UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

El juego recreativo en los niños de 04 años del nivel inicial

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educacion Inicial

Autor:

Miriam Del Rosario Garrido Sarango

Sullana – 2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

El juego recreativo en los niños de 04 años del nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente) ……

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (secretario) ……...

Mg. Ana María Javier Alva (vocal) ……

Sullana – 2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

El juego recreativo en los niños de 04 años del nivel inicial

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

Miriam Del Rosario Garrido Sarango (Autora) ……

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor) ……

Sullana – 2019

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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Sullana, a los dos días del mes de agosto del año dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Teresa Otoya Arrese, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: ***El juego recreativo en los niños de 04 años del nivel inicial,*** para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educacion Inicial al señor(a). **GARRIDO SARANGO MIRIAM DEL ROSARIO**.

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 preguntar y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **15**

Por tanto, **GARRIDO SARANGO MIRIAM DEL ROSARIO**, queda apto(a) para que el ConsejoUniversitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educacion Inicial.

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

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado
DNI: 43852105

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07038746

El juego recreativo en los niños de 04 años del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	16%	3%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	elositomimosin2.blogspot.com Fuente de Internet	2%
2	ciciap.org Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Submitted on 1688468091729 Trabajo del estudiante	1%
4	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	paolitajuegoyaprendo.blogspot.com Fuente de Internet	1%
8	preescolaracuarela.blogspot.com Fuente de Internet	1%
9	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	1%

Dr. Segundo Rosalio Albuquerque Silva
(Asesor)
https://orcid.org/0000-0002-3625-0335

12	vsip.info Fuente de Internet	1 %
13	es.studenta.com Fuente de Internet	1 %
14	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	1 %
15	repositoriodspace.unipamplona.edu.co Fuente de Internet	1 %
16	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	< 1 %
17	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	< 1 %
18	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	< 1 %
19	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	< 1 %
20	www.enso.edu.co Fuente de Internet	< 1 %
21	www.urbe.edu Fuente de Internet	< 1 %
22	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	< 1 %
23	Submitted to Universidad Rafael Landívar Trabajo del estudiante	< 1 %
24	digibug.ugr.es Fuente de Internet	< 1 %
25	www.creativecommons.org	

Dr. Segundo Oswaldo Albarracque Silva
(Asesor)
https://orcid.org/0000-0002-3625-6335

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva
(Asesor)

https://orcid.org/0000-0002-3629-6359

DEDICATORIA

A todas aquellas personas que hicieron posible culminar mis estudios gracias por todas sus palabras de motivación. A mi Dios que me dio la fortaleza para seguir adelante y porque sé que estuvo conmigo en cada instante de mí vida.

INDICE

DEDICATORIA **vi**

RESUMEN **viii**

ABSTRACT **ix**

INTRODUCCIÓN **10**

CAPÍTULO I: BASES TEORICAS **14**

1.1.- Bases teóricas del trabajo monográfico……14

1.1.1.- Concepto de psicomotricidad……14

1.1.2.- El juego……...16

1.1.2.1.- Enfoque socio-cultural……16

1.1.2.2.- Conceptualización de juego……16

1.1.2.3.- Características del juego……..17

1.1.2.4.- Tipos de juegos……18

1.1.2.5.- El juego como propuesta innovadora de aprendizaje……..19

CAPITULO II: IMPORTANCIA DEL JUEGO **20**

2.1 - Importancia del juego en el nivel inicial……...20

2.2.- Factores físicos, sociales y psicológicos que favorecen la integración de los niños y niñas en el juego…….21

2.3.- Fundamentos psicopedagógicos del juego…….24

2.4.- El juego y los sectores en el nivel inicial……27

2.5.- Los sectores del aula……...30

2.6.- El juego en los sectores y su relación con las habilidades comunicativas…….31

CONCLUSIONES ……..33

RECOMENDACIONES…….34

REFERENCIAS CITADAS………..…….35

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito determinar la importancia del juego en niños de 04 años del nivel inicial, describe los elementos metodológicos y conceptuales de niños en este nivel educativo, Asimismo, en este trabajo monográfico pretendemos determinar las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar en las instituciones educativas. De esta forma, diremos que la aplicación de estrategias metodológicas enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño, para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación inicial en la educación básica regular

Palabras clave: Juego, Juego libre, aprendizajes motrices

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the importance of play in 4-year-old children in preschool. It describes the methodological and conceptual elements of children at this educational level. In addition, in this monograph, we aim to determine the pertinent actions and the specific participation roles of different educational agents such as teachers, parents, and preschool children in educational institutions. Thus, we will state that the application of methodological strategies focused on play allows for changing the methodological process and formalizing planned actions that respond to the interests and needs of children, thus contributing with concrete and pertinent actions to improving the quality of early childhood education in regular basic education.

Keywords: Play, Free play, Motor learning

INTRODUCCION

La educación actual es un proceso cultural para la diversidad y la gran complejidad, y los sitios humanos son el eje de la educación central, porque les permiten establecer diferentes relaciones entre las personas y la naturaleza y su entorno.

Somos responsables de este proceso, debemos tener en cuenta que los educadores educan a las características únicas y vinculan dos aspectos principales: un aspecto corresponde al área, en ese momento y sus agentes de desarrollo, y otro representante de la educación son las necesidades y obligaciones sociales, y permitir que las personas reconozcan las reglas necesarias para la vida y las sociales. Esto significa que su educación es aprender a vivir y vivir juntos, y esto significa educación basada en cuatro columnas básicas, como Delors Installation (1996) para que nuestros estudiantes puedan aprender a aprender y aprender a hacerlo y aprenderla juntos.

Cada persona conduce a un reflejo de los factores mínimos que la educación debe proporcionar a las personas para transformar la capacitación tradicional y transferir el conocimiento con nuevas alternativas para desarrollar y activar el descubrimiento, y experimentar a las personas relacionadas con el mundo. En esta transformación, donde las personas muestran su creatividad, y logran éxito y actividad, revisando su entorno en la relación con el mundo que lo rodea, de acuerdo con su capacidad para aprender, descubrimiento, sorprendente, creatividad y curiosidad, y deben ser promovidos de las áreas que conoce.

Dado que cada proceso educativo activo, es necesario darse cuenta de que los niños necesitan la edad en el momento más temprano, las instalaciones son útiles para expresar su entorno, identificar, identificar y explorar desde experiencias específicas, promocionales e importantes. Sin embargo, el juego es parte de este proceso de aprendizaje al descubrir, explorar y crear, construir consigo mismo y otros pueden demostrar que el juego es la mejor estrategia para mejorar los procesos básicos necesarios en los niños a nivel original. Basado en el análisis de problemas en el semestre y en dar procedimientos generales para mejorar y asumir la responsabilidad de la organización y la familia de participar en la proporcionar áreas favorables para los niños.

