

NOMBRE DEL TRABAJO

**MONO\_RAMIREZ ROMINA\_2022\_2.docx**

AUTOR

**Romina Ramírez Rioja**

RECUENTO DE PALABRAS

**8124 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**44152 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**39 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**2.1MB**

FECHA DE ENTREGA

**Sep 11, 2023 10:00 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Sep 11, 2023 10:01 PM GMT-5****● 25% de similitud general**

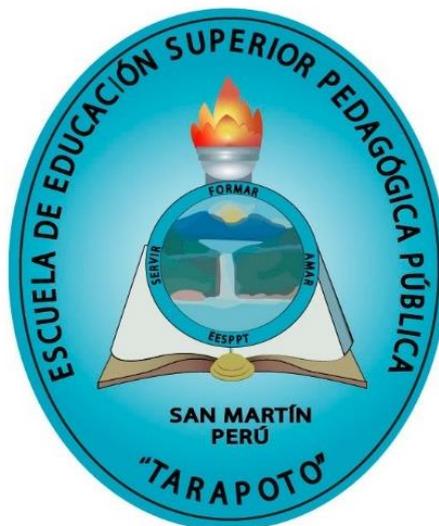
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 19% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

11 AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

10 **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA**

**PÚBLICA “TARAPOTO”**



**MONOGRAFÍA**

**“EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL”**

**MONOGRAFIA PARA OBTAR EL GRADO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Autora**

Romina Ramírez Rioja (0009-0001-7843-3645)

**Asesora:**

Mg. Mélida Vela Ríos

36 Promoción 2022

**TARAPOTO – SAN MARTÍN**

**2023**

**Página del jurado**

**MIEMBROS DEL JURADO EVALUADOR**

-----

**SEGUNDO PORTOCARRERO TELLO**

**PRESIDENTE**

-----

**OSCAR ARTURO MAUTINO MONTES**

**SECRETARIO**

-----

**FELIPE AREVALO RAMIREZ**

**VOCAL**

## Dedicatoria

Dedico principalmente esta monografía <sup>31</sup> a Dios por permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional, por darme mucha fortaleza y por enseñarme el camino de la sabiduría.

Dedico a mis padres por ser mis pilares más importantes <sup>11</sup> de mi vida, por brindarme su apoyo incondicional, mostrándome su cariño, fortalezas y ayudándome a culminar satisfactoriamente lo encomendado.

**Romina Ramírez Rioja**

## Agradecimiento

Le agradezco a Dios porque sin el nada de esto hubiera sido posible, por haberme acompañado en todo este tiempo, brindándome su apoyo incondicional a lo largo de mi vida y a mis padres y familiares por la confianza brindada en mi persona y hacia mi trabajo.

Un agradecimiento a mis docentes que estuvieron brindándome sus conocimientos desde el número uno, por ser mis guías en este largo proceso.

A mis amigos de la iglesia por brindarme fortalezas a través de sus oraciones y por ser mis grandes motivadores para seguir en pie, demostrando delo que estoy hecha.

**Romina Ramírez Rioja**

### Declaratoria de autenticidad

Yo, Romina Ramírez Rioja con DNI N° 71501400, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el informe monográfico: "El juego en la educación infantil".

Declaro bajo juramento que:

1. La presente monografía es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y, por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Tarapoto, setiembre del 2023.



Romina Ramírez Rioja

DNI N° 71501400

## 10 Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presento ante ustedes la monografía titulada “El juego en la educación infantil”, con la finalidad de determinar el objetivo trazado en este trabajo, lo cual este título es importante saber y conocer para el nivel inicial y qué valor debemos dar en el juego de los niños y niñas. Por lo que, en los juegos, los niños y las niñas expresan sus vivencias más cercanas, anticipan sus expectativas y desarrollan comportamientos, actitudes y habilidades que moldearán su personalidad en el futuro. Los juguetes desempeñan un papel importante al fortalecer estas capacidades y valores. En sí mismos, estos juguetes no son inherentes adecuados o inadecuados; su idoneidad dependerá completamente de cómo se utilicen.

