. Por lo tanto, los niños deben estimular fundamentalmente la espontaneidad de los instintos expresivos de los niños. (Lowenfeld (1973) citado por Jacinto J. E., 2012.p. 15)

Por ello, los educadores que dan forma a las expresiones faciales deben entender que lo realmente importante no es dejar que los niños aprendan las respuestas que satisfacen a los adultos, sino dejar que sus propias emociones e ideas obtengan su propia respuesta según su nivel de desarrollo o sus propios deseos. Momentos de tu vida. Agregó que en general, la educación debe esforzarse por inspirar a los estudiantes a identificarse con sus propias experiencias y desarrollar conceptos que expresen sus sentimientos, emociones y sensibilidad estética. (Jacinto J. E., 2012, pág. 15)

En la experiencia artística, el mismo contenido puede ser representado por artistas adultos y niños pequeños. El cambio radica en la relación subjetiva entre el creador y las cosas, personas o sentimientos creados por el mundo que nos rodea. Al comprender la forma en que un niño dibuja y el método que usa para representar el

entorno, podemos comprender su comportamiento y comprender la complejidad y los cambios que ocurren durante el crecimiento del niño. (www.ub.edu, 2018)

Hace una importante reflexión “en el sentido de que, para trabajar con los niños en el ámbito de la expresión plástica, es imprescindible comprender las diferentes etapas del desarrollo y poseer un conocimiento completo de los alcances del arte en cada una de ellas”. (www.ub.edu, 2018)

2.3. El juego como estrategia en la expresión plástica.

En primer lugar, decir, que “el juego es quizás una de las formas más libres que encuentran los niños y niñas para expresarse. Las actividades artísticas en la etapa infantil, forman parte de sus juegos. La creación artística se convierte en un acto lúdico cargado de significados. Llegados a este punto vamos a poner en relación los términos analizados”. Para ello recurrimos a Asenjo (2009), quien mantiene que “a todos nos ha gustado jugar, pero desde el punto de vista educativo, el juego siempre ha estado excluido de las actividades académicas. En ocasiones se ha utilizado como premio; quién no ha escuchado expresiones como”, “cuando termines los deberes te pones a jugar”, otras como causa de castigo “que haces jugando, si lo que tenías que estar haciendo es estudiar”. (Querevalú, 2013)

Presenta “una serie de juegos como herramienta para el aprendizaje de la expresión plástica, que el alumno lo puede percibir como una obligación, tedioso ejercicio impuesto o como un atractivo juego aceptado”. (Querevalú, 2013)

También mantiene, que, “si sabemos aprovechar la predisposición natural hacia el juego, revertirá en que consiga las competencias básicas (ser capaz de representar, de

valorar el hecho artístico, de desarrollar su propia creatividad, etc.) de un modo más directo y eficaz”. (Jacinto, 2012 citado por Querevalú, 2013)

El objetivo de “saber ver y saber hacer que contiene la educación plástica encuentra en el juego su posibilidad de realización inmediata”. (Jacinto, 2012 citado por Querevalú, 2013)

En la experiencia artística, los artistas adultos y los niños pequeños pueden representar el mismo contenido. El cambio radica en la relación subjetiva entre el creador y las cosas, personas o sentimientos creados por el mundo que nos rodea. Al comprender la forma en que un niño dibuja y los métodos que usa para representar el entorno, podemos comprender su comportamiento y comprender la complejidad y los cambios que ocurren a medida que el niño crece. (Querevalú, 2013)

Para llevarlo a cabo, “en todo juego habrán de considerarse tres elementos: la Simulación, la exploración y la evaluación”:

Simulación, “en cuanto que se construye un escenario o estado colectivo en el que los niños asumen unos papeles diferentes a los habituales” (Querevalú, 2013)

Exploración: “atreimiento a participar en la actividad que en si misma comporta el juego. Aun siendo conocidas sus reglas, suponen siempre para el participante una novedad, que en su deseo de jugar y ganar le compensa involucrase en esta nueva vivencia”. (Jacinto, 2012 citado por Querevalú, 2013)