Los logros obtenidos con el desarrollo del proceso de investigación formativa, permiten que el Pedagogo en este nivel reconozca problemáticas que aquejan la educación del niño de cuatro años, a partir de la revisión de las diferentes situaciones cotidianas dentro y fuera del aula, para proponer acciones de mejora educativa innovadoras, que aporten al mejoramiento de la calidad de la educación local y regional.

Esta investigación nos permite identificar los diversos elementos de la disposición conceptual y teórica, para contribuir a resolver los problemas actuales en nuestra educación.

En este sentido, sobre la base de varias investigaciones en escuelas con educación básica primaria, algunos factores que afectan la calidad y los resultados de la educación primaria se presentan hoy.

El primer factor permitió poder darse cuenta de que en el semestre del nivel original, casi no hay un progreso significativo en los procesos educativos, porque todavía hay maestros que progresan en los métodos tradicionales de la clase, donde los estudiantes son los contribuyentes para el conocimiento, que es permiso; De esta manera, los niños sobre su comprensión innata, acabado, descubrimiento, renovación y exploración de su entorno. El segundo trabajador en el medio ambiente ha sido estudiado y necesita analizar la identificación del problema, correspondiente a las actividades realizadas por los maestros, y a menudo participa en los procesos regulares de los procedimientos, y se monitorizan en un área pequeña y limitan los límites de los niños.

Estas dificultades están marcadas en las sociedades educativas, obligando a los niños a desempeñar un papel negativo y perezoso en las actividades escolares, y algunas sugerencias, no muy creativas e incluso la creación de paneles agresivos, y fomentan la posición o intolerancia horizontal; Esto definitivamente los recargará de la destrucción global de actividades escolares y costumbres, creando un gran espacio para desarrollar habilidades básicas para la capacitación completa. En este caso, también se estudió que los niños son conscientes gradualmente de la gestión de escenarios limitados y la mecanización de las actividades de la decisión del gobierno del maestro, como colorear, repetición, imitación o respuesta a lo que se requiere, sin dejar de pensar, discusión, propuesta o aliento. A partir de esta realidad, se determina como un niño con una posición enviada, solo en línea con el

desarrollo de actividades de clase que mejoran o requieren psicología, motivación social y conciencia. Para capacitar a los maestros, este notorio problema no puede imaginarse, porque para todos los principios que deben dominar la educación de los niños en el nivel conocido original.

Está claro que las instituciones educativas continúan practicando tradicionalmente con el mal nivel del modelo de educación creativa y creativa, que es un mayor compromiso con los maestros para aplicar estrategias educativas nuevas y específicas, de manera específica, más apoyo a las instrucciones de la organización para las instrucciones de la organización.

Objetivo general

Manifestar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación inicial

Objetivos específicos

Crear acciones innovadoras basadas en el juego como estrategia que faciliten los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de 04 años.

Guiar a los padres de familia para que dediquen parte de su tiempo en practicar el juego como estrategia que facilita el aprendizaje de sus menores hijos.

En las estrategias de aprendizaje para determinar los principios básicos relacionados con el proceso natural de los estudiantes a la edad de 04 años, el juego domina, ya que puede implementar habilidades, habilidades y habilidades complejas en el nivel de conciencia, movimiento, emociones, sociedad, belleza y comunicación; Por lo tanto, el juego ayuda a conocer el mundo y aceptarlo, facilitando los vehículos para que el niño 04 -yar se adapte a los entornos que interactúa.

Sin embargo, el juego le permite al niño darse cuenta de que es un individuo en el entorno en el que vive, actuar en su propia forma de su vida, y conocer y sentirse seguro, seguro, amoroso y respetado y al principio, fue creado libremente y renovado a partir del descubrimiento y el conocimiento, significado. Los juegos, con componentes educativos, pueden tener una herramienta educativa y educativa única y no se pueden dispensar para los niños, porque el juego necesitará interactuar con el mundo y conocerse a sí mismo como un individuo. A pesar de estos casos, reconocidos por los principales agentes educativos como padres y maestros, pero en realidad, junto al programa de texto de clase no es muy divertido al

aplicar el juego como una estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje básicos a nivel previo a la escuela.

Por lo tanto, el proceso de investigación, se puede determinar que los maestros de primer nivel utilizan la aplicación de estrategias creativas para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños; Ignore una serie de capacidad divertida como herramienta de tejido o estrategia de aprendizaje proporcionada en el nivel original, ya que mejora el desarrollo completo de los niños y facilita escenarios importantes, ya que los niños pueden vincular el conocimiento con los que tienen.

Esta es una forma de tomar medidas que ayuden a destruir las actividades de clase y proporcionar formas para que los maestros cambien sus prácticas educativas tradicionales para la práctica creativa. A partir de la implementación de esta investigación, queremos alentar y promover a los maestros y no solo, sino también a los niños, también a las familias que son factores que mejoran y crean condiciones para el aprendizaje, mejoran los procedimientos organizados de la clase original y nos transfieren a toda la comunidad educativa. Sin embargo, esta tarea es crear espacio para realizar y demostrar que el aprendizaje no es aburrido, ya que crea condiciones para estrategias para la integración y el aprendizaje como elementos básicos que contribuyen a capacitar a los niños, unificando la característica de la participación y las propuestas y desarrollar habilidades básicas para tratar la educación cultural y social.

El proceso de esta función permite el nivel inicial de activos de enseñanza no solo identificar problemas que afectan la calidad de la educación primaria, sino que también se convierten en un agente activo capaz de sugerir alternativas y eficiencia, como diseñar, planificar e implementar actividades de desarrollo adecuadas para menores; En este caso, la propuesta de jugar y la asociación de varios actores en el contexto principal de los niños (escuelas - familia) para desarrollar para mejorar el desarrollo del aprendizaje básico, la inteligencia, la creatividad innata, la creatividad y las emociones.

.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.- Bases teóricas del trabajo monográfico

1.1.1.- Concepto de psicomotricidad

El Ministerio de Educación ([Mindu], 2015) se define en los métodos de aprendizaje social: las habilidades psicológicas son la ciencia que confirma que los humanos son indispensables, y tiene un indeleble e incapaz de dividirse en sus tres aspectos, que incluyen: determinar (motor), emociones y percepción. En el estadio escolar, en el primer nivel (de 3 a 5 años), la interacción del niño con su entorno está impulsada por el movimiento y el buen trabajo y el juego, y mejora el desarrollo completo de muchas de sus capacidades y habilidades (cirugía, cognitiva y emocional). (Página 15).

