

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO**  
**ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACION**



**MONOGRAFÍA**

**“VENTAJAS DE LA ENSEÑANZA A TRAVES DEL JUEGO EN EL  
NIVEL INICIAL”**

**MONOGRAFÍA PRESENTADA PARA  
OPTAR EL GRADO DE TÉCNICO  
UNIVERSITARIO SUPERIOR EN  
PEDAGOGIA Y DIDACTICA EN AULA**

**POSTULANTE: MARÍA JOAQUINA CARLO HUATA**

**TUTOR: MG.S.C. INFANTE GERMAN RAMOS QUINO**

**EL ALTO – BOLIVIA  
2019**

## **DEDICATORIA**

A mis padres por darme su apoyo en todo momento, por sus sabios consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido seguir superándome, pero más que nada por su amor y confianza, a mis hijos por todo su cariño y apoyo.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi familia, a mis hijos quienes me han apoyado en todo este recorrido de mi formación profesional.

A mis padres, a mis hermanos y a toda mi familia, por todo su cariño y apoyo incondicional.

A mi Universidad Pública de El Alto, a mis docentes que día a día me han brindado todos sus conocimientos y su experiencia a lo largo de toda mi formación académica.

## INDICE

Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Índice.....	iii
Resumen.....	iv

## CAPITULO I

1.1. INTRODUCCION.....	1
1.2. JUSTIFICACION.....	2
1.3. OBJETIVOS .....	3
1.3.1. Objetivo General.....	3
1.3.2. Objetivos Específicos.....	3

## CAPITULO II

### SUSTENTO TEORICO

2. MARCO TEORICO.....	4
2.1. ANTECEDENTES DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL.....	4
2.2. INTRODUCIENDONOS AL MUNDO DEL JUEGO.....	5
2.3. ORIGEN DEL JUEGO.....	6
2.4. DEFINICIONES DEL JUEGO.....	6
2.5. TEORIAS DEL JUEGO.....	9
2.5.1. Teoría del excedente energético.....	10
2.5.2. Teoría de la recapitulación.....	10
2.5.3. Teoría de la relajación.....	10
2.6. CARACTERISTICAS DEL JUEGO.....	11
2.6.1. Ausencia de finalidad (producto) .....	11
2.6.2. Juguetes-objetos no imprescindibles. ....	12
2.6.3. Motivación intrínseca y voluntariedad .....	12
2.6.4. Libertad y arbitrariedad.....	12
2.6.5. Ficción .....	13
2.6.6. Efecto catártico .....	13

2.6.7. Seriedad.....	14
2.6.8. Placer .....	14
2.6.9. Espacio y tiempo .....	14
2.6.10. Caracter innato.....	14
2.7. TIPOS DE JUEGO.....	15
2.7.1. Tipos de juegos en función de las distintas fases evolutivas según Piaget.....	15
2.7.1.1. Juegos Funcionales.....	15
2.7.1.2. Juegos simbólicos.....	16
2.7.1.3. Juegos reglados.....	16
2.7.1.4. Juegos de bloques o de construcción.....	17
2.8. Tipos de juegos en función del área o capacidades que se quieren estimular.....	18
2.8.1. Tipos de juegos en función del proceso de creación del Juguete.....	18
2.9. Beneficios del juego en el proceso de enseñanza.....	19
2.10. El juego y su valor didáctico .....	20
2.10.1. Porque utilizarlo en aula.....	21
2.10.2. El rol de la educadora en aula.....	22
2.10.3. Objetivos de los juegos recreativos en el nivel inicial.....	23
2.10.4. Características del niño que la educadora debe tomar en cuenta al realizar los juegos en aula.....	24
2.11. METODOLOGIA.....	25
2.11.1. Método Teórico.....	25
2.11.2. Método Histórico.....	25
2.11.3. Método Analítico-Sintético.....	26
2.11.4. Método Bibliográfico.....	26
2.12. Instrumentos.....	26
2.12.1. Fichas Bibliográficas.....	26

### **CAPITULO III**

3.1. CONCLUSIONES.....	27
------------------------	----

3.2.RECOMENDACIONES.....	28
3.3. BIBLIOGRAFIA.....	29
3.4. ANEXOS.....	31

## RESUMEN

Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo porque ayudan al desarrollo psicomotor y social del menor.

Los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza.

Existen múltiples ventajas de los usos de los juegos para los niños y niñas en el proceso de enseñanza porque son una opción inteligente, integran y valoran la diversidad dentro de un grupo, promueven las ventajas del aprendizaje activo, facilitan la participación de estudiantes introvertidos, vinculan la educación con el entretenimiento, es decir reúnen muchas características que los hacen muy útiles al proceso de enseñanza en el nivel.

En el desarrollo del presente trabajo bibliográfico se hace una recopilación de lo que es el juego, cuando se origino, que tipos de juegos existen relacionados a los ámbitos educativos, asimismo la utilidad del juego en el proceso de enseñanza en el nivel inicial.

En el Capítulo I se desarrolla la Introducción la cual nos habla de la importancia que adquiere el juego desde su niñez, ya que le permite explorar su entorno, lo ayuda aprender a saber ganar y perder, a saber respetar turnos y normas que se enseñan en los juegos educativo, también se desarrolla la justificación donde radica la importancia del tema investigado y los objetivos general y específico.