12 Esperando cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

**Romina Ramírez Rioja**

## INDICE

Página del jurado .....	2
Dedicatoria .....	3
Agradecimiento .....	4
Declaratoria de autenticidad .....	5
Presentación .....	6
Resumen .....	9
Abstract .....	10
Introducción .....	11
<i>CAPITULO I</i> .....	13
Concepto, teorías del juego y aspectos importantes del juego .....	13
1.1. <sup>6</sup> Concepto de Juego .....	13
1.2. Teorías sobre el juego .....	14
1.2.1. Teoría del Juego Como Anticipación Funcional .....	14
1.2.2. Teoría Piagetiana .....	15
1.2.3. Teoría Vygotskyana .....	17
1.3. Aspectos importantes del juego .....	17
1.3.1. <sup>50</sup> Características del juego .....	17
1.3.2. Importancia del juego .....	18
1.3.3. Beneficios del juego .....	19
<i>CAPITULO II</i> .....	21
Papel del profesor, del padre <sup>30</sup> en el juego de los niños y características de un juguete ...	21
2.1. Papel del profesor en el juego de los niños .....	21

2.1.1. ¿Qué debe hacer un educador de manera concreta en su intervención en el juego del niño? .....	21
2.1.2. La actitud del educador .....	22
2.2. <sup>29</sup> Papel de los padres en el juego de sus hijos.....	22
2.2.1. El juego en familia.....	23
2.2.2. <sup>3</sup> La importancia de la formación de las familias en el juego de sus hijos.....	23
2.3. Características esenciales que debe tener un juguete de calidad.....	24
<b>CAPITULO III</b> .....	26
<b>Clasificación y etapas del juego</b> .....	26
3.1. Clasificación del juego.....	26
3.1.1 Juego funcional.....	26
<sup>25</sup> 3.1.2 Juego simbólico.....	26
3.1.3 Juego de reglas. ....	28
3.1.4. Juego de construcción. ....	29
3.2. Etapas del juego .....	29
3.2.1. Introducción. ....	29
3.2.2. Organización. ....	30
3.2.3. Desarrollo.....	<sup>71</sup> 30
<b>Conclusiones</b> .....	31
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	33
<b>Anexos</b> .....	34

## Resumen

42 La presente monografía tiene como propósito dar a conocer el juego en la educación infantil, ya que en esta etapa de la vida implica desarrollar estrategias, conductas, empatía, aceptación, et.

Desde el momento que nacemos, somos seres intrínsecamente activos, siempre observando, tocando, explorando, experimentar, creando, comunicando y fantaseando. El juego se emerge como la actividad principal en la niñez, motivando a 9 los niños a descubrir y comprender el mundo que les rodea. En consecuencia, estas experiencias ayudan a los niños a estructurar la información que reciben a través de sus sentidos y a las exigencias del entorno. Además, 27 para los niños y niñas el juego no es un entretenimiento; su juego trata sobre el aprendizaje central: aprenden sobre el mundo a través de él y a través de sus sentimientos. Todos 15 hemos aprendido a interactuar con nuestro entorno familiar, material, social y cultural mediante el juego.

Ofrecer a los niños un entorno enriquecido y apropiado con estímulos es fundamental para promover 3 el desarrollo de habilidades necesarias para el aprendizaje, en este contexto, este trabajo se enfoca en una visión integral que busca fortalecer el aprendizaje de los niños preescolares dentro del aula de clases mediante la aplicación de estrategias destinadas a potenciar diversas habilidades que brinda el juego. El objetivo es asegurar que el aprendizaje se más significativo para el niño a través de experiencias concretas. Por lo tanto, es beneficioso aprovechar la etapa preescolar, durante la cual el niño se encuentra en contacto con un mundo que exige un acompañamiento social y una coordinación motora adecuada. Esto requiere la implementación de estrategias y estímulos, como el juego, que contribuirá a mejorar las habilidades sociales, motoras y comportamientos.

Palabras claves: juego, aprendizaje, habilidades.

## 53 Abstract

The purpose of this monograph is to make the game known in early childhood education, since at this stage of life it involves developing strategies, behaviors, empathy, acceptance, etc.