Con respecto a la definición proporcionada por el autor, podemos decir que la psiquiatría incluye todos los aspectos del desarrollo de los niños, para regular todos los movimientos cerebrales, lo que significa músculos buenos y gruesos; Del mismo modo, los aspectos sociales, emocionales y biológicos buscan aumentar la capacidad de integrar a las personas con el entorno Loli y Silva (2006) que define las habilidades motoras: "La implementación del sistema nervioso central en los músculos causa contracciones" (p.289).

Según el autor, el sistema nervioso central es el sistema de orden de movimiento que el niño seguirá sus necesidades, y es necesario trabajar en motocicletas para poder controlar los movimientos que lo crean. Se estableció Piaget (que Fonseca, 1996): el desarrollo de las habilidades motoras tiene un impacto positivo en la capacidad de usar el lenguaje de manera efectiva y completamente en las formas de lenguaje y comunicación que tienen los niños, porque esta inteligencia [que] tiene apoyo para la inteligencia sensorial del motor. Concepto de Piaget de las habilidades del movimiento basada en explicar su trabajo de reconocimiento en el desarrollo de planes de movilización y destacar su importancia en la creación de imágenes y expresiones mentales. (p. 45).

El autor asevera que la motricidad se relaciona con la inteligencia verbal o reflexiva, a través del cual los niños van adquiriendo las formas de comunicarse y relacionarse con su entorno, debido a que está relacionado con la inteligencia sensorio motor ya que los movimientos están formados por sistema de asimilación a partir de estructuras espacio temporal siendo importante la formación de la imagen mental de lo que el niño ha vivido o realizado con su cuerpo. Al respecto, Pacheco (2015) considera que la educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo. (p. 13).

Se puede afirmar que el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas influenciará de manera determinante en el aprendizaje de las diferentes áreas curriculares, siendo en la educación primaria donde los estudiantes podrán verificar que las actividades de psicomotricidad se ven reflejados en sus aprendizajes. Pérez (2004) definió: Se puede precisar que la psicomotricidad es aquella ciencia, que, considerando al ser humano como una unidad en sus capacidades intelectuales y motoras, procura fortalecer al máximo el desarrollo de las capacidades individuales, valiéndose de la interacción con su entorno y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para adquirir un elevado conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio que se desenvuelve. (p. 2).

El autor afirma que el trabajo de la psicomotricidad en los niños es muy importante porque abarca a todas las áreas del cuerpo, les ayuda a desarrollar diferentes cualidades motrices a través de los movimientos corporal; sin embargo, muchos docentes se centran más en desarrollar la parte cognitiva de los estudiantes, llenándolos de conocimientos y actividades académicas no dándole la importancia debida a las actividades psicomotrices. Las docentes con el apoyo de las instituciones educativas tienen que generar proyectos que ayuden al desarrollo de la psicomotricidad no solo desde la edad pre escolar si no desde los cero años, incluso desde el vientre de la madre, solo así podríamos evitar los problemas como déficit de atención, concentración, incluso en el comportamiento. Es por ello las docentes de inicial tienen el desafío de trabajar la psicomotricidad con los niños y niñas, y poder alcanzar los objetivos con cada uno de ellos, el trabajo de psicomotricidad no es dirigirlos si no que ellos se expresan libremente, que propongan los juegos, que ellos se sientan seguros a la hora de realizarlo y así desarrollar su creatividad y personalidad

1.1.2.-El juego

1.1.2.1.- Enfoque socio-cultural

Teoría de Vygotsky (1896-1934), sobre la visión de la construcción en la que los estudiantes son un jugador activo en la construcción de aprendizaje interactivo con su desarrollo, relacionado en el campo de la educación. Según el investigador ruso, esta cultura y contexto social afectan en gran medida al alumno, por lo que llama al "interior" a la reestructuración interna de la actividad externa que realizan las personas, y esto significa cualquier función en su desarrollo cultural.

Del mismo modo, en esta influencia cultural, el mismo autor enfatiza que el juego juega un papel muy importante porque es un factor básico en el desarrollo del niño, que ocurre cuando no se pueden lograr muchas tendencias y que el deseo de retrasar su desarrollo aparece a través de la imaginación y, por lo tanto, el juego es completamente prioritario. Por lo tanto, en el contexto de las relaciones culturales sociales solo para los humanos, podemos decir que la educación y la mediación para los demás son importantes.

Por lo tanto, en la educación inicial, la organización del espacio, el equipo, los recursos y las actividades, en situaciones que interactúan con maestros y otros niños, relacionados con los nuevos desafíos útiles para los estudiantes, donde el juego es una fuente de desarrollo y aprendizaje.

1.1.2.2.-Conceptualizacion de juego

El juego es la pregunta que los psicólogos y la ciencia de enseñar orígenes, maestros y padres han pedido muchos años cuando juegan sus hijos. Da esta pregunta, hay muchos conceptos diferentes sobre el juego, algunos de los cuales están expuestos. Huizinga (1939, cit. por Díaz, 1997)

Debido a que Díaz, 1997), el juego es libre o profesión para el hombre y su cultura, en un momento determinado y un área determinada, de acuerdo con algunas de las reglas que se aceptan libremente, también acompañadas de un sentimiento de alegría y tensión.

Tarborra con esta idea, Ortega (1992), lo que indica que el juego infantil es una reunión de niños con otros; Para que usted se adapte y enfrente las reglas del juego; Con cosas que se convierten en un factor importante y donde el juego es una gran oportunidad para aprender y comunicarse.

En este sentido, Díaz (1997) enfatizó que este es un acto previsto en el que el niño interactúa con otros niños, juegos y elementos falsos, como actuaciones específicas o simbolismo, porque el juego es un recurso para la comunicación social. Finalmente, el juego es una actividad gratuita que siempre acompañará a las personas, especialmente al niño en su relación y, según su comprensión del mundo que lo rodea, también es un factor importante para sus estudios, socialización y comunicación.

1.1.2.3.-Caracteristicas del juego

La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados, señalan que el juego tiene las siguientes características:

A) Es gratis, porque se sirve naturalmente y sin restricción ni condición, ya que el niño comienza a explorar esta libertad en el mundo que lo rodea.

B) Involucra una actividad que puede ser física o mental, en la forma en que contribuye al desarrollo de la capacidad intelectual y psicológica.

A) Él crea alegría porque se siente cómodo con los humanos, mejora la alegría y la alegría, y nace porque nace con la gente, sin embargo, es adecuado para su desarrollo hacia Vygotsky (2000) y confirma que la obra no siempre puede ser cómoda para el niño.

