

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**ESCUELA DE POSGRADO**



**TRABAJO ACADEMICO**

**El juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. Casita  
de Belén**

**Para optar el título de Especialista en:**

**Educación Inicial**

**Autor: Mg. Graciela MIRANDA TOMAS**

**Asesor: Dr. Edith Rocío LUIS VASQUEZ**

**Cerro de Pasco – Perú – 2022**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**ESCUELA DE POSGRADO**



**TRABAJO ACADEMICO**

**El juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la I.E.I.**

**Casita de Belén**

**Sustentado y aprobado ante los miembros del jurado:**

-----  
Dra. Martha Nelly LOZANO BUENDÍA

**PRESIDENTE**

-----  
Mg. Federico VILLAR IZARRA

**MIEMBRO**

-----  
Mg. Cecilia PÉREZ SANTIVÁÑEZ

**MIEMBRO**

## RESUMEN

El avance y el aprendizaje son imprevisibles y de naturaleza general; no obstante, todos los espacios de avance, incluidas las habilidades motrices, intelectuales, sociales y entusiastas, se potencian a través del juego. En los encuentros lúdicos, los niños utilizan un grupo de habilidades simultáneamente. Esto sucede frecuentemente durante los "ejercicios de rincón de juego trabajo" o los "ejercicios de juego basados en el enfoque" en relación con el aprendizaje temprano o los programas preescolares. Los ejercicios de rincón de juego, cuando están muy bien organizados, hacen que los niños avancen en su desarrollo y adquieran habilidades de forma más viable que con cualquier otra acción preescolar. Al decidir jugar con lo que aprecian, los niños fomentan las capacidades en todos los aspectos de la mejora: escolar, social, entusiasta y física. Los niños aprenden de forma "activa": obtienen información a través de la colaboración divertida con objetos y personas, y necesitan mucha preparación con objetos eficientes para comprender ideas excelentes. Al desarrollar un patrón y atreverse hacia el progreso, realiza ejercicios como hacia atrás, girar, aplaudir y repetir, pueden empezar a familiarizarse con las cualidades de los ejemplos que estructuran el colegio de la numeración. El juego imaginario o "emblemático" (como jugar a la familia o al mercado) es especialmente valioso: en él, los jóvenes exteriorizan sus ideas, reflexiones y emociones; descubren cómo controlar sus sensaciones, colaborar con los demás, resolver desafíos y hacerse a la idea de la habilidad. Las actividades infantiles establecen el marco para el desarrollo de información y habilidades sociales y entusiastas. Mediante el juego, los jóvenes asimilan relacionarse con los demás y a compartir, organizar y resolver conflictos, además de aumentar su capacidad de autoafirmación. Las actividades infantiles así mismo enseñan a los jóvenes habilidades de autoridad, como la forma de comunicarse en reuniones. El

juego es también un instrumento característico que los niños pueden utilizar para aumentar su fuerza y su capacidad de adaptación, a medida que descubren cómo tratar sus relaciones y gestionar las dificultades sociales y vencer sus sentimientos de miedo. Además, el niño por naturaleza juega en todo lugar en este caso en el Jardín de niños Casita de Belén los niños que se encuentran en esta zona realizan el juego que satisface la necesidad humana fundamental de comunicar su mente creativa, su interés y su imaginación. El contexto del Jardín y sus alrededores son espacios tranquilos donde los niños se desplazan y juegan sin ningún peligro. Estas son distintas ventajas en un mundo basado en la información, y nos ayudan a adaptarnos, a tener la opción de vivir y a utilizar nuestro límite inventivo e imaginativo. De hecho, las habilidades fundamentales que los niños adquieren en el periodo preescolar son el impacto de lo que más tarde serán los cuadros de la estructura esencial de las complejas "habilidades del siglo XXI".

En los entornos ordenados de educación preescolar, los encuentros lúdicos se mejoran cuando los niños disponen de una vida adecuada para interactuar con libertad. El rol de los profesores y de otras personas mayores presentes en la institución o el entornos potenciar y coordinar los encuentros de juego y aprendizaje; esto requiere tanto una organización prudente (por ejemplo, el dominio de los materiales para estimular el interés de los niños) como una cooperación sin limitaciones que dependa de los intereses y pensamientos habituales (por ejemplo, seguir las pautas del niño en el juego imaginario). Brindar a los niños encuentros activos dinámicos y enérgicos ayuda a mejorar y avanzar en la enseñanza.

**Palabras clave:** Juego, Aprendizaje, desarrollo, imaginación, creatividad.

## ABSTRACT

Advancement and learning are unpredictable and general in nature; however, all spaces for advancement, including motor, intellectual, social and enthusiastic skills, can be enhanced through play. In fact, in playful encounters, children use a number of skills simultaneously. This occurs frequently during "work play corner exercises" or "focus- based play exercises" in relation to early learning or preschool programs. Play corner exercises, when very well organized, advance children in their development and acquire skills in a more viable way than with any other preschool action. By deciding to play with what they cherish, children foster abilities in all aspects of improvement: school, social, enthusiastic, and physical. Children are "active" learners: they gain information through fun collaboration with objects and people, and they need a lot of preparation with efficient objects to understand great ideas. By developing a pattern and daring to progress, perform exercises such as backward, turn, clap, and repeat, you can begin to become familiar with the qualities of the example that structure the college of numbering. Imaginary or "emblematic" play (such as playing family or the market) is especially valuable: in it, children express their thoughts, reflections and feelings; They discover how to control their emotions, collaborate with others, solve challenges and get used to the skill. The game sets the framework for the development of information and social and enthusiastic skills. Through play, children learn to relate to others and to share, organize and resolve conflicts, in addition to increasing their capacity for self-assertion. The game also teaches children authority skills, such as how to communicate in meetings. Play is also a characteristic instrument that children can use to increase their strength and adaptability, as they discover how to deal with their relationships and manage social difficulties and overcome their feelings of fear. In addition, the child by nature plays everywhere, in this case in the Casita de Belén

Kindergarten, the children who are in this area play the game that satisfies the fundamental human need to communicate their creative mind, their interest and their imagination. The context of the Garden and its surroundings are quiet spaces where children move and play without any danger. These are distinct advantages in an information-driven world, and they help us adapt, have the option to live, and use our inventive and imaginative limits. In fact, the foundational skills children acquire in the preschool period are the impact of what will later become the pictures of the essential structure of complex "21st century skills."

In orderly preschool settings, playful encounters are enhanced when children have an adequate life to interact freely. The role of teachers and other adults present in the institution or the environment is to promote and coordinate play and learning encounters; This requires both prudent organization (for example, mastery of materials to stimulate children's interest) and unrestricted cooperation depending on habitual interests and thoughts (for example, following the child's directions in pretend play). Providing children with dynamic and energetic active encounters helps improve and advance learning.

**Keywords:** Play, Learning, development, imagination, creativity.

## INTRODUCCIÓN

Una regla primordial de la enseñanza mediante el juego es juntar los distintos círculos de la vida del niño, la casa, la institución, el entorno local y todo el mundo como tal, para que haya una graduación y disponibilidad del aprendizaje después de algún tiempo y a través de las circunstancias. Los adultos asociados a cada uno de estos círculos tienen un papel fundamental a la hora de trabajar con esta congruencia y red de aprendizaje percibiendo, iniciando, gestionando y organizando encuentros de juego que ayuden a la capacidad de actividad del niño.