En el Capítulo II se desarrolla el marco teórico donde se hace una sintonización de los antecedentes del juego en el nivel inicial, del origen del juego, de las definiciones que ha tenido el termino juego, de las teorías acerca del juego como actividad esencial del hombre, asimismo se desarrolla los métodos usados en el presente trabajo.

En el Capítulo III se desarrolla las conclusiones a las cuales se llegaron al finalizar el desarrollo de la monografía, asimismo se plantea algunas recomendaciones, también se encuentra la bibliografía y los anexos.

## CAPITULO I

### 1.1. INTRODUCCION

En la infancia, el juego adquiere una importancia vital, dado que permite al niño explorar el entorno y favorecer las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. De acuerdo a Piaget (1999) *“El juego aporta beneficios al desarrollo del niño o niña los cuales son: (p, 7).*

- Que el juego son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros.
- Que el juego es fundamental también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Que el juego favorece el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Es importante señalar que, la integración y adaptación del niño o niña a la escuela en el nivel inicial depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente – educando que se establece debe estar marcada por las actividades que programa el educador para "ganar" la atención del alumno.

En este sentido, la mejor forma de promover una adaptación efectiva del educando en la escuela es la utilización de juegos ya que a través de ellas se permite la interacción efectiva del niño/niña con sus compañeros y docentes así como el afianzamiento de normas valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral. En el desarrollo del presente trabajo de investigación bibliográfica se llegara a establecer cuáles son las ventajas de los juegos que favorecen el proceso de la enseñanza en el nivel inicial.

## 1.2. JUSTIFICACION

Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, ayudan al desarrollo psicomotor y social del menor.

El niño y la niña en edad infantil se encuentran cargados de emociones, son hiperactivos, ansiosos de realizar actividades por lo que se hace necesario que el docente tenga a mano técnicas, didácticas que satisfagan resultando los juegos los más adecuados al ubicar al educando en su ambiente natural ya que generalmente estos requieren de mucha actividad física, especialmente aquellos que se realizan al aire libre, los cuales, resultan ser sus favoritos porque involucran actividades como correr, saltar, cantar, gritar, reír y cualquier otro ejercicio corporal que suponga gran empleo de energía.

De acuerdo a Pacurucu (2002) *“Las ventajas que tienen el uso de los juegos para los niños y niñas en el proceso de enseñanza son (P, 66):*

- Una opción inteligente
- Integran y valoran la diversidad dentro de un grupo
- Promueven las ventajas del aprendizaje activo
- Facilitan la participación de estudiantes introvertidos
- Vinculan la educación con el entretenimiento
- Fomentan la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo
- Permiten adaptar con rapidez los cambios en los contenidos
- Proporcionan una evaluación periódica y sistemática de aprendizajes
- Fomentan un “rol facilitador” por parte del profesor
- Potencian el trabajo en equipo y sus habilidades asociadas
- “Los seres humanos son la especie más ‘juguetona’ de todas”
- Proporcionan práctica y retroalimentación apropiada

Los más pequeños se comunican y se expresan a través del juego, se trata de una de las principales formas que tienen de relacionarse con los demás, por lo que será un elemento clave en el proceso de enseñanza.

- El juego tiene múltiples ventajas para el proceso de enseñanza de los niños del nivel inicial porque a través del juego los niños, pueden socializar al mismo tiempo pierden la timidez, el miedo hablar en público, comienzan a participar en aula.
- Es por ello que es beneficio poder implementar en aula juegos que vayan en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial.
- Es importante que las educadoras sepan cuáles son las habilidades de los niños que están a su cargo y de acuerdo a ello puedan desarrollar los diferentes juegos que existen para el nivel para poder fomentar el desarrollo integral del menor y su aprendizaje sea provechoso.

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. Objetivo General**

- Describir las ventajas de la enseñanza a través del juego en el nivel inicial.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Investigar los juegos que desarrollan con mayor facilidad los niños a través del desarrollo del marco teórico
- Mostrar las ventajas y desventajas de los juegos para el proceso de enseñanza infantil
- Conocer la contextualización histórica del juego a través de la historia
- Demostrar el desarrollo de los juegos paso por paso y el proceso en el desarrollo infantil

## **CAPITULO II**

### **SUSTENTO TEORICO**

#### **2. MARCO TEORICO**

##### **2.1. ANTECEDENTES DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL**

Los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza.

Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad.

Las niñas y los niños tienen que disfrutar de las mismas oportunidades en el juego y en las relaciones con los demás miembros de la familia. El juego y la relación con el padre ayuda a afirmar el vínculo entre el padre y el niño o la niña.

Los miembros de la familia y otros cuidadores pueden ayudar al niño a aprender asignándole tareas sencillas con instrucciones claras, proporcionándole objetos para sus juegos y sugiriéndole nuevas actividades, sin dominar en exceso el juego del niño. Sólo deben observarlo atentamente y seguir sus ideas.

Los adultos deben ser pacientes cuando un niño muy pequeño insiste en hacer algo solo. Los niños aprenden intentando algo hasta que lo consiguen. Siempre que el niño esté a salvo de cualquier peligro, esforzarse por hacer algo nuevo y difícil es un avance para el desarrollo infantil.

Todos los niños necesitan diversos materiales simples para jugar que se adapten a la etapa de desarrollo en que se encuentren. Agua, arena, cajas de cartón,

bloques de construcción de madera y cazuelas y tapaderas son juguetes tan buenos como los que se pueden comprar en una tienda.