D) Fue desarrollado en su propio tiempo y su propio espacio, y el más organizado, fue claramente identificado y antes de eso y el momento en que se llevará a cabo, mientras que, en la mayoría de los juegos gratuitos, el tiempo de juego ocurre en el futuro, lo que significa que los niños no juegan el mismo juego ayer,

1.1.2.4.-Tipos de juegos

Diferentes investigadores han clasificado el juego con diversos criterios, sin embargo, la clasificación que hace el pedagogo suizo Piaget (1991), es la que ha sido generalmente aceptada por que se enfoca a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas. Es así que el juego se clasifica en:

A) Recolectar ejercicios sensoriales y de motivación ocurre unos dos años. A menudo se centran en sus cuerpos y sentimientos que crean. Juega visible, huele, toque, escuche, mueva y ponga una diferencia en los objetos humanos y otros.

B) un juego simbólico. Tomó alrededor de dos años a unos seis años, centró su atención en lo que está a su alrededor, y el niño puede cambiar la realidad a través del símbolo colocando imaginación amenazada. Los niños pudieron convertirse en personas sociales que son sus luchas internas y contribuyen a su buena aceptación.

En el juego, Franco (2013), también se llamó el papel del papel, con el contenido principal que juegan los adultos en sus acciones y cuando interactúa con otros, lo que significa que es un producto social y se considera una actividad esencial en el jardín de infantes, los jóvenes se resuelven en este juego.

C) Juego de reglas, y dar a los niños la oportunidad de comenzar el pensamiento lógico y estratégico, proporcionado de cinco a seis años.

Las obligaciones de estas reglas no provienen del acuerdo entre el jugador, pero hay una característica de la verdad absoluta.

Muchas prácticas son necesarias para descubrir que cada juego se puede jugar de manera diferente y se da cuenta de que las reglas son una fórmula clara para los acuerdos que solo pueden ser de 04 o 05 años.

La importancia de los diferentes tipos de juegos es que deben respetarse en diferentes contextos sociales donde los niños se desarrollan y, por lo tanto, esta actividad puede comunicar y explorar el entorno circundante y revitalizar las relaciones humanas y su estructura y, por lo tanto, contribuir a su desarrollo y estudio. Piaget (1991).

1.1.2.5.- El juego como propuesta innovadora de aprendizaje

Aizencang (2012), Dijo que el juego desde el punto de vista de la educación parece tener otro significado que sigue las propuestas de acuerdo con el plan y esta actividad se convierte en una herramienta educativa que debe tenerse en cuenta en la educación previa a la escuela y, a veces, ocurre con la libre participación de los estudiantes.

Según Sarlé (2001), esta evaluación ha sido revisada desde la década de 1960, ya que el juego ocurrió como una violación y una estructura de propuestas llamada "El juego de trabajo" y se alimenta como una actividad aplicada en los jardines infantiles, de una manera especial para organizar espacios.

Del mismo modo, el juego de trabajo tiene una estructura, el tiempo de planificación realizado por estudiantes locales y propuestas de trabajo; Tiempo de desarrollo cuando los estudiantes juegan en diferentes ángulos; Sin embargo, el momento del orden, y finalmente, el momento de la evaluación, cuando esta propuesta enfrenta los opuestos emergentes al proteger la posición del juego, la actividad del niño libre.

Por lo tanto, Cañeque (1978, cit. por Sarle, 2001) Escrito por Sarle, 2001), la estructura en el semestre, la dirección del juego se encuentra entre otras cosas excesivas.

Además, el autor afirma que las personas, en este caso, explican la polarización de las situaciones como una nueva forma de ver el juego en preescolar. Por lo tanto, este nuevo modelo mantiene la estructura y la organización, pero está separada del contenido de enseñanza y reduce la intervención del maestro, y se llama un juego gratuito en las esquinas.

Pitluk (2006), argumenta que los juegos gratuitos en este campo significan la capacidad de jugar en el semestre utilizando los espacios que se llevaban a cabo en áreas sin eslogan para cualquier trabajo, simplemente niños que juegan de acuerdo con sus intereses en el mismo campo. Esta es también una propuesta automática para el juego en el que los niños comparten e interactúan, lo que indica que este juego se ha hecho en los campos, no en las esquinas, porque nos lleva de la idea de materiales en espacios específicos construidos, construidos y continuamente continuos.

En 2015, Mendo dijo que el juego gratuito en los campos debe considerarse el tiempo para enseñar para desarrollarse durante el día, y hoy hay muchas instituciones educativas en el nivel original de nuestro país.

CAPITULO II:

IMPORTANCIA DEL JUEGO

2.1. - Importancia del juego en el nivel inicial

El juego en la educación primaria es muy importante porque la mayoría de los niños usan un gran porcentaje de tiempo de juego. Sin embargo, es especialmente necesario porque permite la socialización y puede estimular todos los aspectos del desarrollo de los niños, destacando los aspectos sociales, compartirlo y comunicarlo, y alcanzar toda su intensidad al participar con adultos, lo que busca y requiere jugar.

Obviamente, con esta contribución, la importancia del juego en la era de los niños, sin embargo, lo más importante es cambiar la situación hacia adultos relacionados con los juegos previos a la escuela es una estrategia para aprender relaciones educativas, sociales e individuales. Además del juego como una forma de desarrollar nuestra personalidad, es una estrategia de método que debe apuntar a educar al aprendizaje, porque lo facilita.

Con su desarrollo, se vuelve importante (niños de su edad), los juegos más interesantes son juegos comunes con personas relacionadas; Comparta juegos con otros y conviértete en un "amigo". Alfonso Asifido.

El movimiento se caracteriza por la aparición de un nuevo paso social en el desarrollo de un niño, lo que causa cambios cualitativos en la psicología del niño. En el juego, el niño descubre relaciones objetivas entre los hombres.

Algunas personas como Acosta e Izard (2007) escribieron cómo el niño y la niña desarrollan habilidades sociales, emociones, ideas e idiomas a través de los juegos de juegos, y este es un ejemplo típico de desarrollo personal y comunicación social que puede considerarse dos procesos de apariencia. El juego afecta el desarrollo del pensamiento y otras formas de actividades espirituales, así como la imaginación comienza a moverse solo en las condiciones del juego y bajo su influencia.

El juego se convierte en una excusa para preparar una comunicación positiva. Hay niños y niñas que aman enviarlos y otros todavía están en la oscuridad, ya que se cree que en el juego no decidió medir la medición negativa, los niños que aprenden a las personas pueden cooperar. Todo lo que mencionamos nos permite comprender que el grupo de juegos es un tipo de relaciones sociales en las que se entregan, unifican y unifican las formas de comportamiento.