Numerosos educadores no están suficientemente preparados para ejecutar el aprendizaje basado en el juego en sus aulas. Puede que sólo piensen en las asimilaciones del desempeño o en los esquemas de los separadores como "materiales de aprendizaje" y no en artículos que los niños puedan investigar y usar en su enseñanza. Independientemente de que los instructores necesiten naturalmente usar estos implementos implicados, regularmente no tienen los activos adecuados o la preparación para ayudarles a encontrar o hacer materiales de juego a partir de materiales básicos accesibles localmente y de coste mínimo. Numerosos educadores no tuvieron la opción de observar la enseñanza mediante del juego y, por lo tanto, no tienen la certeza de ejecutarlo en sus aulas.

Hacer hincapié en el aprendizaje a través del juego como estrategia de formación en la enseñanza preescolar afecta a los activos monetarios, humanos y reales del ámbito. Ejecutar una visión centrada en el juego requiere además una pauta de la cantidad de alumnos por clase que considera una técnica.

## INDICE

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

**INTRODUCCIÓN**

**INDICE**

### **I. DATOS GENERALES**

a.	Título del ensayo académico: .....	1
b.	Línea de investigación .....	1
c.	Presentado por: .....	1
d.	Fecha de inicio y termino .....	1

### **II. TEMA DE INVESTIGACIÓN**

a	Identificación del tema .....	2
b.	Delimitación del tema.....	3
c.	Recolección de datos .....	4
d.	Planteamiento del problema de investigación .....	7
e.	Objetivos .....	8
f.	Esquema del tema.....	9
g.	Desarrollo y argumentación .....	9
h.	Conclusiones .....	28

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

**ANEXOS**

## I. DATOS GENERALES

**a. Título del ensayo académico:**

“El Juego en el Aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la I.E.I.  
Casitade Belén”

**b. Línea de investigación**

Educación, políticas, intercultural y ambiente.

**Sub línea de investigación**

Estrategias y metodologías de aprendizaje y enseñanza.

**c. Presentado por:**

MIRANDA TOMAS Graciela

**d. Fecha de inicio y termino**

Enero – junio 2021

## II. TEMA DE INVESTIGACIÓN

### a Identificación del tema

Algunos autores, por ejemplo, los citados a continuación, dan sus aclaraciones sobre el juego. Meneses M. pg. 2, (2001). “El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital”. es más, Monge M.A. (2001) lo retrata como una acción no falseada, en la que no hay ningún tipo de rédito; esencialmente el juego no tiene final, es algo que se concibe y se evidencia. Es cómodo; hace que el individuo perciba una mejor estadía.

La actividad infantil ofrece al niño la posibilidad de descargar su energía confinada, incentiva las destrezas sociales y le ayuda a guiarse a tener un espacio en la sociedad.

Inclusive en la carencia de los niños de jugar y de los efectos positivos del juego, los adultos lo consideran ineficaz y no le dan su lugar legítimo en sus ejercicios, ya que no proporciona ninguna ventaja económica perceptible. Para otros, es un ejercicio inútil y no confían en la función que desempeña en los niños, por lo que les obligan a realizar ejercicios que no son adecuados para su edad, que no se ajustan a su edad, subestimando los productos naturales que obtienen a través de sus encuentros.

El juego no es una extravagancia, sino una necesidad para cada niño creador. Es, además, quizá el mejor momento para una edad adulta sólida, fructífera y satisfactoria.

Nos damos cuenta de que el juego es sencillo, sin embargo, algunos niños pueden necesitar más energía de la que necesitan para jugar. A medida

que el infante se desarrolla, disminuyen los progresos sin restricciones y aparecen los compuestos. El niño aún no se ha adaptado a las mejoras ecológicas. El infante no puede vencer sus fuerzas motrices, ya que tiene una extraordinaria necesidad de desarrollo.

**b. Delimitación del tema**

La delimitación precisa el espacio geográfico, el espacio, el tiempo, tema, población del ensayo y los recursos disponibles:

**Delimitación geográfica:** La zona peruana de Yanacancha es una de las trece zonas de la localidad de Pasco, situada en el ramal de Pasco, bajo la asociación del Gobierno Regional de Pasco, Perú. Está delimitada hacia el este por las zonas de Ninacaca y Huachón; hacia el norte por los espacios de Tielacayán y San Francisco de Asís de Yarusyacán; hacia el sur por la localidad de Chaupimarca y hacia el oeste por los distritos de Simón Bolívar y Santa Ana de Tusi

**Delimitación del Espacio:** La investigación se desarrolla en la institución educativa inicial Casita de Belén ubicado en el Asentamiento Humano Víctor Raúl Haya De La torre - San Juan Pampa Yanacancha.

**Delimitación de Tiempo:** El trabajo se realizará durante un tiempo de cuatro meses a partir de su aprobación.

**Delimitación de Contenido:** el tema a considerar es el juego en el aprendizaje del niño de 5 años de edad.

**Delimitación de la población:** La población de estudio:  
Total 23 niños (Tomado el año 2020).

2 niños de 3 años

6 niños de 4 años

15 niños de 5 años lo cual ha constituido la muestra de estudio.

**c. Recolección de datos**

Los juegos son una pieza fundamental de las habilidades sociales y son quizá el tipo de correspondencia social humana más experimentado. Los juegos admiten requisitos de recreación que alejan el cerebro inventivo y dirigen el trabajo dinámico.

Vygotsky reconoce que el juego no se imagina para deleitarse, sino por las necesidades del niño, que en su mayoría están dirigidas por sus condiciones sociales. El niño tiene los escasos de movimiento siempre que hay una necesidad desatendida.

El juego permite una oportunidad de actividad, una falta de esfuerzo y un deleite que rara vez se encuentra en diferentes ejercicios, ofrece un increíble beneficio de brillantes libertades para el giro físico, escolar, social y emocional.

Tuni L. Ccayahuallpa E. (2017) El juego y su influencia en el aprendizaje en alumnos de 5 años del I.E.I. N° 584-Marangani, Canchis-Cusco.

Dedujo que el juego libre en las áreas permite a los niños de 5 años colocar en uso sus habilidades de interacción, diversas habilidades niveladas y supera los niveles de correspondencia entre los individuos. Se ha demostrado que, al aplicar el juego libre, todos los niños aprenden, lo cual es un recurso instructivo que permite a los niños crear y acoplar su aprendizaje previo obteniendo un nuevo aprendizaje.

La enseñanza en la educación debe ser de forma extraordinaria para que los datos adquiridos tengan una calidad impactante en la existencia del individuo, ya que esto recomienda la relación de los datos pasados con las vivencias o pensamiento del ahora y como componente la utilización de estos ante un

escenario o movimiento futuro como reacción al perfeccionamiento de las estrategias externas, la inspiración que impulsa que es de fundamental importancia el correcto desempeño del educador por medio de técnicas para la disposición de sistemas que permitan al niño hacer su conocimiento y el método de educar para el correcto aprendizaje de los nuevos aprendizajes y así este tenga pertinencia en su vida. Esa es la motivación por la que los niños han ampliado o mejorado durante el tiempo comprometido con el impacto proporcional de los pensamientos y los marcadores de razonamiento, discernimiento, oralidad y explicación.