Los niños cambian constantemente y desarrollan nuevas capacidades. Los adultos deben darse cuenta de estos cambios y seguir la iniciativa del niño para ayudarlo a desarrollarse más rápidamente.

## **2.2. INTRODUCIENDONOS AL MUNDO DEL JUEGO**

El juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, considerado como una de las actividades menos importantes del hombre, desatendiendo la amplia gama de características, funciones y beneficios que éste aporta para el desarrollo de los individuos.

El juego no es exclusivo de los seres humanos pues es una actividad que posee rasgos, actitudes y gestos que están presentes en las prácticas de todos los organismos del reino animal.

Para observar estas similitudes sólo basta con ver jugar a unos cachorros con regla de que no hay que morder al compañero y aparentar como si estuvieran enojados, y lo más importante, divertirse con todo esto.

Si bien existen variadas investigaciones acerca del juego, que intentan dar sentido o explicación a esta conducta, también encontramos coincidencias que determinan que el juego es una actividad que se ocupa mayormente en la infancia, que acompaña al sujeto durante toda la vida, que influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo de un individuo y, a su vez, cumple una función educativa.

El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje.

En la segunda mitad del siglo XIX, la corriente de los métodos activos de aprendizaje despertó el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar. Sin embargo, en nuestros días, aún no se reconoce el verdadero valor educativo de jugar, su gratuidad y las virtudes que lo caracterizan, es más, se ha calificado como una actividad poco importante, poco seria, improductiva y que conlleva una pérdida de tiempo.

### **2.3. ORIGEN DEL JUEGO**

Históricamente, no ha existido ni existe sociedad que no haya otorgado un significado al juego, así lo afirma Paredes (2002):

*“Conforme a su ideología, religión, costumbres, educación e influencias imperantes de la época. Aunque determinar el lugar y tiempo exacto en que el juego tuvo su origen es casi imposible, por ser una actividad proveniente de tiempos anteriores a nuestra cultura” (p, 11).*

El uso variado de este concepto ha contribuido al desarrollo de innumerables acepciones y manifestaciones de esta actividad, que se han ido planteando a lo largo de la historia. Para comprender la importancia del juego en el ser humano debemos hacer referencia a su etimología, sus diversas definiciones, su contexto cultural y lenguaje común, los cuales le atribuyen diversas definiciones.

### **2.4. DEFINICIONES DEL JUEGO**

En el Diccionario Español de la Real Academia el vocablo juego, *“Proviene del latín iocus, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión” (p, 1).*

Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín iocari, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego.

Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia.

De acuerdo a lo que indica Llull (2009) el significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua:

*“Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio” (p,1).*

Posterior a la época, la palabra juego, en todas las lenguas (*jogo, play, joc, game, spiel, jeu, gioco, urpa, giuoco, jolas, joko, etc.*) empezó a ser sinónimo de alegría, satisfacción, diversión, que se ocupa tanto en la infancia como en los tiempos de ocio y recreo en la adultez.

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida. Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo.

Aristóteles, en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Preocupado por la educación y formación del hombre, plantea la idea de que los niños menores de cinco años para evitar la inactividad corporal deben realizar movimientos que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego. Además, en su libro IV de la Ética se recomienda el juego como una actividad complementaria al descanso. Otros autores clásicos del periodo, destacan la función del juego en la formación del carácter y personalidad de un individuo. Así

lo registra Aristóteles en su libro VIII de la Política, en donde menciona la función de los juegos en la educación de los ciudadanos.

Con el transcurso del tiempo, bajo el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia.

A partir del siglo XVI, los humanistas de aquella época, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica.

Importantes pedagogos, como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, se deben tomar en cuenta sus intereses, y el juego es una actividad atractiva y agradable, en donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia, en esa línea Vargas (2006) señala:

*“Abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y estudió los tipos de juego que se necesitan para desarrollar la inteligencia, señaló que “la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social” (p, 1).*

Desde una perspectiva psicoanalítica, uno de los más conocidos expositores, Sigmund Freud, señala que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

De acuerdo a Blanco (2012) quien señala que el juego como actividad social, es definido por Lev S. Vigotsky (1924):

*“Quien señala que gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo” (p,1).*

Pero la visión del juego no puede quedar sólo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que en el estudio de las ciencias sociales este concepto se encuentra definido desde el punto de vista de la antropología y la sociología.

Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.

## **2.5. TEORIAS DEL JUEGO**

Existen diversas teorías que pretenden explicar el origen del juego como actividad esencial en la vida del hombre, de ahí que exista una gran variedad de definiciones y perspectivas para esta actividad.

De acuerdo a Paredes (2002) *“Las primeras aproximaciones teóricas al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX” (p, 11).*

Las explicaciones más conocidas son la teoría del excedente energético y la del pre ejercicio, la de la recapitulación y la de la relajación.

### **2.5.1. Teoría del excedente energético.**

A mitad del siglo XIX, Herbert Spencer (1855) *“Propone esta teoría en la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo”*.

Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

### **2.5.2. Teoría de la recapitulación**

De acuerdo a Campos (2018) esta teoría fue propuesta por Stanley Hall en 1904 y plantea que:

*“El juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas” (p, 4).*

Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que, los primitivos de la especie humana, realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse.