68 From the moment we are born, we are intrinsically active beings, always observing, touching, exploring, experimenting, creating, communicating and fantasizing. Play emerges as the main activity in childhood, motivating children 79 to discover and understand the world around them. Consequently, these experiences help children structure the information they receive through their senses and the demands of the environment. Furthermore, for boys and girls the game is not entertainment; His game is about core learning: they 82 learn about the world through him and through his feelings. We have all learned to interact with 62 our family, material, social and cultural environment through play.

Offering children an enriched and appropriate environment with stimuli is essential to promote 41 the development of skills necessary for learning. In this context, this work focuses on a comprehensive vision 41 that seeks to strengthen the learning of preschool children within the classroom. through the application of strategies aimed at enhancing various skills that the game provides. The goal is to ensure that learning becomes more meaningful for the child through concrete experiences. Therefore, 70 it is beneficial to take advantage of the preschool stage, during which the child is in contact with a world that requires social support and adequate motor coordination. This requires the implementation of strategies and stimuli, such as play, that will contribute to improving social, motor skills and behaviors.

Keywords: game, learning, skills.

## Introducción

Hablar del juego es un elemento primordial en su desarrollo y crecimiento del niño que adquieren desde la primera etapa de su vida, pues a través de esto los niños presentan diferentes habilidades, como sociales, motricidad, etc., que facilitan el aprendizaje de los niños. No obstante, en un entorno familiar y una variedad de instituciones educativas, su relevancia no es muy significativa. La habilidad motora posibilita al niño forjar su identidad y lo orienta en aprender a experimentar la felicidad, el equilibrio y la independencia.

Por lo tanto, el juego surge de actividades creativas naturales no aprendidas que surgen de la vida misma. Tanto es así que el juego es fundamental para la humanidad.

Según Manrique, Z. (2021) Las experiencias que el niño ha experimentado, tanto en su entorno familiar como en otros entornos, junto con el comienzo de su educación escolar, están estrechamente relacionadas con su proceso de adquisición de conocimiento. Por lo tanto, la responsabilidad del aprendizaje de los niños en sus primeros años no recae únicamente en la institución educativa. Citado por Jesús y Jiménez (2015)

Según Wallon, el juego se entrelaza de manera significativa con la totalidad de las acciones del niño, siempre y cuando estas acciones mantienen su espontaneidad y no sean guiadas por los propósitos de las materias educativas. Por consiguiente, la institución escolar debe encontrar en el juego de los niños un recurso, evitando imponerles objetivos educativos restrictivos, es decir dejarlo al niño que explore de manera libre lo que él desea jugar.

Sin lugar a duda el juego es relevante en la vida de los niños(as), tanto en su desarrollo como en su crecimiento, en el habla, el vocabulario, la atención, la imaginación, la concentración, la curiosidad y la participación grupal, por lo que, se ha visto apropiado investigar el nivel del juego en los niños y niñas en la primera infancia.

Por lo que, dicha investigación monográfica tiene como objetivo general, analizar el juego en los niños y niñas de la primera infancia, y como objetivos específicos esta clasificado por 4, donde se hablará de sus clasificaciones del juego según algunos autores, dentro de objetivo específico 1 tiene como finalidad especificar el juego funcional en niños y niñas de la primera infancia, como objetivo específico 2, especificar el juego simbólico en niños y niñas de la primera infancia. Por consiguiente, como objetivo específico 3, especificar el juego de reglas en niños y niñas de la primera infancia.

Como último, objetivo específico 4, especificar <sup>24</sup> el juego de construcción en niños y niñas de la primera infancia.

Además, <sup>63</sup> desde el punto teórico, se desarrollaron unas temáticas centradas por 3 capítulos, del cual el capítulo I está centrado por conceptos, teorías y aspectos importantes del juego. En el capítulo II, se presenta <sup>58</sup> el rol de los docentes y padres de familia en el juego de sus hijos, como también características que debe tener un buen juguete. Dentro del Capítulo III ya se detalla las clasificaciones y fases del juego. Estas contribuciones ayudaron a formar un marco teórico que simplificó <sup>33</sup> la comprensión de las acciones realizadas durante el trabajo.