Con esta investigación se evidencia que la época principal de la vida de cualquier ser es la niñez y que está plasmada por la mejora general y fundamental del niño y que mediante la actividad infantil creamos como individuos, adquirimos de cada uno, así como de otras personas. Por lo tanto, la actividad infantil libre en las regiones ayuda el avance psicológico, emocional y común de los jóvenes y que éste debe realizarse de manera confiable en una hora previa al inicio de las clases escolares.

Saavedra C. Por qué es valioso que los niños vayan al jardín de infantes, muestra que los ejercicios, por ejemplo, levantar la mano para ofrecer información o plantear temas, compartir y jugar con varios niños, sufrir la oposición, abatirse para esperar, pensar en la evaluación de los demás y ofrecerse a ayudar en alguna actividad, pueden ser asombrosamente básicos para nosotros, de todos modos requieren encontrar lo que ganamos cuando éramos casi nada e influirá durante toda nuestra vida adulta. (Tutoría 2020).

El juego desempeña un rol esencial en la mejora de los niños. El método de enseñanza actual recurre a él con fines didácticos, ya que es un componente

de inspiración que hace que el aprendizaje sea más agradable. El juego es la manera en que los niños empiezan a comprender el mundo. Los niños adquieren habilidades de socialización jugando con otros niños. El juego hace que los niños descubran cómo gestionar los problemas en un entorno que respalda este periodo. Además, los niños adquieren habilidades de pensamiento esenciales que son necesarias para plantear problemas y averiguar cómo funcionan las cosas. A través de estas actividades, los niños siguen apoyando su avance en el lenguaje.

El 2019 Jaramillo M.M. El juego para la mejora esencial en los alumnos de 0 a 05 años. Proyecto de investigación realizado para la obtención del Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial, realizado en la Universidad Nacional de Tumbes con los siguientes resultados:

El logro de la formación de los niños en el hogar depende de los padres, ya que éstos, al fin y al cabo, deben considerarse y beneficiarse mutuamente, divirtiéndose y creando tantos encuentros como sea posible. El logro de la educación de los niñoses totalmente a responsabilidad de los padres de familia, ya que, cuando todo está dicho y hecho, deben considerar y ganar unos de otros, pasar un buen rato y crear cualquier número de encuentros como podría ser permitido.

El interés tiene que ser compartido entre progenitores y educadores para el compromiso total de los jóvenes, el modelo en el hogar además de la dirección de los educadores hará un desarrollo total y correcto del niño.

La actividad infantil es significativa para que el niño mejore diferentes habilidades en el lugar de exploración, el hogar, la sociedad y la circunstancia actual en el que se encuentran los infantes.

Ospina M del P. (2015) “El Juego como Estrategia para Fortalecer los Procesos Básicos de Aprendizaje en el Nivel Preescolar”. “Instituto de Educación a Distanciadel Colegio del Tolima – Idead”.

### **Las conclusiones fueron**

Se percibe y enseña que la actividad infantil (juego) como metodología pedagógica trabaja con la enseñanza de las ideas principales en el nivel preescolar, de esta manera los educadores deben percibir la importancia del mismo dentro y fuera de la sala de estudio, mejorando así su labor escolar y pericial.

El juego como procedimiento de trabajo de los ciclos fundamentales para el aprendizaje de los niños de preescolar tiene la opción de fortalecer su recogida, impulsando y llevando a los jóvenes a la coordinación y la inversión, produciendo bases para la deducción inventiva, como un establecimiento fundamental para su giro indispensable.

Considerando una vez más la relación existente entre la familia y la escuela, el perfeccionamiento del emprendimiento dejó que los tutores entendieran la actividad infantil del niño no es sólo un impulsador de alegría y deleite, a pesar de lo que podría esperarse, a través del juego, el niño investiga, encuentra y descifra su realidad adquiriendo información esencial de manera básica en su desarrollo y por ello comprometerán cierto tiempo para que la enseñanza de sus vástagos sea más ameno e importante mientras juegan.

#### **d. Planteamiento del problema de investigación**

El juego de los niños en el nivel inicial es una preocupación desde hace tiempo en la IEI Casita de Belén, especialmente en los espacios del asentamiento humano Víctor Raúl Haya de la Torre en el lugar donde se juntan

las bases del nivel de escolaridad preescolar. El Ministerio de Educación se mantiene atento a sus características, lo que significa y en general sobre si debe tener lapsos en la acción diaria de los juegos infantiles en la institución de infantes. En las apreciaciones hechas en las instituciones de educación inicial, existe un déficit general de condiciones de juego, principalmente de juego competitivo. Obviamente, todos los niños deben jugar ya que es significativo para su mejora básica de las épocas, la mente creativa y la asignación fundamental y con ello articularán un aprendizaje productivo y grande. Hay profesores y familias que no permiten que el niño juegue ya que piensan que es un ejercicio en vano en lugar de considerar y solicitar que el niño realice tareas de composición de nivel y planas de ejercicio. En esta línea, traigo a colación las cuestiones que acompañan:

### **Problema General**

¿Cuál es la relación del juego y el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. Casita de Belén?

### **Problema Específico**

¿Cuál es la importancia del juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. Casita de Belén?

¿Qué características presenta el juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. Casita de Belén?

## **e. Objetivos**

### **Objetivo General**

Establecer la relación del juego y el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. Casita de Belén.

### **Objetivos Específico**

Determinar la importancia del juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la IEI. Casita de Belén.

Caracterizar el juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la IEI. Casita de Belén.

**f. Esquema del tema**

El juego Definición Características del juego infantil

Importancia del juego en el desarrollo del niño Desarrollo Psicomotor

Desarrollo Afectivo Desarrollo Intelectual

El aprendizaje

Teorías del aprendizaje Conductista Cognitivista

Teoría del procesamiento de la información Teoría del aprendizaje significativo

Teoría sociocultural Teoría del constructivismo

El juego y el aprendizaje

El juego y su relación con el aprendizaje

El juego como instrumento de aprendizaje Desarrollo físico y emocional del niño de 5 años. El rol del juego en el jardín de infantes

**g. Desarrollo y argumentación**

**El juego**

“El juego es un medio de exploración para desarrollar iniciativa e independencia en el niño” (Erikson, 1963, 1977)

**Definición**

Un juego es un movimiento agradable que incluye al menos un integrante. Su ocupación fundamental es trabajar con el entretenimiento y el deleite, a pesar de que igualmente puede satisfacer una labor educativa. Se

menciona que las actividades infantiles mejoran a la motivación psicológica y real, también de preferir la mejora de las destrezas prácticas y mentales.