### **2.5.3. Teoría de la relajación**

Esta teoría de la relajación o distensión, propuesta por Lazarus indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

Ya entrados en el siglo XX, específicamente en el año 1923, Buytendijk indicó que el juego es una actividad propia de la niñez. Para este autor el juego es el resultado de elementos como ambigüedad de movimientos, impulsividad, timidez, curiosidad (Beltrán, 1991), y el juego siempre es juego con algún objeto, con algún elemento y no solo. De acuerdo con Claparède, esta teoría no explica la existencia de formas de juego en otras etapas del ciclo vital como adolescencia y edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo exclusivamente a juego con objetos (juguetes), excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas sólo por el componente físico (motriz).

Con posterioridad, Piaget le da una atribución más cognitiva a los juegos, que relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales.

El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas

## **2.6. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

Características que nos facilitan la diferenciación de conductas y comportamientos que son parte del juego, con el objeto de lograr una diferenciación del mismo. Entre estas características podemos señalar:

### **2.6.1. Ausencia de finalidad (producto)**

Para Gutiérrez (2002) el juego es fin en sí mismo.

*“Esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades*

*se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma” (p, 52).*

### **2.6.2. Juguetes-objetos no imprescindibles.**

Trigueros (2002) nos señala que la presencia de un objeto como parte de un juego no es vital para que el desarrollo del juego se realice, *“los juguetes son elementos complementarios, de apoyo, que condicionan la actividad pero en ningún caso la determinan” (p, 121).*

En este sentido Martínez Criado afirma que “en realidad no nos deberíamos preocupar excesivamente, un niño que quiere jugar siempre encontrará un tema de juego”.

Ahora bien, si se proporciona un objeto de juego al niño o niña éste debe ser de complejidad moderada que potencien su creatividad e imaginación. Al respecto Delval señala “los juguetes, en algunos casos, pueden interferir con la función lúdica del juego debido bien a que su nivel de complejidad excede las competencias del niño o porque no llegue a las mismas”

### **2.6.3. Motivación intrínseca y voluntariedad**

El juego es voluntario relacionándose, de este modo, con la motivación intrínseca. En este sentido, el juego atiende a la motivación interna que le mueve a iniciar diversas formas de juego de modo espontáneo, sin atender a órdenes de terceros. Aquellas actividades impuestas dejarán de ser interesantes y tenderá a finalizarlas, a menos que se gatillen sus propias motivaciones.

### **2.6.4. Libertad y arbitrariedad**

El juego es una experiencia de libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras

situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite.

Diferentes grados de estructuración El juego posee reglas propias y la estructuración de un juego estará dada por el nivel de complejidad de las reglas que lo determinan. “Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol”

### **2.6.5. Ficción**

La ficción es considerada como elemento constitutivo del juego. Se puede afirmar que jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

De acuerdo a Paredes (1998) *“Bajo y Beltrán (1998) afirman que el juego infantil tiende a reproducir en pequeña escala las aficiones de los mayores. A la vez que afirman que a través del juego, el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los grandes, juega como si su mundo fuera el de los grandes pero también como si ese mundo creado por él fuera real”* (p, 14.)

### **2.6.6. Efecto catártico**

Esta característica se refiere a que el niño/a puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, “el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real”

Desde un enfoque psicoanalítico “el juego es un escenario en el que el niño puede organizar y secuenciar los acontecimientos que le provocan malestar de forma que sean más manejables y que le resulten más placenteros”

### **2.6.7. Seriedad**

Para el niño el juego es una actividad seria. En el niño, el juego es una actividad seria porque en ella “pone en juego” todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, *“los jugadores ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales”, absorbiéndolos y “comprometiéndolos en toda su globalidad (nivel corporal, intelectual, afectivo,...)”*.

### **2.6.8. Placer**

Las actividades lúdicas proporcionan al individuo placer y diversión. “Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación”. No agotamiento físico y psicológico Otra de las características que distingue el juego es que el tiempo que esta actividad implica suele ser mayor al involucrado en otras actividades. Al respecto, Martínez Criado señala que “los niños mantienen durante intervalos prolongados de tiempo su actividad lúdica, ó al menos lo hacen durante más tiempo que cualquier otra actividad, ya que el juego es prácticamente incompatible con los estados de agotamiento físico y psicológico”.

### **2.6.9. Espacio y tiempo**

El juego tiene un espacio y un tiempo determinado “lugar sagrado”.

### **2.6.10. Carácter innato**

Otra de las cualidades que diferencian al juego de otras actividades es aquella referida al carácter innato de las conductas que lo componen, “así el juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador”

*“El juego es siempre expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo”*

*“El juego es la primera expresión del niño, la más pura y espontánea, luego entonces la más natural”*

El juego es una “actividad que implica acción y participación, ya que jugar es hacer y siempre implica participación activa del jugador, movilizándolo a la acción. La activación lúdica tiene motivaciones intrínsecas. Por ello, si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego”. A las características anteriores, y basándonos en Garaigordobil (2003), podemos señalar que el juego también es interacción y comunicación, ya que promueve la relación y participación con los “otros” y, además, es imitación y creación convirtiéndose en “fuente de las actividades superiores del hombre, que conduce al trabajo, a la ciencia, al arte, etc.”

## **2.7. TIPOS DE JUEGO**

### **2.7.1. Tipos de juegos en función de las distintas fases evolutivas según Piaget**

Si realizamos una clasificación a escala evolutiva infantil y como se manifiesta a través de los juegos tenemos que tomar como referencia a Piaget.:

DESDE LOS	ETAPA DE DESARROLLO	TIPOS DE JUEGOS
0 años	Sensoriomotor	Funcional/construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/construcción

Fuente: Fases evolutivas de Piaget

#### **2.7.1.1. Juegos Funcionales**

Es el típico juego de la fase sensoriomotora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo aunque se escapen del alcance de su vista.