Evaluación: Muy interesado en emitir un veredicto. Para aprobar la siguiente versión del juego, el niño debe poder sacar una serie de conclusiones mejoradas. El

propósito de esto es brindar a los docentes innovaciones en la enseñanza para promover su trabajo, pues los juegos pueden llevar la expresión y los conocimientos requeridos para el aprendizaje del arte, gracias a ello nos permite experimentar y expresar una variedad de materiales, esto nos brinda la conveniencia de tener experiencia práctica a través de la alegría y el impulso regular, que es una forma casi inconsciente y divertida que sumergirá al alumno en el conocimiento de los juegos estéticos para que se adapte a su propia situación. Desarrollar un código explicativo que se adapte a su propia situación. Cumplir con las reglas del juego que se les propongan y desarrollar la capacidad de inventar y crear. (Jacinto, 2012 citado por Querevalú, 2013)

3.1. Características del juego

De acuerdo con Bernabeu, el juego tiene las siguientes características:

El juego “es libre, en tanto que obedece al deseo y la subjetividad de cada jugador. De ahí que se deban seleccionar juegos que sean del gusto de los estudiantes con el fin de que se involucren con el objetivo que presente algún juego”. (Céspedes, López, & Pineda, 2014, pág. 27)

Aquí “se articula el juego con la motivación de la que se habló en páginas anteriores. El deseo y gusto de los estudiantes permite que el juego se constituya en una herramienta de conexión entre ellos y el conocimiento”. (Céspedes, López, & Pineda, 2014, pág. 27)

El juego “se acopla a unas reglas estipuladas. Cada uno contiene sus reglas, espacios y tiempos propios. Allí se exponen las cosas que el jugador no puede realizar puesto que perdería”. (Céspedes, López, & Pineda, 2014, pág. 27)

2.4. El juego en el contexto educativo

Bernabeu y Goldstein establecen que “el juego en el marco de la educación tiene una importancia sustantiva en todas las etapas de crecimiento del estudiante pues le permite desarrollar habilidades propias”. (Bernabeu y Goldstein citado por Cépeda, López, & Pineda, 2014)

En todo caso, “si los juegos se incluyen en la enseñanza de todas las áreas, facilitan la adquisición de conocimientos ya que despiertan en el estudiante un auténtico interés en los temas propuestos. Igualmente abordan situaciones en las que los valores están presentes gracias a las reglas que cada juego contiene”. (Cépeda, López, & Pineda, 2014, pág. 28)

En los aspectos psicológicos, “el juego brinda un espacio de relajación en la medida en que no se emiten juicios de lo mal o bien que haya podido realizar una actividad, sino que se le otorga una nueva oportunidad para rectificar los errores o simplemente avanzar satisfactoriamente”. (Cépeda, López, & Pineda, 2014, pág. 28)

2.5. Juegos didácticos

Zapata afirma que “el juego didáctico puede ser definido como una táctica utilizada en cualquier nivel o particularidad en diferentes contextos escolares, aun así, el docente muchas veces no reconoce la importancia de dicha estrategia desaprovechando las diversas ventajas que éste le proporciona”. “Es pertinente que el docente que realiza esta modalidad didáctica conozca las características que deben tener dichos juegos y maneje de forma adecuada y oportuna cada estrategia para asegurar el éxito de la implementación de cada actividad en un grupo determinado”. (González, 2018)

Según Chacón, “una vez conocida la importancia del juego y sus elementos, el docente cuestionarse acerca de ¿cómo elaborarlo?, ¿con qué objetivo crearlo? y ¿cuáles son los pasos para ejecutarlo? ¿Quién no ha jugado alguna vez?, ¿Quiénes juegan con

más frecuencia?, ¿Qué es lo primero que hacen los niños al salir al recreo?, ¿Qué juegos conocemos? Algunas de las respuestas serían: ¡todos hemos jugado alguna vez!, ¡Algunos de los juegos que conocemos son dominó, ajedrez, monopolio, bingo, rompecabezas, entre otros!” (Chacón, 2014 citado por González, 2018)