El juego en el aula sirve para dar aprendizajes en la medida en que se organizan actividades novedosas, con decisiones que avalan el fortalecimiento de cualidades: amor, firmeza grupal e intergrupal, compromiso, fortaleza, autoconfianza, seguridad, que instan a la amistad a compartir pensamientos, información, inquietudes, cada una de ellas las cualidades funcionan con el esfuerzo de encubrir la información de forma importante y no necesariamente como algo simple y grabado. Esta información en algunos espacios favorece el desarrollo natural, psicológico, entusiasta, individual y socialmente sólido de los miembros, al tiempo que propicia un vuelco fundamental y enorme faculta al educador para hacer el encargo, ante su responsabilidad, más singular, encantadora, inventiva, imaginativa, productiva y viable, donde su creatividad se convierte en el eje central del movimiento. Revista Educere. P. 291. El juego tiene como pensamiento global el desarrollo que se realiza sin explicación o desviación específica y en el que se va picando una habilidad, progreso o destreza física o escolar. Así, para imitar y mejorar el punto de vista de cada persona. Como muestra Vial (1988), el juego y los juguetes son el impacto de nuestras vidas, sin embargo, cada uno de nosotros no ha conseguido esto, ya que no lo ha conseguirá, no ha conseguido esto, ya que no se le ha dado la debida y merecida importancia. El juego es significativo en el porvenir de la edad temprana, ya que son básicos para su reflexión, ascenso, evolución y mente creativa, así, a la familia que se identifica con el manejo del juego y a la escuela asistida con el refuerzo." Según Yagual (2018), "el juego se describe como un movimiento perseverante y se termina con ciertas dificultades establecidas de

tiempo y lugar, como se muestra por un estándar libre y percibido, de todos modos, pertinaz y dado de un fin de carrera, obtiene una tendencia junto con una gran cantidad de factor de presión, la seguridad y la inspiración de ser de una manera preferible sobre la vida acostumbrada". La materia del juego como método principal para lograr la motivación en las salas de clases de educación inicial y su impacto de progresar de los niños es para el educador una tesis básica en su trabajo de aprendizaje, considerando la forma en que su comprensión y organización adecuada en la sala de estudio es clave para la mejora de los niños menores de siete años. Hay un par de creadores, especialmente en el campo de la ciencia de la corteza frontal y la estrategia educativa, que sostienen que el juego es un conjunto espontáneo que hay que mover y dominar, considerándolo como un componente definitivo para lograr el avance de los niños ya sea en los ciclos de socialización, en los escolares y en todo lo que se refiere a su plan de vida. Por lo tanto, se atenderán los puntos esenciales que se consideraron como lineamientos determinados y teóricos de la comisión de evaluación, desde las diversas perspectivas y soportes que la sustentan.

El juego es un entendimiento notable que permite a los niños y jóvenes dominar su clima general, cambiar su conducta y, al mismo tiempo, salir airosos de sus correctos conocimientos de expulsión de energías negativas para ser libres y progresar en la línea de raciocinio y movimiento de autogobierno. Posteriormente, el juego para unos pocos, es una forma sensata de tratar de impartir sus emociones e interconectarlos con los acontecimientos normales que experimentan sensaciones de satisfacción; para otras personas, fundamentalmente se manifiesta o se desvanece en minutos afortunados. En este

sentido, sobre el significado del juego en la vida escolar, debe verse que el juego en vista de un objetivo específico induce a pensar y se presenta como un segmento de la tendencia de uno como una necesidad de impartir lo que siente y piensa.

Por otra parte, Huizinga (1990) transmite que: El hombre juega, cuando niño, para deleitarse y divertirse, bajo el nivel de la vida autenticada. Independientemente de ello, también puede jugar en este nivel, y el juego en el último sentido es lo que permite pasar el juego de un plano imaginativo a un plano de fundamentación ontológica (p.47).

En definitiva, hacer del juego la experiencia focal y fundamental de la presencia y realidad del ser en cuanto ser. Posteriormente, bien puede ser impacto de la experiencia y realidad del ser como hombre y de su capacidad de pensar su realidad, desde este segmento mayor en el avance básico del niño, que, con la verdad esencial del juego, el infante debe considerar cómo lo hará para obtener su placer. Se afianza entonces que la actividad infantil es el desarrollo primordial mediante el cual el joven completa su vida en los años iniciales. A través de él, el niño reconoce y miratodo lo concerniente a su condición actual de forma libre e ilimitada. Los más niños relacionan sus aprendizajes y vivencias pasadas con las nuevas, haciendo estimaciones de enseñanzas extraordinarias y cruciales para su avance, sin reservas del entorno en el que se realizan.

### **Características del juego infantil**

Algunas investigaciones han confirmado que las actividades infantiles (juego) de los niños tiene una vitalidad particular en la formación del carácter y las inclinaciones del niño.

A través del desarrollo pertinente, el niño admite su carácter, ensambla su cerebro imaginativo y mejora sus vínculos y perfiles sociales. La exploración y la impresión del juego de los niños es una estrategia significativa para conocer el estudio de la mente del niño y su movimiento.

La vivacidad se auto convence de los logros privados o de las motivaciones amistosas. El juego regular mantiene todo el alcance de las capacidades de desarrollo, las normas o reglas son auto caracterizadas, el movimiento es libre y personal. Es, en cierta medida, una impresión del clima que rodea al individuo; una acción importante, ya que contribuye a la indispensable mejora del bebé.

Cada tipo de juego produce diferentes tipos de alegría, es el deleite de ser una explicación, de actuar, el goce del motor material, el deleite de hacer y destruir sin falta, para decirlo simplemente, el deleite de asociarse y compartir. Del mismo modo, el juego es una experiencia de casualidad que se produce en una proposición imaginativa representada por el azar de la elección. Es una actividad intencionada elegida directamente que no asigna ninguna carga exterior. A pesar de que cuando el juego es una experiencia se requiere mantener las normas del juego.

El juego tiene que ver con todos los ciclos de vida del hombre, sus motivaciones son comunes y no tiene objetivos o propósitos superfluos.

Del mismo modo, el juego es un desarrollo que recomienda el movimiento y la aventura dinámica.

La invención se considera un segmento constitutivo del esparcimiento. El juego es una actividad real, ya que en él se ponen en marcha todos los materiales y puntos de corte del personaje. La actividad infantil para el joven es

lo que podría calcular con la disposición al trabajo de un adulto. Debido a los triunfos en el juego mejora su certeza, es una parte de autoafirmación del carácter.

A pesar de que el juego puede ser visto así como un tipo de tregua y no ayuda de esfuerzo, podemos ver que esto puede proponer un esfuerzo extraordinario. Varios juegos tienen estándares inconvenientes, y acciones caras o cargas que se esfuerzan demasiado por encontrar algo, mientras que en varias ocasiones transcurren en silenciosas redundancias y sin ningún supuesto más que el de ganar diversión. Sin embargo, con el objetivo de que haya juego y el niño se lo pase bien, las dificultades para vencer aceptan un trabajo importante, y da la impresión de ser fundamental teniendo en cuenta la forma en que la mayoría de las veces el niño cae en el agotamiento.

### **Importancia del juego en el desarrollo del niño**

La actividad infantil es una ventaja y una necesidad para los niños. A partir de esta necesidad la gente percibe, siente y experimenta, transmite y aprende sin recordarlo. La actividad infantil tiene un rol primordial en el continuo mejoramiento completo de los niños. La pedagogía actual apela a este tipo de acciones con fines educativos para despertar el interés de los jóvenes y que estos aprendan en un ambiente más ameno.

Al mantenerse atento a las normas de un juego, un niño descubre cómo pensar en su turno; hace gala de imaginación e inventiva; contempla diferentes cuestiones e intenta gestionar sus sentimientos, por ejemplo, el placer, la irritación o la desilusión, entre otros. Posteriormente, en el momento en que el niño juega, el aludido se muestra como el individuo que es bajo la premisa de que el juego es libre. Escoge si necesita jugar y esta oportunidad le permite ver

el valor del juego y la vivacidad para atraer, abandonando a las responsabilidades y concentrándose sólo en el movimiento de jugar. El juego es importante porque da seguridad en sí mismo, al igual que este movimiento da felicidad y satisfacción a la persona que participa en él. El juego permite al niño hacer puntos misteriosos, físicos y sociales mientras descubre sus sentimientos y los transmite.