### **2.7.1.2. Juegos simbólicos**

Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño.

Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos.

En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles.

### **2.7.1.3. Juegos reglados**

Predominan entre los 6 y 12 años, desde los 6 a los 12 las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí, comprenden las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Antes de los 6 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permiten entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil.

En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada.

Los primeros juegos de reglas son sencillos, no más de cinco o siete reglas, como el Juego de la Oca o Parchís. Luego poco a poco, van incluyendo juegos con reglas más sofisticadas. A los seis años ya pueden empezar a jugar al ajedrez, risk, cluedo, etc. un juego de reglas más evolucionado.

A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención

durante más tiempo. En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas. Ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos. Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia.

Es fundamental elegir juegos de reglas donde los adultos podamos seleccionar distintos niveles de dificultad y adaptarlo a los niños. Es crucial que los adultos estemos al principio acompañándolos en el juego para enseñarles las principales reglas y rompamos la primera barrera de resistencia. De esta forma también aprovechamos para estar con ellos y establecer relaciones sociales e infundir valores como respeto, saber ceder, perder un poco para luego ganar, negociación, control de emociones y frustraciones.

Los niños que han jugado a juegos de reglas suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada.

#### **2.7.1.4. Juegos de bloques o de construcción**

En este tipo de juegos los niños crean construcciones, vehículos de transporte o cualquier tipo de objeto mediante la suma de pequeñas piezas de distinto tamaño, color y forma.

En los juegos de construcción se incorporan elementos del juego simbólico pero más complejos y con mayor detalle. Si antes, con los juegos simbólicos, una caja de cartón representaba un coche, ahora son un conjunto de piezas con bastante similitud a un coche, incluso tiene ya cuatro ruedas. Los juegos de construcción, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real.

Para jugar el niño ya debe dominar la motricidad fina y coordinación visual motora para colocar las piezas correctamente. Este tipo de juegos son los que más perduran en el tiempo. Cuando nos preguntan qué juego es el más rentable, desde luego son los juegos de construcción, ocupan prácticamente toda la infancia y jamás pasarán de moda. Hoy puedes comprar un juego de construcción y dentro de treinta años puede seguir utilizándolo si las piezas son de calidad.

## **2.8. Tipos de juegos en función del área o capacidades que se quieren estimular**

Dependiendo qué capacidades o áreas se pretendan estimular los juegos se pueden dividir en:

- Juegos cognitivos: relativos a la construcción de la lógica, estrategia y razonamiento.
- Juegos emocionales o afectivos: construyen su capacidad para expresarse y entender sentimientos propios y ajenos, así como a compartir experiencias y calificar sus estados emocionales.
- Juegos psicomotores: facilitan la capacidad para integrar habilidades motoras, sensaciones auditivas, visuales, en general estímulos sensoriales a escala cognitiva.

### **2.8.1. Tipos de juegos en función del proceso de creación del juguete**

- **Juegos preparados o adquiridos**

Aquellos juegos, como su nombre indica, el juguete está ya creado. Por tanto, no existe una fase previa al proceso del juego, cualquier juego comprado.

- **Juegos caseros o hechos por ellos mismos**

Una de las mejores maneras de pasar un buen rato con nuestros niños es construir un juguete con ellos. Los niños no entienden de dinero, les da igual si un juguete es caro, barato. Sin embargo, sí que les importa si el juguete lo han hecho ellos. Entonces el grado de satisfacción es mucho mayor. Con este tipo de juego se trabaja doblemente las habilidades: durante el proceso del juego y antes, en la creación del juguete, donde intervienen varias habilidades que además no tienen por qué ser las mismas que las que se desarrollan durante el proceso del juego en sí.

En determinadas ocasiones el proceso de creación del juego es más productivo que el propio del desarrollo del juego.

Los niños tienen una creatividad increíble que, a veces, se reprime con juegos ya fabricados o comprados. No pueden moldearlos a lo que ellos imaginan. Ellos tienen una visión de lo que quieren. Por ejemplo, si han visualizado un garaje o una tienda, es más fácil adecuar cajas de cartones a lo que han visto que comprar un juguete que impone la estructura y la distribución.

## **2.9. Beneficios del juego en el proceso de enseñanza**

Como docentes es necesario entender que el juego es parte de la vida cotidiana de un niño, y como tal debemos darle el valor que merece. El juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil por varias razones:

- Reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales: pensamiento, sentimiento y actuación. Toda la acción que realiza el niño es juego, y gracias a él está en capacidad de adivinar y anticipar las conductas superiores. El juego se vuelve para los niños un mundo aparte que los desvincula de la realidad.
- Es el medio de expresión más acertado que tienen los niños y niñas para llegar a comunicar sentimientos, pensamientos, o evidenciar situaciones por las que estén atravesando.
- Es la base más importante para consolidar las relaciones con sus pares en toda la etapa infantil. Un juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante los lleva a actividades mentales complejas; por lo tanto, los niños pequeños casi siempre aprenden más en juegos colectivos que con lecciones o ejercicios.
- El juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y pasar de una acción preparatoria a una ejecución a lo largo de la vida.