“El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula de forma sencilla, agradable y cómoda tanto para el docente como para los estudiantes. Todo lo anterior, con el fin de generar el aprendizaje divertido y efectivo”. (González, 2018)

El juego didáctico. Estimula el entusiasmo de los estudiantes porque puede atraer su atención en cualquier entorno escolar y permitirles desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Esta es también una forma de abandonar la noción de que los docentes son centros de clase y generadores de conocimiento y se convierten en facilitadores del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de mejorar la concentración y la concentración a través del trabajo en grupo. (González, 2018)

2.6. Elementos de los juegos didácticos

De acuerdo con Chacón, los juegos en el marco educativo, deben presentar los siguientes elementos:

Objetivo: “Los fines hacia donde se dirige el desarrollo del juego y es el espacio en donde se fijan tanto los conocimientos como los comportamientos que el estudiante debe conseguir. (González, 2018) Acciones lúdicas: Son las acciones que se llevan a cabo para que el estudiante se encuentre permanentemente motivado por cumplir a cabalidad con el juego” (González, 2018)

Reglas de juego: “Son las que le brindan organización al juego, para que tenga un adecuado proceso y se logre la consecución de los objetivos planteados”. (González, 2018)

2.7. Clasificaciones

Juegos Sensoriales

Estos juegos están relacionados con la capacidad de sentir. Inspiran sensibilidad en el centro común de todos los sentidos. Los niños se alegran con el simple hecho de expresar sentimientos, les gusta probar las más diversas sustancias, ver su propio gusto, silbar, hacer un sonido con una cuchara sobre la mesa, etc. Comprobarán colores adicionales. Los niños sienten los objetos cuando juegan. (Sandoval, 2010)

Los juegos motores.

“Son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etcétera”. (Sandoval, 2010)

Juegos Intellectuales

“Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias)”. (Sandoval, 2010)

Juegos Sociales

Este tipo de juegos tiene por “finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etcétera. Kawin dice que el juego es una

de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos”. (Sandoval, 2010)

Otras clasificaciones del juego

“Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia, sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías”. (Sandoval, 2010)

Juegos Infantiles

“Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual”. (Sandoval, 2010)

Juegos Recreativos

Estos juegos, “también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos: a) Corporales b) Mentales”

Juegos Escolares

Estos juegos tienen entre siete y doce años; los juegos han cambiado fundamentalmente su apariencia y se pueden conectar. Estos juegos responden fuertemente al instinto de la manada. Esta es una época dramática, como: gatos y ratones; zorros y perros; ladrones y guardias. Los juegos escolares se dividirán en tres categorías en función de sus acciones: juegos de velocidad. En estos juegos prima la carrera y el

salto; las habilidades motoras, técnicas y tácticas ocupan una coordinación motora impecable. Juego de poder. Estos juegos requieren mucha energía y suelen provocar fatiga y congestión. Juego de habilidad. Estos juegos se caracterizan por ahorrar energía y combinar acciones de manera adecuada para lograr sus objetivos. En estos juegos no debe haber otras acciones, pero sí deben ser útiles y necesarias, esa es la inteligencia que sirve a los músculos. (Sandoval, 2010)

Juegos Atléticos

Son aquellos en que “el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia”. (Sandoval, 2010)

Juegos Deportivos

Según el Dr. Tisis, refiriéndose al deportiva afirma que: “Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación” del “Yo”, “de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos”. (Sandoval, 2010)

En el Perú “la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyos profesores el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica”. (Sandoval, 2010)

Dicha clasificación es la siguiente:

Juegos Visuales.

Son aquellos que contribuyen con las funciones visuales del estudiante, estos juegos se producen con “ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático”. (Sandoval, 2010)

Juegos Auditivos.

“Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido” (Sandoval, 2010)

Juegos Táctiles.