Se llega a las conclusiones de que el juego ha sido una actividad intrínseca en nuestra existencia, desde que hemos nacido, también ha estado presente en generación en generación, demostrándose <sup>23</sup> que la educación de los niños es una responsabilidad compartida por todos, pero las soluciones para mejorar los resultados en la enseñanza se encuentran en la metodología de los maestros y en el apoyo de los padres. Evidenciándose como parte final, los anexos como parte de investigación de las clasificaciones del juego <sup>28</sup> en niños de 5 años de edad.

## *CAPITULO I*

### **Concepto, teorías del juego y aspectos importantes del juego**

#### **1.1. Concepto de juego**

El derecho al juego está establecido en la Declaración de los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en su principio: “Los niños deben tener el completo disfrute de actividades lúdicas y recreativas; la sociedad y las autoridades públicas trabajarán para fomentar el ejercicio de este derecho”.

El juego constituye una actividad universal que ha perdurado a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, hecho respaldado por hallazgos arqueológicos que dan cuenta de su existencia desde hace milenios. Tanto el juego como los objetos lúdicos han experimentado cambios a lo largo del transcurso del tiempo. Sus atributos han fluctuado en relación al valor asignado al juego y el contexto sociocultural en el cual se han desarrollado. Aunque numerosos expertos han procurado definir el juego, la falta de una única referencia conduce a la inexistencia de una definición unívoca del concepto.

En resumen, para los niños y niñas el juego no es un entretenimiento; su juego trata sobre el aprendizaje central: aprenden sobre el mundo a través de él a través de sus sentimientos.

A través del juego, el niño o la niña genera una secuencia para adivinar sobre la vida. Las mismas personas volverán en la edad adulta. Descubrimiento y desarrollo a través del puente entre el razonamiento y el hacer juego y vida.

Para desarrollar una definición acorde con los propósitos planteados en esta monografía, fue esencial examinar diversos estudios. Entre ellos, Muñoz (2007) sostiene que “El juego es una acción recreativa, intrínseca al ser humano, en la que participa una o más personas. Todos hemos aprendido a interactuar con nuestro entorno familiar, material, social y cultural mediante el juego” (pág. 15).

El autor aclara, por tanto, que el juego, en su calidad de actividad, es inherente al ser humano y ha servido como base para nuestra interacción como la familia, la sociedad y otros entes. En esta investigación, empleamos el término “Juego” como un estímulo para el crecimiento, como una herramienta que fomenta el desarrollo cognitivo y que enfrenta los desafíos de la vida, en lugar de concebirlo como una competencia entre individuos o grupos que conlleva a ganar o perder.

Del mismo modo, Garaigordobil (2002) expresa que “el juego respalda el desarrollo integral de la persona, aportando de manera significativa al progreso psicomotor, intelectual y socioafectivo” (p.31).

Podemos afirmar que, según el autor, el juego contribuye de manera directa al desarrollo completo del individuo al beneficiar aspectos particulares de su ser. Por consiguiente, el juego constituye un vehículo mediante el cual una persona puede desplegar en su totalidad sus capacidades.

Siguiendo la perspectiva de Vázquez (sf), se establece que el juego desempeña un papel significativo en la vida del individuo, especialmente durante la infancia. Desde su punto de vista, el juego es inherente y no requiere enseñanza, ya que el individuo lo practica desde su nacimiento y comienza en el ámbito del hogar. En este entorno, las actividades lúdicas generan momentos de felicidad. Se observa que incluso cuando se encuentran en solitario en un espacio, continúan inmersos en el juego, creando narrativas y transformando objetos cotidianos en elementos de juegos de manera espontánea.

De acuerdo con Caldero (citado en Zambrano, 2017), se identifican diversas definiciones para la palabra “juego”. Una de ellas se refiere a una actividad lúdica o competitiva en la que se establecen reglas, y en la cual los participantes compiten con la intención de ganar o lograr un mejor resultado que los demás. Además, podemos considerar el juego como la acción emprendida por el niño cuando crea las reglas del juego y se involucra en la actividad lúdica. Podemos describirlo como la manifestación de lo lúdico en acción. Por consiguiente, el juguete y el juego mantienen una relación directa con el niño y no deben ser confundidos entre sí.