- Los juegos son ejercicio, prácticas idóneas para el crecimiento. Mediante ellos adquirimos la capacidad de modificar, fortalecer o cambiar algunos de nuestros patrones genéticos.
- El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato.
- El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño.
- De igual forma, es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado.
- El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas

## **2.10. El juego y su valor didáctico**

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individuales y grupales.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

#### **2.10.1. Por qué utilizarlo en el aula?**

- **Genera placer.** Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera
- **Propicia la integración.** El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer.
- **Construye la capacidad lúdica.** Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el

proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.

- **Acelera los aprendizajes.** Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.

### **2.10.2. El rol de la educadora en el juego en aula**

La educadora se orienta por el Programa de Educación de un círculo infantil para poder seleccionar y planificación el contenido de los avances que deben ser asimilados por los niños y en el juego se puede determinar las tareas, acciones y la reglas que deben seguir los niños, el juego es una actividad variada cognoscitiva en cuyos procesos los niños adquieren bajo la dirección de la educadora, nuevos conocimientos.

En el juego y mediante el juego, la educadora puede desarrollar cualidades en los estudiantes como ser la valentía, la honestidad, la iniciativa y la firmeza.

La educadora es la que organiza el juego, cuando lo dirige, influye en los niños y durante el juego, en cada niño. El niño al participar en el juego, se ve en la necesidad de que sus intenciones y acciones estén acordes con la de los otros niños, debe por lo tanto acatar las reglas establecidas en el juego, por la educadora que debe organizar de forma razonable, el juego para que este influya positivamente en los niños.

El rol de la educadora consiste en garantizar que en el contexto escolar, el aprendizaje y la enseñanza de los niños sea continuo y evolutivo en sí mismo y que abarque más factores que los puramente intelectuales, para crear un constructor total de aprendizaje.

La educadora debe operar dentro de las posibilidades de los niños pero en todas las áreas,

La educación debe ser planteada por los docentes para permitir que el estudiante sea capaz de manipular los objetos de su ambiente, modificarlos, transformarlos, hasta estar en condiciones de hacer interferencias lógicas internamente y de desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras.

Se deben evitar a toda costa aquellas actividades que sean simples copias, memorizaciones o repeticiones, el estudiante debe tener la posibilidad de transformar las cosas.

El trabajo en grupo que desarrolla el menor a través del juego se considera importante porque favorece el intercambio y el desarrollo del pensamiento, a través de la discusión de problemas, y ayuda a establecer actitudes y principios de autodisciplina, es por ello que es fundamental que la educadora tenga establecido que juegos desempeñara de acuerdo a la edad de los niños y a sus aptitudes y capacidades.

### **2.10.3. Objetivos de los juegos recreativos en el nivel inicial**

Los juegos recreativos permiten trabajar directa y sistemáticamente en el proceso educativo del niño a través del movimiento del cuerpo acompañado de muchas actividades. En el caso del nivel de educación inicial, los juegos resultan de una muy particular importancia ya que al ponerla en práctica adecuadamente y con los suficientes cuidados por parte de la educadora que imparta dicha clase, ayuda y contribuye a la vez a que el niño/a se desarrolle y se consolide para su desarrollo físico - motriz, social, psicológico, cognoscitivo en una forma armoniosa e integral.

Por todo lo anterior existen objetivos básicos de dichas actividades para los niños y niñas del nivel preescolar, son:

- Ampliar y diversificar sus posibilidades motoras.
- Desarrollar las cualidades motoras básicas que conforman la aptitud física.

- Propiciar el desenvolvimiento de los elementos que intervienen en el desarrollo psicomotor.
- Favorecer un adecuado desarrollo morfo funcional (cardiovascular, respiratoria y muscular).
- Canalizar su amplia necesidad de expresión cinética.
- Estimular y favorecer un adecuado proceso de socialización.
- Propiciar un comportamiento más autónomo.
- Favorecer la seguridad y la estabilidad emocional.
- Practicar hábitos de higiene, aseo y preservar la salud.
- Corregir las deficiencias físicas y posiciones individuales viciadas e incorrectas
- Satisface la actividad "básica" y más importante del niño.

#### **2.10.4. Características del niño que la educadora debe tomar en cuenta al realizar los juegos en aula.**

El niño preescolar: es de atención corta (de 15 a 20 minutos por periodo).

Desea independencia, aunque tiene mucha necesidad de apoyo emocional del adulto es individualista y posesivo. Inicia el proceso de socialización, juega en pequeños grupos alternando con el juego solitario.

Es imaginativo, imitativo y le gusta dramatizar, por eso las actividades variadas que se desarrollan en el jardín tiene mucha energía y realiza actividades con los grandes músculos. Vive una curiosidad incesante, ansia descubrir cosas nuevas y explorar el mundo físico.

- Desea el estímulo y el elogio.

- Le gusta repetir los juegos.
- Su lateralidad se encuentra en proceso de animación.
- Predomina en el las funciones motrices.
- Sus actividades postulares muestran una gracia natural.
- Su sentido de equilibrio es más maduro.
- El desarrollo del lenguaje le permite adquirir y usar conceptos.
- Su capacidad de adaptarse en una tarea específica es más amplia.
- Cooperera y acepta las normas y reglas sociales.

El movimiento es más preciso y económico y el control de los pequeños gestos tiene mayor definición. Requiere de actividades guiadas, pero le es posible cierto margen de iniciativa individual.