Como su nombre indica, estos juegos ayudan a desarrollar el sentido del tacto, y los niños pueden usar una variedad de juguetes para hacerlo, como muñecos y animales hechos de materiales blandos, cubos de diferentes tamaños y tabletas con una superficie lisa que resaltar el juego. Significado básico. Gastón María nos presentó el significado básico del material en su "Metodología General". Montessori lo reconoció con él, lo que nos dio la sensación de levantar pesas. Vale, necesitan usar una variedad de pesas. Son juegos que te permiten cambiar de posición en el espacio y viajar en diferentes posiciones corporales. (saltos, carreras con obstáculos)”. (Sandoval, 2010)

Juegos de Puntería.

Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

Juegos de Equilibrio.

“Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad”.

Juegos Inhibición. “Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales”. (Sandoval, 2010)

Juegos Activos. “Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.” (Sandoval, 2010)

Juegos Individuales. “Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido”. (Sandoval, 2010, págs. 105-112)

Juegos Colectivos. Son “los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo, el deporte”. (Sandoval, 2010, págs. 105-112)

Juegos Libres. “Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado”. (Sandoval, 2010, págs. 105-112)

Juegos Vigilados. Estos juegos se juegan como facilitadores con la ayuda de los profesores, permitiendo que los estudiantes los utilicen de forma espontánea y completamente libre. En este juego, "la maestra deja la iniciativa a los niños, pero observa y usa el entusiasmo para evitar el peligro de enseñar algunas reglas. Este tipo de juego es un juego típico de jardín de infantes. Usa los intereses de los niños para enseñarles algunas preguntas o Temas.

Juegos Organizados. Se refieren a juegos que se organizan con anticipación. El maestro es la persona que planifica, programa y juega con el niño. Actúa como un participante que guía y controla el orden y las reglas, los estímulos y los resultados. Este juego es Hecho en la escuela primaria”. (Sandoval, 2010, págs. 105-112)

Juegos Deportivos Escolares. “Predominan los deportes relacionados con su práctica en las escuelas y universidades del Perú. Siempre modifique la dirección, el marco de tiempo y el paso de la herramienta. Los juegos deportivos escolares se pueden aplicar a las escuelas primarias y cumplir con las reglas y restricciones de cada situación. (Sandoval, 2010, págs. 105-112)

2.8. Importancia de los juegos

“El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del enseñar deleitando, máxima que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés”. (IFP, 2019)

Pero el juego “no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo. El juego no tiene que estar instrumentalizado necesariamente, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda. Es importante tener en cuenta que adultos y pequeños aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender”. (IFP, 2019)

El juego es inherente a los niños y especialmente a la edad infantil, cuyo contacto y manipulación permite el crecimiento y maduración del niños; el juego como estrategias de aprendizaje permitirá que se “siente bien y se expresa con libertad, se relaciona socialmente con otros y en grupo, adquiere responsabilidades y capacidad de juicio, se integra en el mundo adulto, conoce características de su propia cultura, transforma la realidad y explora el mundo que le rodea, desarrolla la imaginación y la creatividad”. (IFP, 2019)

Según Josué Llull, el juego desarrollo seis aspectos fundamentales en el desarrollo de la personalidad del estudiante:

Físico-motor: aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje”. (IFP, 2019)

Intelectual: “facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias. (IFP,

2019) Creativo: estimulando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales”. (IFP, 2019)

Emocional: “potenciando la asimilación y maduración de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas de carácter traumático”. (IFP, 2019)

Social: “aprendiendo las reglas de convivencia y participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente”. (IFP, 2019)

Cultural: “imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica”. (IFP, 2019)

“La metodología de la mayoría de las escuelas infantiles de hoy en día se inclina por una pedagogía más libre, que no fuerza a los pequeños en su desarrollo, si no que utiliza el juego y las actividades lúdicas como herramienta principal para el desarrollo de su inteligencia”. (IFP, 2019)