El juego hace adquirir seguridad y hace formarnos una imagen positiva de nosotros mismos al descubrir lo que podemos hacer y hasta dónde podemos llegar.

El método de enseñanza actual lo utiliza con fines educativos, ya que es un segmento de incitación que hace que el aprendizaje sea más encantador y sencillo. Es la norma de "enseñar encantando", un dicho que nació al comprobar que los niños captan aún más y mucho más rápido si lo empiezan a hacer de forma divertida y tranquila.

En cualquier caso, la actividad infantil no es solamente un material pedagógico sencillo; hoy en la actualidad se ha transformado en un fin educativo en sí mismo. No es necesario instrumentalizar el juego; suficiente con que el niño juegue abiertamente para aprender. Es imperativo recordar que los adultos y los niños aprenden como resultado del juego, no jugamos para aprender.

### **Desarrollo psicomotor**

Según una perspectiva psicomotriz, el juego trabaja el movimiento del cuerpo y los activos. La fuerza, el control fuerte, el equilibrio, la astucia y la confianza en la utilización del cuerpo se utilizan para la progresión del trabajo de la alegría.

El bebé produce giros cambiantes de acontecimientos y sensaciones investigándose a sí mismo y a su condición actual. Justo cuando descubre un movimiento modelo, lo rehace y lo acciona una y otra vez, tanto para descubrir la alegría de hacerlo como para comprobar y hacer crecer sus resultados rápidos y posibles.

Todo movimiento (juegos con el cuerpo y con objetos) acepta una ocupación significativa en su desarrollo reformativo psicomotor, acabando con los efectos de giro inquieto y potenciando la coordinación de las diferentes partes del cuerpo.

Teniendo en cuenta las rondas cruciales del desarrollo de los años esenciales (denominadas utilitarias por Henri Wallon y sensoriomotoras por Jean Piaget), la etapa sensoriomotora es la premisa del giro de los niños y les permite fomentar las formas de pensamiento importantes según su edad.

Las rondas de progreso, dinamizan significativamente una adquisición inexorable de partes del cuerpo, ya que el juego es la técnica para conseguir encuentros, para el surtido del clima físico y social y para la perfección de las mejoras, por lo que son más seguras, más asombrosas y más planificadas.

A través del juego, por ejemplo, se crean capacidades psicomotrices,

- La mejora de las capacidades motoras gruesas y finas: al fin y al cabo, coordinación increíble, equilibrio, precisión de avance, fuerza sólida, control del motor.
- El avance de las capacidades sustanciales, por ejemplo, la asociación del diseño corporal (consideración de las partes del cuerpo, lateralidad, del movimiento focal de la uniformidad), la sabiduría espacial-visual (comprensión visual, pensamiento del rumbo, orientación espacial), el

conocimiento común cadencioso (comprensión auditiva, musicalidad, pensamiento del tiempo), la comprensión material, el conocimiento olfativo y el conocimiento gustativo.

### **Desarrollo afectivo-social**

Desde el punto de vista social lleno de supuestos, mediante las actividades infantiles los niños se interrelacionan con sus colegas, y esto hace que se sienta cómodo con la gente que le rodea, que aprenda reglas de conducta y que acabe dentro del diseño de estos intercambios.

Todas las actividades exuberantes y de encuentro que los jóvenes realizan durante su juventud estimulan su mejora reformista del yo social. Los exámenes muestran que los juegos auténticos, los juegos con reglas y los juegos placenteros tienen atributos innatos que los hacen enormes durante el tiempo de socialización de los niños. En seguida describiremos cada una de estas actividades infantiles (juegos). Avance escolar Al jugar, el niño aprende bajo la premisa de que el individuo adquiere nuevas experiencias, ya que es una ocasión de cometer victorias y fallos, de aplicar la comprensión y de descifrar encrucijadas. La actividad infantil favorece la progresión de las capacidades psicológicas, la mente creativa de los niños y hace concebir zonas de aprendizaje.

A nivel escolar, el avance de la proliferación o el juego anecdótico combina varios ejemplos en el nuevo desarrollo mental, que están relacionados con la mejora del pensamiento que no es tanto de improvisado sino más bien coordinado. Estas tendencias fusionan la descentralización, la descontextualización y el compromiso, a la vez que hacen que el pensamiento sea simultáneo y disímil (Bruner, 1972; Dansky, 1980; Pepler y Ross, 1981), y

apoyan la mejora de varios ejercicios mentales, por ejemplo, la correspondencia, el seguro, la solicitud, la reversibilidad y la toma de perspectiva.

## **El Aprendizaje**

Es una asociación a través de la cual las personas adquieren o modifican sus capacidades, habilidades, datos o prácticas debido al discernimiento directo, el estudio, la comprensión, el entendimiento, el pensamiento o la dirección. El aprendizaje humano está relacionado con la atención plena y se produce preferentemente cuando el sujeto es estimulado, es decir, exactamente cuando está ansioso por aprender y se esfuerza por hacerlo. Para ello, utiliza su memoria, su capacidad de concentración, su razonamiento táctil o dinámico y diferentes instrumentos mentales que la investigación cerebral piensa libremente.

## **Teoría del Aprendizaje**

Las primordiales y más estudiadas son:

### **Las teorías conductistas.**

“Al igual que el moldeado tradicional de Pavlov, el conductismo de Skinner o la enseñanza social de Bandura”, se refiere a un grupo de diversas especulaciones que comparten prácticamente el pensamiento de impulso y respuesta como premisa del aprendizaje. Una mejora negativa debilitará una guía, mientras que una mejora positiva la apoyará.

### **Las teorías cognitivas.**

En cuanto a las teorías conductistas, comparten una parte de principios comparables, pero subrayan la parte considerablemente más singular del alumno, que utiliza sus ejemplos mentales y su libro de referencia del mundo, teniendo en cuenta lo que es significativo para el individuo al que se refiere. “Los

modelos son el constructivismo de Piaget, el aprendizaje significativo de Ausubel y Novak, el cognitivismo de Merrill o la geología del aprendizaje de Gagné”

### **Las teorías del procesamiento de la información.**

Al igual que el Conectivismo de Siemens, ofrece una aclaración de los ciclos Interiores de aprendizaje dependientes de la interconexión y las organizaciones.

### **Teoría del aprendizaje significativo Ausubel**

Es el ciclo intelectual que se produce cuando los individuos se asocian con su circunstancia actual, intentando descifrar el mundo que ven.

### **Teoría socio cultural Vigotsky**

Es el componente de desarrollo del avance, ya que en él hay una interrelación con el entorno relacional y sociocultural. La sustancia son los componentes de la socialización en los que se basan las conexiones instructivas, intervenidas por artículos y sujetos.

### **Teoría del constructivismo Piaget**

Desarrollo consistente de nueva información a partir de la información pasada a través de ciclos de digestión, conveniencia y, posteriormente, variación. Infiere cambios subjetivos.