2.2. Factores físicos, sociales y psicológicos que favorecen la integración de los niños y niñas en el juego.

Hoy, los juegos relacionados con juegos que mejoran mucho el desarrollo de los niños, especialmente para la adaptación completa a su mundo escolar.

Con este fin, debe haber cinco aspectos básicos para controlar el crecimiento y el desarrollo de los niños.

El niño no tiene que interactuar con otros niños solo para desarrollar su personalidad y su auto -embarazo, sino también para él, no se convierte en un adulto aterrador, inestable e inestable y con una expresión de comportamiento inapropiado o inapropiado. El niño generalmente es introvertido cuando tiene un padre para la guardia y la dureza. Si tiene dificultades para elevar la socialización, los padres deben analizar su comportamiento porque pueden perder mucho. En el caso de que no esté muy protegido, debes fortalecerte y tu confianza.

Este comentario, hay muchas casas y familias en los padres de familias valiosas en sus vidas, han sufrido mucho, por ejemplo, una víctima de abuso, violencia, etc. A los niños y niñas les encanta jugar, también tímidos. Invite a algunos de sus colegas en casa a pasar la tarde, y llévalos a lugares públicos continuamente (en el cine, el zoológico, caminar hacia el parque, etc.), que será un buen ejercicio para monitorear el comportamiento de otros niños.

Nunca hables con niños con insultos e insultos porque se sentirán avergonzados. Recibimos esta contribución, y no tenemos que hacer niños para realizar actividades que no les gustan, que son las costumbres de algunas familias que llevan a los niños a actividades precisas para adultos, en las que tenemos que pensar.

De lo expuesto anteriormente podemos destacar algunos factores que favorecen la integración de los niños en el desarrollo del juego.

Físicos: Son los cambios más importantes que se concentran en las habilidades motoras gruesas como caminar, correr, brincar, arrojar, atrapar, entre otras, las cuales deben implantarse muy pronto en la vida si se quiere que los niños avancen a etapas siguientes de su desarrollo, las que promueven un desarrollo normal en los diferentes sistemas del cuerpo.

Hoy, hay una gran diferencia para los niños en ese momento y algunos bombardeos, y fue una disminución en la actividad física.

Durante muchos años, los niños pasaron algún tiempo en la calle con otros niños, mientras mejoraban la socialización y realizaban ejercicios físicos, porque el juego causó una disminución de la energía física, y también les enseñaron a coordinar sus movimientos e intenciones para obtener los resultados deseados en el juego.

Con el juego, los adolescentes desarrollan habilidades de navegación y aprenden a controlar sus cuerpos; Sin embargo, la falta de tiempo de los padres para cuidar la libertad de este niño puede hacer que la mayoría de los niños sean reemplazados por parte de este juego material para juegos tecnológicos, utilizando videojuegos, computadoras y teléfonos móviles.

Por lo tanto, reduzca la cantidad de calorías que gasta todos los días. Cuando los recién nacidos viven en un entorno limitado y limitado, la obtención de sus habilidades motoras se compensa. Esta es la razón por la cual los maestros son responsables de la educación previa a la escuela, así como a los padres de familias para crear condiciones, y para alentar un entorno en el que los juegos y el espacio tradicionales para niños y niñas son promovidos para intercambiar experiencias, risas, beneficios y empaquetar sin ningún problema. Los niños que alcanzan los cinco años se establecen con las etapas iniciales mal, en relación con la capacidad cinética básica, la incompatibilidad, y esto es seguido por grandes habilidades, a pesar de la provisión de sesiones adicionales y a través del juego donde el nivel inicial desarrolla sus funciones sensoriales y motivación, y busca usarlas para integrar y realidad. Según los comités de Piaget, el juego es esencialmente la relación entre el niño y su entorno, y es una forma de saberlo, aceptarlo y construirlo.

Los niños deben tener conocimiento de todo lo que lo rodea, y están expuestos a plantas, animales y personas, especialmente para establecer relaciones armoniosas, para negar los juegos que crean.

Sociales: Es la fuente de socialización en la que se considera que los niños aprenden de experiencias directas con el ambiente y observando la conducta y experiencia de otros individuos. Teoría del aprendizaje social, de Albert Bandera. Los niños interactúan en mayor grado con su padre, madre y hermanos, y en menor grado con otros miembros de la familia. En el desarrollo social de los niños y niñas, los padres juegan un papel muy importante, no son solo proveedores económicos, son miembros que contribuyen al desarrollo cognoscitivo, emocional y social de los niños. El comportamiento directo de los adultos se asocia con el papel de los niños como colega en la misión de juego libre, porque se cree que el control de los niños y los padres de los padres tiende a imitar estos comportamientos en el juego con sus padres, lo que lleva al rechazo; Además, a veces el palacio evita estas situaciones y puede estar aislado del grupo.

Después de una buena coincidencia con sus hijos, esto se refleja en la aceptación del niño por parte de los compañeros de clase, porque los niños son más cómodos. El enfoque material muestra la atención de los niños en el grupo. Gracias al juego, el niño se da cuenta de su entorno cultural y un entorno que estaba fuera de los primeros años. Es una prueba de experiencias futuras, porque las actividades sociales entienden. De esta manera, aprenda a participar con otros.

Psicológicos: El juego es una ilusión que se ha convertido en una realidad, para convertirse en un espacio falso que los niños construyeron y clonaron la realidad en el plano físico fijo; En otras palabras, es una copia de lo que se ha observado. Los niños y las niñas son tan geniales e imaginativos que han alcanzado los roles correctos para vivir en experiencias imaginadas. El juego aparece en el tiempo y el lugar.

Física y psicológicamente, es decir, si el niño pasa tiempo para el entretenimiento, esta actividad irá a una dirección temporal que es diferente de esta época, como sucede con el concepto de espacio. Los juegos de los niños ocurren naturalmente, sin motivar o prepararse, el niño siempre está listo para comenzar, siempre que se despierte y, por lo tanto, la importancia de conocer los beneficios de los niños para proporcionarles opciones de juegos atractivos. Es

por eso que el juego es una salida natural y aceptable en los niños, para expresar sentimientos que varias veces en palabras irreversibles. Esto permite el desarrollo de la actividad sin responsabilidad completamente o limitada en sus acciones, mejora su personalidad y personalidad, y ayudándolo a obtener la confianza y los sentimientos de independencia.