## 1.2. Teorías sobre el juego

Diversos filósofos y psicólogos han abordado el significado del juego mediante sus propias teorías, de las cuales se eligen tres para su análisis en este contexto.

### 1.2.1. Teoría del Juego Como Anticipación Funcional

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; centró una investigación psicológica especial en el juego, siendo el pionero en explorar el papel del juego como fenómeno en el desarrollo del pensamiento y la acción. Su enfoque se fundamentó en las investigaciones de Darwin, que demostraron que las especies con mayor capacidad de adaptación a las cambiantes condiciones ambientales logran

sobrevivir. Por lo tanto, Groos sostuvo que el juego actúa como un mecanismo de preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Según Groos, el juego representa una etapa previa de ejercitación de funciones esenciales para la vida adulta, ya que contribuye al desarrollo de las funciones y habilidades necesarias para que los niños y niñas sean capaces de llevar a cabo las actividades que realizarán en su vida adulta. Este argumento sobre las expectativas funcionales juega un ejercicio necesario en la preparación madura, que solo se logra en la niñez tardía y, dice, “solo para participación en el juego y prepararse para afrontar la vida”. El teórico desarrolló una premisa fundamental: Un gato que juega con una pelota aprende a atrapar un ratón, y un niño o una niña que juega con las manos aprende a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, también desarrolló una perspectiva sobre la función de los signos. Según su enfoque, estos símbolos emergen de una preparación previa, donde un perro que agarra a otro perro activa su instinto y desencadena un hechizo. Desde esta óptica, la ficción simbólica existe porque el contenido de los símbolos permanece inaccesible para el sujeto (quien, al no ser capaz de cuidar a bebés reales, interactúa con sus muñecos como si fueran reales).

### 1.2.2. Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte del intelecto del niño o la niña porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de la evolución del individuo.

Las habilidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos importantes del desarrollo personal, son factores que determinan el origen y desarrollo del juego.

Piaget relacionó las tres estructuras principales del juego con las etapas de desarrollo de la mente humana:

- El juego es simple ejercicio (similar al animal).
- Juegos simbólicos (abstractos, ficticio)
- Juego reglados (colectivo, resultado convenio colectivo).

Piaget se centró principalmente en la cognición y menos en las emociones y motivaciones de los niños. Un tema central en su obra son los diversos tipos de "inteligencia" o "lógica" que el hombre adquiere a medida que se desarrolla. Definir la teoría de la evolución de fase. Cada etapa supone la coherencia y armonía de todas las funciones cognitivas asociadas a un determinado nivel de desarrollo. También significa discontinuidad, lo que implica que cada etapa posterior es cualitativamente diferente de la anterior, aun teniendo en cuenta que es posible construir e incorporar elementos en la transición de una etapa a otra.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas distintas:

- La etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años): en esta fase, la característica principal radica en la capacidad limitada del niño o niña para representar y comprender el mundo, lo que resulta en una habilidad limitada para el pensamiento. Sin embargo, los infantes aprenden acerca de su entorno a través de actividades, exploración y manipulación constante. Durante este período, los niños empiezan a internalizar gradualmente la noción de permanencia de los objetos, es decir, la comprensión de que los objetos continúan existiendo incluso cuando no los están viendo.
- La etapa preoperacional (que abarca desde los 2 hasta los 6 años): se caracteriza por la manera en que el niño o la niña representa el mundo de acuerdo a su propia perspectiva (utilizando juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos), y actúa en relación a estas representaciones como si fueran creencias reales.
- La etapa operativa o concreta (que abarca desde los 6 u 7 años hasta los 11): se caracteriza por la capacidad del niño para realizar una serie limitada de procesos lógicos, particularmente cuando se le proporciona material que puede manipular y clasificar, por ejemplo. En esta etapa, la comprensión sigue estando anclada en experiencias concretas con hechos y objetos específicos, en lugar de depender de conceptos abstractos o suposiciones hipotéticas.
- La etapa del pensamiento operacional formal (a partir de aproximadamente los 12 años en adelante): marca la entrada de las personas en una fase en la que poseen la habilidad de razonar de manera lógica y elaborar hipótesis abstractas, que luego pueden poner una prueba.