### **El juego y el aprendizaje**

El juego en el aula es útil para trabajar con el aprendizaje siempre y cuando se dispongan ejercicios encantadores, con decisiones que ayuden a la fortificación de cualidades: amor, resistencia grupal e intergrupal, obligación, fortaleza, intrepidez, seguridad, que eleven la amistad para compartir

pensamientos, información, preocupaciones, cada una de ellas, las cualidades trabajan con el trabajo para disfrazar la información de manera significativa. En este sentido, el juego potencia el avance de la imaginación, ya que las normas, que dan pie a la colaboración entre los individuos, no son realmente razonables ni están restringidas a la pista genuina, sino que es posible imaginarlas o idear otras nuevas sobre la marcha; esto da un motivo magnífico para impulsar los límites, traspasar la frontera de lo conocido y construir el potencial inventivo. Aquí está el significado de soportar desde el salón de clases el juego como posiblemente las sesiones acostumbradas elementales para llegar al objetivo y el aprendizaje en los jóvenes, ya que esto es importante en la vida de los niños en diferentes puntos de vista, ya que normalmente les gusta mucho jugar, además de que ayuda así de ocasiones, la progresión, la socialización y el avance. En el aula de exploración, el juego debe ser inseparable de las prácticas personalizadas por el docente, ya que es un procedimiento principal dentro del patrón de socialización y aprendizaje del niño.

Así lo afirma Calero (2003): El juego es un prerrequisito esencial para el movimiento clave del joven, ya que mediante de él obtiene datos y destrezas o mucho más, le ofrece la posibilidad de aprenderse las actitudes de uno mismo, a los demás y a su circunstancia actual como norma (p.85).

### **El juego y su relación con el aprendizaje**

El juego es un trabajo psicológico y real que ayuda al desarrollo de los niños de forma completa y amistosa. El juego ofrece a los niños numerosas y valiosas oportunidades para lograr su mejora, como examinar, hacer, pasar un buen rato, encontrar, fantasear o soñar.

Todos los datos que obtenemos a través del juego se fijan en nuestra memoria de manera significativa. Los niños aprenden mejor cuando están eufóricos; si nos centramos, comprenderemos que el juego hace que un niño esté comúnmente alegre. Esto confirma la cómoda relación que puede existir entre el aprendizaje y el juego.

Los profesores actuales reconocen que el juego es importante en sus salas de estudio; en cualquier caso, las elevadas exigencias de responsabilidad de los profesores y los resultados cuantitativos que se esperan de ellos a nivel institucional pueden eliminar el trabajo de las empresas educativas. El juego debe ser normalizado como una parte que acompaña eficazmente al aprendizaje y no como algo que dispersa a los niños.

El juego en el aprendizaje de los niños de 5 años en el I.E.I. Casita de Belén está conectado con las áreas de correspondencia, ciencia y clima, el desarrollo comprende regiones básicas en el descubrimiento del niño que solicitan un soporte extraordinario de movimiento mental; en consecuencia, la importancia de la investigación transformadora del pensamiento de los niños se fijó en la obtención de ganancias de las principales fases del giro escolar.

Algo similar ocurre en el hogar: los tutores dan poco tiempo para jugar con sus hijos o les gusta regular o limitar el juego para mantenerlos tranquilos o, sin recordar que el juego dinámico y creativo, con sus asombros, saltos y traqueteos, suele potenciarla escalada en el aprendizaje.

Freud subraya, por ejemplo, que cuando un niño juega, lo disfruta, es un desarrollo placentero. A través del juego, el niño descubre cómo encontrar unos encuentros enrevesados o peligrosos. Por ejemplo, un pequeño al que se le llevara al preparad y se le ofreciera abrir las puertas; esto podría ser peligroso y,

además, molesto. Tal vez, más tarde, en casa, encuentre cómo reproducir una aguja con la que infundir sus muñecos. A partir de aquí, es él quien envía la aguja y su muñeca quien la recibe.

Kamii y DeVries (1995), en su revisión, afirman Para Piaget, “el juego es el desarrollo de la información, básicamente en el motor táctil y en los períodos pre operativos. Describe exhaustivamente cómo los reflejos del niño se ajustan a los artículos externos y se convierten en composiciones de motores tangibles a través de los cuales el joven llega a percibir los objetos. En consecuencia, el sujeto adquiere la información de forma funcional siendo, para los niños, el juego lo que necesitan para la ordenación de su razonamiento”.

Para Vigotsky (1924), “El juego surge como una necesidad de suplantar el contacto con los demás”. Desde su perspectiva, la naturaleza, la causa y el lugar del juego son milagros sociales; a través de él se muestra sucesos que van más allá de las facultades. Para este creador, la actividad infantil es un juego social en la que, debido a la inversión con otros niños, es factible aterrizar posiciones u ocupaciones correlativas a las propias. Los niños cambian algunas cosas y las transforman con su cerebro inventivo en otras, con un significado electivo.

Jugando, los niños intercambian ocupaciones y estrategias para seguir las acciones de los individuos más establecidos. Además, adquieren conocimiento de sí mismos y de su clima general; obtienen habilidades, practican horarios y practican progresiones que serán útiles para la vida adulta. Algunos juegos para niños les permiten aprender a respetar las reglas, a comprender que deben ser respetadas y a comprometerse con la comunidad, lo que es vital para nuestra población. Los juegos libres e ilimitados son los que más nos interesan en el

trabajo, ya que gracias a ellos comprendemos la valoración y la sensación de los niños. El juego también nos permite crear grandes obligaciones de entusiasmo. A través del juego compartimos experiencias que inducen a la felicidad y nos identificamos con otros, hacemos amigos.

### **El juego como instrumento de aprendizaje**

El juego es una fuente de aprendizaje, ya que anima el desarrollo, la reflexión y el esclarecimiento. Es una acción que permite examinar y conocer el universo de los objetos, el universo de los individuos y su filiación, investigar, encontrar y hacer. Los niños aprenden jugando, evaluando y siguiendo su clima general, coordinándolo y adquiriéndolo.

El juego es importante aporte por Piaget: “el juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia”. “De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensorio motor, representativo y reflexivo. Así pues, la cultura, aliada con la inteligencia, se comportan en el período inicial de la vida como formas lúdicas”.

El juego debe ser reconocido como una tarea iluminadora no simplemente por el hecho de que los niños necesitan jugar, sino también como una técnica para experimentar y educar significativamente el liderazgo de los alumnos. El juego apoya el avance de diferentes piezas de la dirección: el carácter, las capacidades sociales, los espacios del motor y la mejora de los límites genuinos; al tiempo que incluye experiencias ampliadas y fusiona la debilidad, potenciando el cambio y, en consecuencia, la independencia en todas las partes de la dirección.

Los juegos deben ser considerados como una gran actividad en la sala de clases, ya que dan una estrategia sustitutiva para garantizar el aprendizaje, a través del descanso y la diversión. Los juegos potencian la coordinación del beneficio de la pieza hacia regiones comprometidas con la actividad entusiasta. El docente competente con el movimiento concibe juegos que se ajustan a los intereses, necesidades, edad y velocidad de aprendizaje. Los juegos enredados comprueban su reconocimiento.

En la fase inicial, se recomiendan los juegos sencillos, en los que las habilidades motrices inician las cosas. La pantomima se ajusta, persiguiendo una gran cantidad debe ganar en esta etapa. En la etapa posterior, se deben consolidar las contiendas y los deportes.