2.3. Fundamentos psicopedagógicos del juego

Teoría del juego (Freud)

Freud atribuye una gran importancia para el desarrollo de los niños, porque a través del juego, tienen las razones más importantes e importantes para ver las acciones y deseos bloqueados o demostrados para satisfacer las necesidades como la protección y la seguridad.

Al jugar, la ansiedad y el conflicto se pueden resolver. Por lo general, se produce una disminución regular en el juego, como la protección contra la inseguridad y la ansiedad. Consideramos esta teoría interesante porque jugar juegos ayudará a los niños

Teoría del juego (Ericsson)

Para la mayoría de las partes, Ericsson compartió sus puntos de vista con Freud en el partido. Sin embargo, enfatizó que el juego cumple con su función más importante en el contexto del desarrollo psicológico del niño, especialmente la asignación del niño (contribuyendo al desarrollo de la identidad). Al igual que Freud, Ericsson también dijo que el juego es de gran importancia en el tratamiento. De esta manera, el juego se convierte en una herramienta importante para el niño que vive en el éxito de la inevitable "crisis de desarrollo". Además, Erickson compara los juegos infantiles con actividades para adultos, por ejemplo, vinculados a actividades de investigación y arte, allanando el camino para explicar el juego como un proceso creativo. El juego ofrece un aspecto interesante en comparación con el juego, como proceso de limpieza, ventilando en el análisis psicológico tradicional de Ericsson (1977). En la educación primaria, el proceso de aprendizaje se utiliza para acciones más precisas utilizadas en ciertos momentos, como las estrategias, debe comenzar con los intereses y necesidades infantiles en ese momento.

Los métodos básicos de los métodos de la infancia están en el juego. Consideramos la parte importante de la psicología social para los niños, y deben jugar para que no se sientan aburridos, y aprecian la experiencia de participar con otros y aprender nuevos juegos que no conocen y a otros a vivir juntos, practicar compartir valores, respetar y expresar el sentimiento de sentimientos gentiles.

Vygotsky (1896-1934) Teoría Sociocultural.

Vygotsky creó la Teoría Sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores.

a. El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

b. El juego como factor de desarrollo.

El juego es una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos, abstractos y simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: Es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zonas de Desarrollo Potencial).

Teoría de la relajación (Moritz Lazarus, 1883).

Lazarus, (1883) propuso la teoría de la relajación. Para Lazarus, El juego no crea gasto de energía, pero, por el contrario, es un sistema para calmar a las personas y restaurar la energía en el momento de la desintegración o las actividades difíciles y el esfuerzo para crear fatiga.

En su teoría, Lazaros se considera una forma positiva de descansar, ya que puede mejorar la rotación en el trabajo intensivo con el juego restaurando efectivamente las fuerzas centrales y los sistemas nerviosos. Según Lázaro, el juego está directamente relacionado con el tiempo del vacío, que es un espacio para el descanso, la alegría y la satisfacción con las necesidades humanas, diseñada por adultos.

Friedrich Froebel (1782-1852)

Reconoce que el juego favorece al desenvolvimiento cerebral y contribuye a la formación del carácter, a la vez que desarrolla la inteligencia y la destreza manual del niño. Une la palabra con la acción. (Citado por Rosibel Moreno Rodríguez, 2003. El juego como Medio Educativo, protocolo de investigación. Descubrió que los niños y niñas tienen una individualidad propia y por eso no se les debe tratar a todos por igual. Una de sus afirmaciones más celebres es que al niño le gusta jugar, jamás siente cansancio en presencia de un juego interesante. El juego educativo es la base del método froebeliano, se basa en que el aprendizaje debe ser ordenado, coordinado, metódico, desarrollando ojos, oídos y manos, es decir, un aprendizaje sensorial. Froebel deseaba que se tratara a los niños individualmente; unos necesitan sol, otra sombra, etc. Diseños materiales para el juego y les llamo dones; así como varios trabajos a los que llamo ocupaciones. Paola (2010).

Según Jean Piaget (1976) El juego simbólico.

Piaget afirma que es realidad distinguir entre símbolos, hay un lado y, por otro lado, son signos.

El estado de un juego simbólico o un juego ficticio, el actor representa el objetivo y los diversos sitios, un gesto de simulación, pero se acompaña de cosas que se han convertido en un símbolo. Los sistemas simbólicos se están desarrollando muy rápidamente a mediados del segundo año de vida y comienza la era escolar.

El autor afirma que en el lenguaje en el que la velocidad, la complejidad y la facilidad de este desarrollo son más claros.

El juego es esencialmente la relación entre los niños y su entorno, y es una forma de conocerla, aceptarla y construirla.

La teoría anterior de la importancia del juego en la etapa previa a la escuela para el desarrollo indispensable del niño que tiene en cuenta al individuo es una persona única que puede hacer cosas nuevas, con su imaginación y creatividad, y los niños y niñas que juegan el papel en los juegos los hacen reales. Además, facilitan la relación entre individuos entre niños para participar, vivir juntos, respetar y pensar teórico con la resolución de conflictos simples en sus juegos.

En los juegos, hay reglas que respetan esto que permiten la mejora de la honestidad y el fraude, que también son pacientes cuando esperan su papel, por ejemplo, estos aspectos les ayudan a prepararse para la vida de otros con otros con otros con otros.

2.4. El juego y los sectores en el nivel inicial

Según el MINEDU, (2009), Es un momento educativo que tiene un proceso relacionado con la capacidad de desarrollar un juego gratuito utilizando espacios y elementos de la industria y proporcionar a los estudiantes la capacidad de interactuar con otros. Este proceso tiene seis momentos en desarrollo, planificación, organización, implementación, sistema y socialización y su representante

a) Planificación

Este es el primer momento en este proceso, en el que los niños transmiten sus intereses por la actividad del juego que jugarán, y están en un lugar cómodo dentro o fuera del semestre o mediante el diálogo, y hablan sobre procedimientos anteriores como identificar la propuesta del juego.

Los maestros guían, coordinan y apoyan la estructura de un plan desarrollado en áreas como las propuestas de los niños.

Según Franco (2013), el plan del juego permite a los niños establecer la relación entre lo que está pensando y lo que quiere hacer, estableciendo su experiencia educativa en realidad.

Del mismo modo, entendió el tiempo para predecir las acciones que tomará más tarde, y se ha implementado en tomar una decisión y asumir cierto control sobre sus acciones, claramente con sus palabras para comprender, escuchar y aceptar las propuestas de los compañeros de clase del estudio.

La mayoría de los nombres son el proyecto recién nacido.

Los estudiantes comenzarán a cooperar para intercambiar puntos de vista y organizar actividades

b) Organización

Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores. MINEDU (2009).

c) Ejecución o desarrollo.