2.9. El juego en el desarrollo infantil

“A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central” (Caballero, 2010 citado por Atuncar, 2017)

“La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo”. (Caballero, 2010 citado por Atuncar, 2017)

Este enfoque en “el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o

pasivas de esparcimiento. Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer”. (Caballero, 2010 citado por Atuncar, 2017)

Esta actividad “es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de 19 varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito” (Caballero, 2010 citado por Atuncar, 2017)

¿Qué es el juego adaptado? “Como bien indican las dos palabras es intentar adaptar el juego a las características del niño o de la clase (si se desarrolla en el entorno educativo), intentando que nadie se sienta excluido y, por, sobre todo, fomentando el aprendizaje activo”. (Caballero, 2010 citado por Diaz, 2018)

“Es una manera estupenda para que el niño vaya asociando y comprendiendo ciertas reglas y normas sociales que le servirán luego para la vida en sociedad y, en el caso que me compete, para desarrollar un deporte. También se pueden trabajar diferentes aspectos necesarios para el desarrollo cognitivo y contribuir así al desarrollo de los aprendizajes”. (Diaz, 2018)

2.10. Beneficios de los juegos adaptados en los niños:

Cualquier juego con fines educativos traerá muchos beneficios a los niños, como incentivar el aprendizaje. Como todos sabemos, todos aprenden a través del juego. Comparten intereses y actividades comunes para lograr una mayor socialización, y mediante reglas de aprendizaje Trabajan para promover la integración social, desarrollan comportamientos positivos y resuelven conflictos, ayudan a comprender las emociones y a expresarlas adecuadamente asumiendo desafíos, desarrollan la psicomotricidad, promueven y promueven el desarrollo del lenguaje, y estimulan y promueven la

curiosidad. Es un factor necesario para el aprendizaje, el desarrollo de la imaginación y la creatividad y ayudándoles a superar las barreras físicas y psicológicas. (Diaz, 2018)

2.11. Tipos de juegos

Físicos: La acción es lo principal, suele ser social, ruidoso y competitivo.

Manipulativos: “El centro es el intento de dominar o controlar el entorno.

Juego Simbólico: Implican la manipulación de la realidad Juegos de Reglas: Se rigen por reglas convencionales”. (Diaz, 2018)

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. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida” (Adames, 2015).

“El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos” (Adames, 2015).

“El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial”.

¿Cuándo se está jugando?

“Las diversas teorías del juego proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de los cuales podríamos decir que se está jugando cuando la actividad realizada, produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado, la meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Prescinde de las limitaciones de la realidad, ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface

necesidades afectivas del sujeto, crea una situación imaginaria, la intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo; estos criterios responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios señalados. El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego” (Adames, 2015)

CONCLUSIONES

- PRIMERO.** – El uso de juegos didáctica durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje son muy efectivos y son de agrado de los estudiantes. Los juegos son poderosos medios que permiten la motivación tanto para participar como para desarrollar actividades de aprendizaje, de tal manera que, en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podamos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.
- SEGUNDO.** – El juego permite el desarrollo del pensamiento tanto teórico como práctico y contribuye a la formación de actitudes y aptitudes que le servirán para su mejor desempeño. Los juegos deben ser incorporados en la planificación de los aprendizajes de tal forma que puedan ser utilizados de manera recurrente durante el desarrollo de los aprendizajes.
- TERCERO.** - El juego es un importante factor de aprendizaje y desarrollo de capacidades, aptitudes y habilidades. El juego es de vital importancia en la vida de todos los niños, necesitan jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que lo rodea.

RECOMENDACIONES.

Brindar capacitaciones a los docente y padres de familia sobre el trabajo a realizar con sus hijos para poder ayudar en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños.

Desarrollar talleres prácticos con los niños a fin de aplicar estrategias para el desarrollo del pensamiento matemático.