Piaget concibe el desarrollo como un proceso que surge de la interacción entre la madurez física, que implica cambios anatómicos y fisiológicos, y la experiencia. Son estas experiencias las que permiten que los niños y las niñas adquieran conocimiento y comprensión. A partir de esta noción surge el concepto de constructivismo, que se traduce en el paradigma de la pedagogía constructivista y su relación con la estructura curricular.

Siguiendo esta perspectiva, el currículum se inicia a partir de los intereses de los estudiantes, incorporando información y experiencias nuevas a los conocimientos y experiencias previas. La teoría de Piaget coloca la acción y la resolución autodirigida de problemas en el único mismo del proceso de aprendizaje y desarrollo. Mediante la acción, los estudiantes descubren como influir en su entorno y obtener control sobre él.

### 1.2.3. Teoría Vygotskyana

De acuerdo con Lev Semyónovich Vygotsky (1924), plantea que el juego surge con una necesidad de reproducir el contacto con los demás. Según su enfoque, la naturaleza, origen y fundamento del juego son fenómenos de carácter social, ya través del juego se despliegan situaciones que trascienden los impulsos y pulsiones internas individuales. Para Vygotsky, el desarrollo humano converge en dos líneas evolutivas: una más sociocultural (orientada a la asimilación de la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky sostiene que el juego es una actividad de naturaleza social en la cual, mediante la colaboración con otros niños y niñas, se logran adquirir roles o funciones que complementan los propios. Además, este autor se enfoca especialmente en el juego simbólico, y destaca como el niño o niña transforma ciertos objetos, otorgándoles a través de su imaginación un significado diferente. Por ejemplo, cuando corre con una escoba como si fuera un caballo. Este tipo de manipulación de objetos contribuye significativamente a la capacidad simbólica del niño o niña.

## 1.3. Aspectos importantes del juego

### 1.3.1. Características del juego

Dentro de las características del juego, es posible destacar las siguientes:

- Surge de manera espontánea y libre.
- Se origina a partir de la propia práctica.
- El jugador se encuentra interesado en el resultado de sus acciones.
- Facilita la creación de personajes, la recreación de escenas y la construcción de imágenes desde el mundo real.
- Fomenta el desarrollo de la espontaneidad y la libertad.
- Ofrece la oportunidad de manifestar una actitud lúdica que satisface necesidades psicobiológicas y se prepara para el futuro.
- Estimula capacidad de fantasear acerca de la realidad, ya que los niños y niñas adoptan roles como héroes, villanos, padres o madres, imitando lo que observan.
- Sigue una evolución, comenzando por el control del propio cuerpo y gradualmente adentrándose en el manejo de las relaciones sociales y el entorno.
- Favorece la socialización al tiempo que es divertida, entretenida y lleva consigo una connotación voluntaria.
- Además, su mayor ventaja es su naturaleza opcional, permitiendo a los participantes elegir su participación.

### 1.3.2. Importancia del juego

Luego de comprender las características esenciales del juego, surge la pregunta, “¿Por qué es importante el juego?”. La infancia, el juego y el juguete mantienen una relación estrecha, y en la evolución histórico-social de la humanidad, comparten una misma ontogénesis, lo que hace imposible dissociar unos de otros. En la era primitiva, los seres humanos eran nómadas, lo que llevaba a que los niños y niñas participaran en esta migración en busca de lugares adecuados o alimentos, colaborando así en la búsqueda de sustento común. Por lo tanto, la infancia, como la entendemos hoy, no existía en ese entonces.

Posteriormente, con la introducción de la agricultura como modo de vida, lo cual implicaba establecerse en lugares fijos, los niños y niñas también debían contribuir al proceso productivo. Se les proporcionaban herramientas a su medida para que cooperaran, según sus capacidades físicas, en tareas que se correspondieran con sus habilidades motrices. Sin embargo, estos objetos no eran todavía considerados juguetes, sino réplicas en pequeña escala de herramientas reales. Por ejemplo, un cuchillo pequeño para cortar o una masa reducida para golpear. Así, la infancia, el

juego y el juguete emerge de manera simultánea en el transcurso evolutivo de la humanidad, y llegan a definir la etapa inicial de preparación para la acción productiva que los niños deberán llevar a cabo cuando lleguen a la edad adulta.