## **2.11. METODOLOGIA**

### **2.11.1. Método Teórico**

Los métodos teóricos permiten descubrir en el objeto de investigación las relaciones esenciales y las cualidades fundamentales, no detectables de manera sensorial. Por ello se apoya básicamente en los procesos de abstracción, análisis, síntesis, inducción y deducción.

Este método fue aplicado en el desarrollo del marco teórico de la presente investigación bibliográfica.

### **2.11.2. Método Histórico**

El método histórico o también llamado "*Historiología o Teoría de la Historia*" es una disciplina que se aplica sobre la descripción de los hechos históricos y el tipo de análisis científicos necesarios a nivel general para explicar los hechos.

Este método fue utilizado para desarrollar cual ha sido el momento de la aparición del juego en la historia y su acompañamiento en el proceso de enseñanza.

### **2.11.3. Método Analítico-Sintético**

Método Analítico: Este método implica el análisis (del griego análisis, que significa descomposición), esto es la separación de un todo en sus partes o en sus elementos constitutivos. Se apoya en que para conocer un fenómeno es necesario descomponerlo en sus partes.

Método Sintético: Implica la síntesis (del griego synthesis, que significa reunión), esto es, unión de elementos para formar un todo.

Ambos han sido utilizados para hacer el análisis de los juegos didácticos y la síntesis de cuáles pueden ser aplicados dependiendo de las necesidades y las habilidades de los niños en aula.

### **2.11.4. Método Bibliográfico**

En un sentido amplio, el método de investigación bibliográfica es el sistema que se sigue para obtener información contenida en documentos. En sentido más específico, el método de investigación bibliográfica es el conjunto de técnicas y estrategias que se emplean para localizar, identificar y acceder a aquellos documentos que contienen la información pertinente para la investigación. Este método fue aplicado en el desarrollo del marco teórico de la investigación donde se pudo desarrollar diversas teorías acerca del papel de los juegos en el proceso de enseñanza.

## **2.12. Instrumentos**

### **2.12.1. Fichas Bibliográficas**

En el presente trabajo se utilizaron las fichas bibliográficas que contienen los datos de identificación de toda la recopilación de información utilizada de textos, libros, artículos y páginas web.

## CAPITULO III

### 3.1. CONCLUSIONES

- Existen diversidad de juegos que pueden ser empleados de acuerdo a las necesidades de los niños, como por ejemplo los juegos funcionales, los juegos simbólicos, los juegos reglados, los juegos de bloques, mucho depende de las necesidades y habilidades que haya desarrollado el menor para poder aplicarle un determinado juego en específico a este menor. Por eso es importante que el educador vea y conozca las capacidades de los niños para que les diseñe una serie de juegos adecuados para ellos.
- Las ventajas son que el juegos son ejercicio, prácticas idóneas para el crecimiento. Mediante ellos adquirimos la capacidad de modificar, fortalecer o cambiar algunos de nuestros patrones genéticos. El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato. El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. De igual forma, es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado.
- No existen desventajas en los juegos pero es preciso que el educador conozca las necesidades de los niños y sus capacidades para que así no se lastime a los niños o ellos no puedan jugar los juegos diseñados por el educador.
- Las primeras aproximaciones teóricas al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX , así lo manifestó Paredes (2202). El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje

- En el desarrollo del trabajo se presenta juegos que pueden ser aplicados por las educadoras así como también cual será el proceso de desarrollo de este juego en aula y como se procederá a la calificación.

### **3.2. RECOMENDACIONES**

- Es importante que el educador se encuentra capacitado para poder diseñar juegos para los niños por lo tanto su capacitación en estrategias didácticas como ser los juegos debería ser un requisito para poder enseñar en el nivel inicial.
- Sería bueno que las unidades educativas cuenten con ambientes que sean adecuados para desempeñar los juegos, porque se requiere de infraestructura, se requiere de material didácticos, de elementos como ser pelotas, globos, cuadros, imágenes, crayones,, hojas de colores, materiales que hay que pedir a los padres, pero sería bueno que esos materiales se encuentren ya en las unidades educativas.

### 3.3. BIBLIOGRAFIA

- BLANCO VENERANDA (2012): Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/>
- CAMPOS ROCHA Mariana (2018): Introduciendonos al mundo del juego. Chile. P. 4
- DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. 22ª edición. [en línea] [http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=juego](http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego).
- GARAIGORDOBIL, M (2003). Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad. Madrid: Pirámide
- GUTIERREZ S., Melchor (2002). Aprendizaje de valores sociales a través del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, p. 52.
- JEAN PIAGET: (1999) El juego en el desarrollo infantil Editorial CRITICA Sevilla Pág. 37
- LLULL JOSUE: (2009): El juego infantil y su metodología Recuperado de <https://es.slideshare.net/terac61/el-juego-infantil.com>
- MARTÍNEZ F. María T: (2002). Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe. p. 36-38.
- MARTINEZ Criado, G (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona. Octaedro ORTEGA, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla. Ediciones Alfaro.