Este es el centro del proceso de juego gratuito.

Aquí, se planean los niños y todas las actividades interesantes. Los niños y el diálogo interactúan con los compañeros de clase, protegen sus ideas y solicitan ayuda si es necesario, en el proceso de interacción, manipulación, prueba, diálogo, etc., son iguales a las características y relaciones de las cosas, intercambian sus opiniones, expresan sus ideas y enfrentan la verdad.

Exactamente el plan no siempre está planeado (Mindu, 2009).

El juego gratuito es el motor que conduce al proceso.

La dependencia de los estudiantes, su edad y madurez, y las dificultades para compartir equipos y el cuidado de los equipos, así como cambiar la industria, hace que estos niños necesiten más que la presencia del maestro en este momento, lo que debe darles la capacidad de guiar si es necesario.

Los niños a menudo juegan sus juegos gratuitos con una organización grupal verdaderamente clara, que distingue el poder de todas las actividades que diferentes grupos pueden realizar simultáneamente en varios campos.

También muestra la claridad del diálogo y los comentarios sobre el proyecto que realizan y pueden dividir las tareas, y mostrar independencia y responsabilidad. (MINEDU, 2009).

d) Orden.

Este momento puede convertirse en una actividad mecánica para eliminar todo en su posición y posición, si la posibilidad de aprender a los niños también es a tiempo sin memorizarlo. La solicitud indica capacitación en el baño, sistema y hábitos materiales: sin embargo, además, es necesario considerarlo un momento de crear oportunidades para que los estudiantes se desarrollen,

e) Socialización

Este es el momento en que los niños comentan lo que se hace al momento de la implementación, explique lo que hicieron en el campo en el que se desarrollaron, para mejorar el reflejo de lo que sucedió. La socialización significa enfrentar términos al momento de la planificación con lo que se hace en el momento de la implementación, tienen la capacidad de elevar lo que sucedió en el desarrollo del juego. Este aspecto permitirá a los estudiantes ser más responsables de sus acciones, establecer casos de fracaso y progreso relacionados con el uso de sus dispositivos y sus acciones con ellos.

f) Representación

Según el MINEDU, (2015), Actualmente, los niños representan a las personas dibujando, dibujando o modelando lo que jugaron.

Este paso no es necesario hacer todos los días.

En todas sus operaciones, esta propuesta es una fuente de desarrollo de la comunicación estudiantil.

Aunque esto es cierto, en el proceso de desarrollo, los niños son la importancia del autogobierno sobre qué y cómo la persona que quiere interpretarlo, esto no significa que el maestro desempeñe un papel negativo, por el contrario, su existencia debe tener éxito y prestar atención al proceso de sugerir y mejorar los casos de juego propuestos por los niños.

El maestro pensará en la forma en que se expresan, cuál es su juego y pueden mostrar sus necesidades, cuidado, gustos e incluso sus conflictos personales o familiares.

Mendo (2015).

La posición del maestro en el juego es gratuita en los campos, es un hombre oportuno que es una gran apreciación del niño, la persona que ve al maestro donde su colega conoce más a la clase sin mezclar, porque se ha vuelto igual en el juego.

Finalmente, Sarlé (2001), declarando que los juegos gratuitos en los campos durante su período son un área que mejora el diálogo y es capaz de estudiantes y al menos entre estudiantes y maestros.

2.5.- Los sectores del aula

Según Sarabia, (2009), En juegos gratuitos en los campos, las aulas están diseñadas como un lugar donde los niños interactúan con otros niños, con maestros y equipos en áreas de trabajo. De esta manera, sus opiniones se tienen en cuenta para determinar la ubicación de las aulas, designar y reformar las clases, y hacer ejercicio en decisiones, cooperación e intercambio de ideas.

Si se organiza el espacio de separación en los campos, pero si son pequeños, se debe dar prioridad a estos campos o de todos modos, los materiales se pueden mantener en las cajas.

Dando estándares flexibles, los campos pueden ser: - HOGAR. Materiales como la sala de estar, el comedor, la cocina, la muñeca, las oletas, la cocina, los animales, la ropa y otros materiales para el hogar en un contexto limpio.

Campo de construcción.

Materiales como formas, cono, botellas, cajas, bloques de madera, juegos, "Legos", etc.

campo dramático. Materiales como moda, telas de colores, máscaras, sombreros, muñecas y otros.

Industria de arte plástico. Materiales como temperatura, color, calcetines, esponja, hojas, papel de color, caucho, cartón, entre otras cosas.

Área científica. Materiales como expansión, pinzas, mortero, tubos, caminos, equilibrio, imanes, microscopía, plantas, entre otras cosas.

Campo de la biblioteca.

Documentos como historias, álbumes, revistas, periódicos, libros, documentos, rompecabezas, rimas y otros.

Área de juego silenciosa.

Se deben distribuir materiales como rompecabezas, áreas, juegos de encaje, brochetas, bloques lógicos, juegos de memoria, etc.

Además, gracias a esta función, hemos presentado desde 2015 como un sustituto, que es la publicación de computadoras en el aula, al igual que otro campo para los estudiantes utilizados en el nivel original.

2.6.- El juego en los sectores y su relación con las habilidades comunicativas.

El semestre del parque infantil es un escenario variado para una buena comunicación, por lo que los estudiantes y sus procedimientos permiten a los maestros mirar, porque los principales factores para desarrollar el conocimiento social a través del juego. Ortega (1992).

Según Sarlé (2008), el lenguaje y los juegos tienen dos relaciones, es decir, se desarrollan y se mejoran entre sí. Los estudiantes en estas acciones de la actividad de diálogo para intercambiar sus acciones y crear sus propios juegos en un espacio y tiempo específicos, y

estos son los diferentes aspectos del desarrollo del lenguaje y la dispersión de los estudiantes en desarrollo, incluidas las habilidades de comunicación oral.

Para Vygotsky (1964) que Sarlé (2008) transmitió, en el juego, la interacción entre compañeros de clase y estudiantes y maestros crea una matriz de cooperación, un "área de desarrollo potencial" en la que los espectáculos lingüísticos son la base del juego para el desarrollo.

En los juegos gratuitos en los campos, la interacción con los maestros es un andamio para que coopere con los niños que publican sus juegos, así como la interacción de colegas que permiten la distribución de los recursos lingüísticos que los niños usan en diferentes momentos del juego. Sarley (2008).

Por lo tanto, podemos concluir, según los autores mencionados anteriormente, que existe una relación entre los juegos gratuitos en campos y habilidades en la comunicación oral entre los estudiantes por un período de 5 años.

.