REFERENCIAS CITADAS

- Abreu, O. (07 de diciembre de 2018). *La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3735/373551306009.pdf>
- Adames, M. (20 de Noviembre de 2015). *Blog de Educación y Tecnología*. Obtenido de <http://marlenyadames.blogspot.com/2015/>
- Atuncar, D. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen De Chapi”*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Cadena, M. (10 de diciembre de 2018). *La importancia del juego*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>
- Céspedes, V., López, D., & Pineda, I. (14 de diciembre de 2014). *El juego didáctico como estrategia para fortalecer la competencia léxica en inglés de los estudiantes adultos de grado sexto del Colegio Miguel Antonio Caro*. Colombia: Universidad Libre de Colombia. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8229/MONOGRAF%203%20DA.pdf?sequence=1>
- Cieza, H. (2019). *La monoforora*.
- Cuba, N. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa Clara*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Díaz, M. (15 de diciembre de 2018). *¿que es un juego adaptado?* Obtenido de <https://www.fundacionquerer.org/elcole/juego-adaptado-la-educacion-fisica/>

- Díez, L. (2018). *Psicomotricidad y expresión artística a través del juego*. España: Universidad de Valladolid.
- elheraldo.com.ar. (09 de diciembre de 2018). *La importancia del juego en el desarrollo del niño*. Obtenido de http://www.elheraldo.com.ar/noticias/114550_la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-del-nino.html
- González, I. (12 de diciembre de 2018). *El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula*. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=11816&id_libro=571
- Gronobles, Y., & Gómez, Y. (12 de Abril de 2014). *La importancia del juego en los niños*. Obtenido de <http://gestionbasica-informacion.blogspot.com/>
- Guevara, A. (08 de diciembre de 2018). *Las prácticas cortas como acción de formación y aprendizaje en los estudiantes*. Obtenido de <https://compartirpalabramaestra.org/alianza-gimnasio-campestre-compartir/las-practicas-cortas-como-accion-de-formacion-y-aprendizaje-en>
- Huaman, R. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 De Calluan, Distrito De Cahachi, Provincia De Cajabamba – 2015*. Trujillo – Perú: ULADECH.
- IFP. (18 de Enero de 2019). *La importancia del juego en la educación infantil*. Obtenido de <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>
- Jacinto, J. (2012). *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil*. España: Universidad de Valladolid. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1123/TFG-B.53.pdf;jsessionid=CDF27BB150B72F68E5B6F13126BBE335?sequence=1>
- Martínez, C. (10 de diciembre de 2018). *Juego en el niño*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Juego_en_el_ni%C3%B1o

- Mendo, J. (08 de diciembre de 2018). *La Importancia Del Juego en Los Niños*. Obtenido de <https://es.scribd.com/presentation/316902805/La-Importancia-Del-Juego-en-Los-Ninos>
- Querevalú, N. (2013). *Juegos colaborativos para la mejora de la expresión y apreciación plástica en el área de comunicación en niños y niñas de 3 años de edad del Colegio Innova Schools Del Distrito De Nuevo Chimbote, II Bimestre Del 2013*. Chimbote – Perú: ULADECH.
- Rivero, I. (2015). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Quaderns de Filosofia*, 49-63.
- Ruiz, S. (2010). *Práctica educativa práctica educativa práctica educativa y creatividad y creatividad en educación infantil*. España: Universidad de Malaga.
- Sandoval, R. (2010). La educación física y el juego. *Investigación Educativa* , 105-112.
- www.ub.edu. (12 de diciembre de 2018). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia de Educación Física*. Obtenido de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia_educacion_basica.pdf

La importancia del juego didáctico para niños del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repository.unilibre.edu.co Fuente de Internet	4%
3	docplayer.es Fuente de Internet	3%
4	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unjbg.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad EAFIT Trabajo del estudiante	<1%
8	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	<1%

9	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	<1 %
10	www.hacerfamilia.com Fuente de Internet	<1 %
11	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
13	inteligencias8multiples.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
14	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Trabajo del estudiante	<1 %
16	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo


Oscar Callejo La Rosa
Acorde