- MORAN Gabriela (2010): Métodos de Investigación: Editorial PEARSON EDUCACIÓN, México, 2010. Pág. 12
- PAREDES O., Jesús (2002): Aproximación Teórica a la realidad del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe. p. 11-32
- PAREDES ORTIZ Jesus. (2017) Juego luego Soy, Editorial Wanceulen Pag. 14
- PACURUCU Ana Lucia (2002): El juego y la resolución de conflictos: un estudio comparativo entre niños normales y con dificultades en el desarrollo de 4 a 6 años: Editorial: Mitjavilla Barcelona Pág. 66
- TRIGUEROS C., Carmen (2002): El juego tradicional en la socialización de los niños. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe p.121.
- VARGAS, P. (2006): La educación del hombre. [diapositivas] Universidad de las Américas; texto en español.

## ANEXOS

### JUEGOS QUE PUEDEN SER REALIZADOS EN AULA



### JUGANDO EN EL AULA A RECONOCER EL ABECEDARIO



### JUGANDO EN EL AULA A RECONOCER LOS COLORES

## ANEXOS



**JUGANDO EN EL AULA CON DADOS PARA APRENDER LOS  
NUMEROS**



**JUGANDO EN AULA CON ROMPECABEZAS**

## ANEXOS - JUEGOS QUE PUEDEN SER APLICADOS EN AULA

**Título: Juego de Aprendizaje**

**Objetivo. Desarrollar en el niño aprendizajes significativos**

Nº de Juego	Contenido a tratar	Competencia	Objetivo Particular	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación
1	Este niño hermoso soy yo	Habla acerca de como es el, de lo que le gusta de su casa de su ambiente familiar y lo que vive en la escuela.	Reconoce sus cualidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.	<p>Inicio</p> <p>Escuchar el cuento el patito feo.</p> <p>Comentar que les pareció el cuento.</p> <p>Desarrollo pararse frente al espejo y hacer un autorretrato.</p>	<p>Espejo</p> <p>Crayolas</p> <p>Hojas</p> <p>Cinta adhesiva</p>	<p>Se evaluara con sellos con caritas de significado.</p> <p>Destacado</p> <p>Satisfactorio</p> <p>Suficiente</p> <p>insuficiente</p>

**Título: Juego de Aprendizaje**

**Objetivo. Desarrollar en el niño aprendizajes significativos**

Nº de Juego	Contenido a tratar	Competencia	Objetivo Particular	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación
2	Como somos	Cuida de su persona y se respeta a si mismo	Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de las personas	<p>Inicio</p> <p>Formar parejas y planificar con los miembros del equipo.</p> <p>Desarrollo: observar detenidamente al compañero que se encuentra en frente. Identificar el color de cabello, ojos, forma de la cara.</p>	Hojas y crayolas	<p>Se evaluara con sellos con caritas de significado.</p> <p>Destacado</p> <p>Satisfactorio</p> <p>Suficiente</p> <p>insuficiente</p>

**Título: Juego de Aprendizaje**

**Objetivo. Desarrollar en el niño aprendizajes significativos**

Nº de Juego	Contenido a tratar	Competencia	Objetivo Particular	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación
3	Acuerdos dentro del salón	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y normas para la convivencia	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo a los criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa	<p>Inicio.</p> <p>Comentar acerca de los que es un acuerdo y porque son importantes.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Realizar actividades con las tarjetas y ellos tendrán que respetar las reglas.</p> <p>Cierre</p> <p>Realizar cuestionamientos para poder llegar a una reflexión.</p>	tarjetas	<p>Se evaluara con sellos con caritas de significado.</p> <p>Destacado</p> <p>Satisfactorio</p> <p>Suficiente</p> <p>insuficiente</p>

## Titulo: Juego de Aprendizaje

### Objetivo. Desarrollar en el niño aprendizajes significativos

Nº de Juego	Contenido a tratar	Competencia	Objetivo Particular	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación
4	Lotería	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con los criterios reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	Inicio: Practica acerca si han jugado la lotería y como lo han hecho Desarrollo: Forma equipos de cinco para jugar Se debe fijar reglas permitiendo que se enseñe a los compañeros que no saben Recordarles las reglas	Lotería y frijoles	Se evaluara con sellos con caritas de significado. Destacado Satisfactorio Suficiente insuficiente

**Título: Juego de Aprendizaje**

**Objetivo. Desarrollar en el niño aprendizajes significativos**

Nº de Juego	Contenido a tratar	Competencia	Objetivo Particular	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación
5	Mi juguete	Se hace cargo de las pertenencias que lleva a la escuela	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con los criterios y reglas convencionales externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa	<p>Inicio</p> <p>Contar un cuento</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cada uno traerá un juguete de su casa para escenificar la escena</p> <p>cierre</p> <p>Guardar el juguete en su mochila</p>	Cuentos y juguetes	<p>Se evaluara con sellos con caritas de significado.</p> <p>Destacado</p> <p>Satisfactorio</p> <p>Suficiente</p> <p>insuficiente</p>

**Título: Juego de Aprendizaje**

**Objetivo. Desarrollar en el niño aprendizajes significativos**

Nº de Juego	Contenido a tratar	Competencia	Objetivo Particular	Actividades Didácticas	Apoyos Didácticos	Mecanismos de Evaluación
6	teléfono	Narra sucesos reales o imaginarios	Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral	<p>Inicio</p> <p>Comentar si saben jugar al teléfono</p> <p>Desarrollo</p> <p>Formar un círculo por equipo marcando donde será el inicio y el final</p> <p>Cierre</p> <p>Mencionar las posibles causas por las que el mensaje era modificado</p>	Según sea el caso Teléfonos de juguetes	Se evaluará con sellos con caritas de significado. Destacado Satisfactorio Suficiente Insuficiente