El juego, como segmento básico en la existencia del individuo, impacta en cada instantánea de la vida por otro lado: el juego libre para el infante y el juego coordinado para el niño. Esto nos lleva a pensar en el alucinante valor del juego para la orientación. Los niños en la I.E. Casita de Belén de la sección de 5 años guiados por la docente deben realizar actividades como por decirlo de forma sencilla, para que un juego se transforme en un medio educativo, y significativo desarrollar:

- Impulsa la creatividad.
- Considera la progresión generalizada del niño.
- Ser satisfactorio y, por tanto, estimulante y encantador.
- Ser un modelo para el niño, pero alcanzable.

## **El juego y el aprendizaje son indivisibles.**

El juego es quizás el ejercicio fundamental para el avance del niño. Busque eventos para jugar con el joven y crear grandes recuerdos juntos. Todo lo necesario es un poco de razonamiento imaginativo y la capacidad de compartir. Un clima habilitador se suma al reconocimiento del significado del aprendizaje a través del juego, y además puede fortificar este punto culminante mejorando la coordinación con varias zonas. A continuación, se describen los cuatro segmentos del clima de empoderamiento, explicando cómo pueden mejorar el aprendizaje basado en el juego.

Según Josué Llull, profesor de la Universidad de Alcalá y creador de "El juego infantil y su metodología", la acción lúdica contribuye al avance de 6 partes esenciales del carácter del niño:

Físico-motor: amplía la fuerza y el avance muscular, además de ayudar a la sincronización de los desarrollos, ayudando con la precisión gestual y el lenguaje. Escolar: trabaja el entendimiento de las circunstancias, la expectativa de las ocasiones, el pensamiento crítico y la mejora del sistema.

Innovador: vigoriza la mente creativa, el razonamiento emblemático y la creación de habilidades manuales.

Apasionado: avanzando en la ósmosis y el desarrollo de las circunstancias vividas, asistiendo con la derrota de las de tipo horrible.

Social: aprendiendo las normas de conjunción e interesándose por las circunstancias imaginarias realizadas y cuidadas en su totalidad.

Social: copia de modelos de referencia del clima social en el que se desarrolla la existencia cotidiana, que dependerá de factores como, por ejemplo, el distrito geológico, las condiciones climáticas o la época registrada.

El enfoque de la mayor parte de las escuelas infantiles de hoy en día se inclina por una estrategia de información más libre, que no inmediatiza a los pequeños en su giro, sino que implica el juego y las actividades como principal forma de mejorar su visión. <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>

La forma en que Garvey aborda el juego ayuda a clarificar este pensamiento, cuando expresa que "El niño no juega para adaptarse, sino que se da cuenta cuando juega", lo mismo podría decirse respecto a la artesanía, la escritura y la investigación del clima. La pintura y el dibujo, por ejemplo, aparecen en la formación temprana como ejercicios a los que recurren los niños para exponerse, construir universos emblemáticos, elaborar la asignación de artículos genuinos, entre otros, y no como metodologías para fomentar sus habilidades motrices finas, lo que no prohíbe que la utilización de pinceles o pasteles pueda contribuir a ello.

### **Desarrollo físico y emocional del niño con cinco años**

En el aspecto físico los niños de esta edad han evolucionado por lo que: Construye la inclinación de la mano, Camina en equilibrio, Colorea dentro de las líneas de las imágenes. En cuanto a la mejora amistosa entusiasta puede: Distingue lo correcto de lo incorrecto, Comienza a construir conexiones significativas, Pretende jugar a juegos/personajes de fantasía.

Pueden transmitir sus contemplaciones y realizar delicadas rondas de preguntas para encontrar qué ejercicios son positivos para ellos.

Eligen participar en ejercicios que consolidan a varios niños ya que son sociales. Pueden hablar de forma inequívoca con petición aturdida y unida, tienen una verbalización increíble.

Entienden cómo sentarse y conversar con un individuo o en un asunto social. Avanzan en el lenguaje oral al igual que la letra en el papel.

Comprenden que las letras dialogan con los sonidos en las palabras transmitidas verbalmente.

Por consiguiente, articulan con precisión y hacen a la luz de los sonidos. Son excepcionalmente innovadores y pueden contar historias totalmente inventadas. Tienen un orden predominante de las formas y los números, por lo que tienen una capacidad de comprobación más maravillosa, ofrecen desarrollos principales y gestos indulgentes, e incluso pueden percibir el número más grande del más pequeño.

Empiezan a comprobar y conseguir el tiempo y el tiempo de consideración social. A esta edad ya tienen todas las capacidades motrices gruesas y finas igualadas, por lo que pueden montar en bicicleta, nadar, ejercitarse con cuerda, jugar con una pelota, correr, y además controlar con precisión la pieza, pintar, vestir y destapar muñecos, etc.

Querrán realmente tener emociones y adiestrarlo más abiertamente. Tendrán la alternativa de callar o tratar de decidir un debate antes de buscar a una persona mayor.

Se interesan por todo lo que ocurre en el mundo y, en consecuencia, preguntan "porqué" sobre todo.

Los niños de esta edad son entusiastas y necesitan reflexionar sobre todo lo que les rodea, un punto que, lejos de aflojarles, debe ser vigorizado y apoyado para que luego puedan seguir creando un increíble pensamiento fundamental. Igualmente, empiezan a comprender qué son las ocupaciones y a aplicarlas en el juego simbólico.

Es clave instarles a que transmitan sus sentimientos con el objetivo de que comprendan sus sentimientos y, en consecuencia, cuando crezcan, puedan supervisarlos y tener la opción de impartirlos en cualquier circunstancia.

### **El rol del juego en el jardín de infantes**

Zapata (1990) afirma que el juego es "un componente fundamental en la formación escolar". "Los niños se aclimatan más jugando, por lo que este movimiento debe convertirse en el eje central del nivel". "La instrucción a través del desarrollo utiliza el juego, ya que proporciona al joven ventajas extraordinarias, entre las que podemos referirnos a la ayuda para la mejora del límite mental, la perspicacia, la promulgación de la memoria y las expresiones del lenguaje".

Flinchun (1988) "menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo". Bruner refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993).

### **h. Conclusiones**

Indicaremos de acuerdo al problema planteado relacionada con:

La relación que existe entre el juego y el aprendizaje en la I.E. Casita de Belén en niños de 5 años, el juego compone una de las formas más significativas en las que los niños pequeños adquieren capacidades y competencias esenciales, nos damos cuenta de que a los 5 años de edad cada niño es un ser con potencial, con una tonelada de interés y prima en la construcción de su visión comparable a la de otras personas, y ansioso por

explorar todo lo que les rodea, trabajamos a través de proyectos / unidades de aprendizaje que son personalizados por los intereses de los niños; esa es la razón por la que estos están asociados con el sistema de aprendizaje, esta es la manera por la cual los tutores y los diferentes ciudadanos son persuadidos a participar y aceptar el trabajo que tiene un lugar con ellos por derecho y compromiso.

El juego para la docente de la I.E. Casita de Belén es una herramienta de aprendizaje inherente en la que se originaría un proceso interactivo y de comunicación con el medio ambiente natural y con otras personas. Jugar es importante ya que no sólo facilita confianza en uno mismo, sino que esta acción da placer y bienestar a quien la lleva a cabo.