CONCLUSIONES

PRIMERO. – Este estudio tiene como objetivo crear conciencia sobre los empleados de educación primaria, las madres, los padres y la sociedad en general, sobre la aplicación de los juegos tradicionales como una forma de aprender métodos de aprendizaje de niños en la educación previa a la escuela. Un método avanzado nos permitió obtener más sobre el tema de la investigación y las entrevistas que se aplicaron a niños y maestros, además de eso.

SEGUNDO. -Según los estudios de investigación realizados con niños y niñas, 04 años no deberían beneficiarse en algunas instituciones educativas de los juegos, que son la actividad principal de este período, es limitado en su agradecimiento, nuevo aprendizaje o la experiencia de la vida entre ellos, para explorar diversas actividades en diversas actividades.

TERCERO. -El juego es un elemento esencial en cualquier método y actividad de las uñas, sin embargo, ha perdido valor debido a la idoneidad principal en las prácticas de enseñanza cuando es necesario. La posición del maestro no mejora el desarrollo del juego, en su cuaderno, repitiendo que sus actividades de desarrollo se repiten, lo que lleva al hecho de que actividades como el juego son aburridas, porque los niños y las niñas deciden voluntariamente que jugar, por ejemplo.

RECOMENDACIONES

Finalmente, como parte del presente trabajo se propone un abanico de recomendaciones a todos los actores involucrados en el Proceso Enseñanza aprendizaje el personal docente, el ministerio de educación, padres de familias.

Se espera que nuestro estudio sea un aporte para la Educación Inicial en nuestro país promoviendo cambios de actitud y rescatando la importancia del juego en la escuela.

REFERENCIAS CITADAS

Alvarez, C. A. (2008). La etnografía como modelo de investigación en educación. Gaceta de Antropología. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Oviedo.

Ausubel, D. (1961). Aprendizaje Significativo. Recuperado de http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf

Bernal, C. (2009). Metodología de la Investigación. México: Pearson Prentice Hall.

Briones, G. (1992). La investigación social y educativa. Formación de docentes en investigación educativa. Bogotá: Secretaria Ejecutiva del Convenio Andrés Bello.

Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. Gran Bretaña: Preschool Playgroups.

Congreso de la República de Colombia. (1991). Constitución Política Nacional de Colombia. Bogotá: Autor.

Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley 1098 de infancia y adolescencia. Bogotá.

Caiza S., M.V. (10 de marzo de 2012). www.dspace.uce.edu.ec. Recuperado el 25 de febrero de 2013, de www.dspace.uce.edu.ec: http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/253/1/T-UCE-0010-45.pdf

Cajamarca R., C.E. (1995). Aprender a educarse, ser y a obrar. Bogotá: Editorial Voluntad.

Calero, M (2003) Educar jugando. Editorial Alfaomega. Grupo editor. (México).

Castillo, J. (25 de 05 de 2005). RIEOEI. Recuperado el 25 de 11 de 2013, de RIEOEI: http://www.rieoei.org/experiencias91.htm

Castillo, C., Ceballos, E., & Ruiz, j. (12 de diciembre de 2010). primerejercicioinvestigativo.blogspot.com. Recuperado el 25 de febrero de 2013, de primerejercicioinvestigativo.blogspot.com: http://primerejercicioinvestigativo.blogspot.com/2012/12/la-atencion-dispersa-enel-desempeno.html

Castro, M., Cabrera, M., & Trujeque, M. (2014). Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar. In Educación Handbook TV: Congreso Interdisciplinario de Cuerpos Académicos. ECORFAN.

Celada y Cairo, 1., & Rubenstein, 1. (16 de 04 de 2002). PSICOPEDAGOGIA. Recuperado el 25 de 11 de 2013, de Psicopedagogia: http://www.psicopedagogia.com/atencion

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley General de Educación – Ley 115. Bogotá.

Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley de Infancia y Adolescencia. Bogotá.

Cruz, G. E (1999). Habilidades básicas de pensamiento: nivel prerreflexivo de COL. En Campirán, A., Guevara, G. & Sánchez, L. (Comp.), Habilidades de Pensamiento Crítico y Creativo, Xalapa, Veracruz, México: Colección Hiper-COL, Universidad Veracruzana.

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Paris: UNESCO.

Fol. csi-csif.es. de csicsif.es: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_12/INMA_LLORENS_1 .pdf

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia –UNICEF. (2009). Estado mundial de la infancia.

Froebel, F. (2003). La educación del hombre. Biblioteca virtual. Recuperado de http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf

Guevara, G. (2000), Draft 1, Habilidades Básicas [Paráfrasis], (Manuscrito no publicado). México: Facultad de Filosofía, Universidad Veracruzana.

Huizinga, J. (1987). Homo Ludens. Madrid.

IDEAD. (2011). Documento de investigación formativa en el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil - Elaborado de acuerdo con los requisitos exigidos por el decreto 272 de 1998. Documento no publicado. Ibagué: Universidad del Tolima.

Jiménez, C. A. (2009). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Mesa Redonda.

Madeiros, B. (2005). La organización de los contenidos en el jardín de los infantes. Buenos Aires: Coihue.

MEN. (1997). Decreto 2247. Bogotá.

Ministerio de la protección social. (2006). Ley 1098 de infancia y adolescencia. Bogotá.

Moll, l. (1998). Vygotsky y la educación. Buenos Aires: Aique.

Ortega, R., & Lozano, R. (1996). Espacios de juego y desarrollo de la autonomía y la identidad en la Educación Infantil. Aula de innovación educativa.

Perea S., C. (2000). El concepto de competencia y su aplicación en el campo de la educación. Bucaramanga : Ased.

Rico, R. (agosto de 2010). biblioteca. Ajusco. de http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/27496.pdf 87

Rivera Montenegro, C. M., & Sarria Flórez, M. (2014). Investigaciones sobre el juego en los proyectos de grado de la Licenciatura en Educación Preescolar de la universidad de San Buenaventura Cali: un estado de Arte. http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/1805/1/Investigaci%C3%B3n _%20Juego_Preescolar_Rivera_%20Sarria_2013.pdf

Ríos, H. M. (1999). El juego y los alumnos con discapacidad. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Rosello (1998), & Tudela (1992). (07 de 01 de 2012). SLIDESHARE. Recuperado el 25 de 11 de 2013, de SLIDESHARE: http://es.slideshare.net/dicefalo18/08-laatencin-y-el-aprendizaje

UNESCO-OREALC. (2006). Educación para el desarrollo y la paz: valorar la diversidad y aumentar las oportunidades de aprendizaje personalizado y grupal. Santiago de Chile: Autor