Los juegos presentan las siguientes características:

Se hace simplemente por placer.

Es elegido libremente durante la hora de juego trabajo.

Requiere un soporte de funcionamiento del joven, que lo asocie con ámbitos sociales, juegos en el recreo, representaciones de melodías y cuentos, juegos representativos.

Favorece el desarrollo social y la creatividad, festeja sus cumpleaños.

Pinta y dibuja libremente.

Se halla en la base misma de la cultura juegan en sus hogares, en las calles y en la I.E.

El Juego es necesario para la estructuración del yo. Consideramos al juego de la infancia como aquel que facilita el espacio para que emerja la fantasía creativa o el deseo en el adulto (Freud, 1908), es decir como una actividad de simbolización en la infancia, ligada al mecanismo de la sublimación y al jugar como producción de representaciones culturales

Permite al niño conocer su entorno general y adaptarse a él. Debemos contemplar cómo las circunstancias del juego hacen que el niño disponga de instrumentos versátiles que lo hagan más sencillo y menos molesto, con un impacto continuo del clima.

Es crucial que el niño descubra cómo vivir. Esta es una de las principales aptitudes de esta relación lúdica.

El juego como método instructivo es una unidad excepcionalmente grande, a la luz del hecho de que:

Reúne la mente creativa; se sabe, y los instructores lo tienen sumamente claro, que el juego contribuye mucho en la estrategia inventiva.

Crea percepción, entrena la consideración, la fijación y la memoria.

Jugar ayuda con las habilidades sociales, obtiene obligaciones y juicio, expande el desarrollo y los prepara para el futuro, investiga su entorno general, crea una mente creativa e inventiva.

La infancia aborda una fase brillante de investigación que fomenta el aprendizaje de forma característica, propiciando la obtención de una progresión de habilidades que mejoran el avance de las capacidades psicológicas, la correspondencia y el desarrollo motor.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anchirayco Chango, G. (2017). El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n° 3721. Ancón, Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Ausubel, D. P. Novak, J. D., Hanesian, H. (1983): "Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo". Trías Ed., México.
- Berruezo, P y Lázaro, A (2009). Jugar por jugar. Sevilla. Editorial Mad.
- Bruner, J.S. y Haste, H. (1990): La elaboración del sentido. La construcción del mundo por el niño. Barcelona: Paidós.
- Bruner, J. S. 1972. "Nature and Uses of Immaturity." American Psychologist 27:687–708.
- Calero, M., (2005) Educar jugando. Colección para educadores. Orbis Ventures S. A. C.
- Dansky, J. L. (1980). "Consecuencias cognitivas del juego socio dramático y el entrenamiento de exploración para niños en edad preescolar económicamente desfavorecidos". Diario del niño Psicología y psiquiatría 21: 47-58
- Delgado, I. (2011). Juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo.
- Educere (2002) El juego: una estrategia importante. vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, pp. 289-296
- Educere (2013) El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa ISSN: 1316-4910 educere@ula.ve Universidad de los Andes Venezuela.
- Escarcha, J. (1992) Pautas de desarrollo de parques infantiles para sistemas escolares. Revista científica Número de ERIC: ED353082. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=ED353082>.
- Flinchun, B. "Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow". Journal physical Education, Recreation and Dance. 59(7) 62-67.

1988.

Freud, S. (1996d) "Más allá del principio de placer" Tomo XVIII. Obras completas, Bs As: Amorrortu.

Guevara, M. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo de lenguaje en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Callao. Tesis de maestría. Recuperado de

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2021\\_GuevaraZuloet a.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2021_GuevaraZuloet a.pdf)

Huizinga, J. (1990). Homo Ludens. Madrid: Alianza Ed.

Jaramillo M.M. (2019) El juego para el desarrollo integral en estudiantes de 0 a 05 años. Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial, trabajo realizado en la Universidad Nacional de Tumbes.

Klein, M. (1929). La personificación en los juegos de los niños. En Obras Completas. Tomo I (pp. 205-215). Buenos Aires: Paidós.

Linaza, J. (2015). El juego en el desarrollo infantil. Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid.

Lozano, M. T. y otros (1996): Los espacios de juego en la escuela: aprender jugando a "la casita". Cultura y Educación, 1, 99-113.

Lull, J., García A, (2016) El Juego infantil y su metodología. Editorial EDITEX,

Marcaida, Y. Carreño, D., & Bermúdez López. I. (2013). El juego como necesidad de la sociedad infantil. Revista Conrado [seriada en línea], 9 (39). pp. 34-43. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/>

Meneses, M. y Monge, M.A, (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación (Vol. 25, Issue 2) Universidad de Costa Rica.

- Merrill, M. D. (1983). Teoría de visualización de componentes. En C. M. Reigeluth (ed.), *Instructional- teorías y modelos de diseño: una descripción general de su estado actual* (págs. 279-333). Hillsdale, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
- Ministerio de Educación del Perú. (2019) *El Juego simbólico*. Impreso en el Perú. Amauta Impresiones Comerciales S.A.C. □ Ministerio de Educación Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2014). *El Juego en la Educación Inicial. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.* (22). Bogotá, Colombia <https://www.mineducacion.gov.co/portal/>
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.
- Nunes, P., *Educación Lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos*. Santafé de Bogotá.Colombia
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender. Una estrategia de intervención educativa*. Sevilla: Díada.
- Ortega, R.(1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Ospina M del P. (2015) *El Juego como Estrategia para Fortalecer los Procesos Básicos de Aprendizaje en el Nivel Preescolar*. Instituto de Educación a Distancia del Colegio del Tolima – Idead.
- Pepler, Debra J. y Hildy S. Ross. 1981. "Los efectos del juego en la resolución de problemas convergentes y divergentes". *Child Development* 52: 1202-210.
- Piaget, L, y A. M. WEIL: "Le développement chez l'enfant de l'idée de patrie et des relations avec l'étranger." *Bull. international des Sciences sociales Unesco*, t. III,

1951, p. 605-621

Piaget, J. (1968 a) Psicología de la Inteligencia. Buenos Aires: Proteo.

Romero, V., y Gómez, M. (2008). El juego infantil y su metodología. Editorial Altamar.

Saavedra, C., (2020) Porque es bueno que los niños y las niñas asistan al jardín infantil.

Educación 2020 Recuperado de <https://educacion2020.cl/noticias/por-que-es-bueno-que-ninos-y-ninas-asistan-al-jardin-infantil/>

Torres, Perdomo, M.E. (1991). Literalidad en la educación básica. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA.

Tuni L. Ccayahuallpa E. (2017) El Juego y su Influencia en el Aprendizaje en Estudiantes de 5 años del I.E.I. N° 584-Marangani, Canchis-Cusco. Universidad San Agustín de Arequipa. Para obtener Título de segunda Especialidad.

Vial, J. (1988): **Juegos** y educación. Las ludotecas. Madrid, Akal. Vygotsky, L. S.

(1978) Pensamiento y Lenguaje. Madrid; Paidós

Vygotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

Wallon, Psicología y Pedagogía, Editorial Grijalbo, S.A., México D.F.

Yagual Herrera, M. (2018). El Juego Imaginativo: Espacios públicos para niños y centro de desarrollo infantil. Quito, Ecuador: Universidad San Francisco de Quito.

Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990.

## **ANEXOS**