Bernaldo (2009) sostiene que el juego es un impulso innato en los niños, y en este sentido, satisface una necesidad interior, ya que el ser humano presenta una predisposición lúdica. La actitud de juego se distingue por dos elementos intrínsecos: placer y esfuerzo espontáneo. El proporciona juego placentero, ya que su característica principal es la capacidad de absorber completamente al niño, generando un ambiente de entusiasmo. Es este componente de involucramiento emocional lo que confiere al juego un elevado contenido motivacional, capaz de generar un estado de entusiasmo y alegría.

Según Paredes (2002), el juego se desenvuelve en un ambiente de placer que le confiere un interés intrínseco, direccionando las energías del niño hacia un compromiso total para lograr su objetivo. Por consiguiente, el juego se caracteriza como una actividad apasionante que, al mismo tiempo, exige un esfuerzo voluntario. Estos dos elementos coexisten en el contexto del juego: el placer guía hacia un esfuerzo espontáneo, el cual a su vez intensifica el placer. Por esta razón, el juego se posiciona como una actividad que fomenta la liberación de la espontaneidad, impulsando la acción.

De acuerdo con el autor, se resalta que la importancia del juego trasciende a diversos aspectos esenciales del individuo, incluyendo los psicológicos y espirituales, entre otros. El juego posee un rol de vital relevancia en el desarrollo infantil, lo que lo convierte en un instrumento metodológico fundamental, particularmente en el trabajo con niños para alcanzar diferentes tipos de aprendizaje, ya sea de manera espontánea o como resultado del esfuerzo y perseverancia individuales mientras jugar.

### 1.3.3. Beneficios del juego

Además de los aspectos mencionados anteriormente, el juego ofrece una serie de beneficios significativos:

- Satisfacer las necesidades fundamentales de ejercicio físico.
- Actúa como un medio excepcional para expresar y materializar sus deseos.

- La imaginación involucrada en el juego favorece el desarrollo de su posición moral y la maduración de sus ideas.
- Sirve como un canal para expresar y liberar emociones, tanto positivas como negativas, contribuyendo al equilibrio emocional.
- A través de los juegos de imitación, los niños ensayan y se ejercitan para el futuro de la vida adulta.
- Al jugar con otros niños, se produce la socialización y se establecen bases para las futuras habilidades sociales.
- El juego proporciona un medio para entender los comportamientos del niño, lo que permite canalizar o recompensar hábitos de manera efectiva.
- Participar en el juego con los niños es extremadamente importante.
- La psicomotricidad ocupa un lugar fundamental en el desarrollo de los niños, ya que establece los cimientos para la adquisición de aprendizaje posteriores.

## CAPITULO II

### Papel del profesor, del padre en el juego de los niños y características de un juguete

#### 2.1. Papel del profesor en el juego de los niños

El rol del educador consiste en ser un mediador entre el juego y el desarrollo del niño, asumiendo la responsabilidad profesional de emplear enfoques diversos y creativos para fomentar el juego imaginativo y de intervenir en las distintas etapas del juego de los niños.

##### 2.1.1. ¿Qué debe hacer un educador de manera concreta en su intervención en el juego del niño?

- **Configura el entorno para el juego:** el educador debe proponer nuevas ideas o variaciones en el juego, sin reemplazar las decisiones de los niños. Puede introducir nuevas tareas, mejoras en el desarrollo del juego y opciones para ampliarlo o relacionarlo con otras actividades que contribuyen al fortalecimiento de los aprendizajes.
- **Estimula la expresión y la comunicación en el juego:** Por ejemplo, en el caso de juegos con los bebés, el educador fomenta el uso del lenguaje, describiendo el juego y los objetos involucrados. Motiva al niño a expresarse verbalmente y refuerza las expresiones corporales que el niño manifiesta durante el juego.
- **Crea un entorno relajado, acogedor y libre:** El educador debe establecer un ambiente donde los niños se sientan cómodos y libres para explorar. Debe mostrar una disposición de ayuda sin sobreproteger, permitiendo que el niño experimente. Esto genera un sentido de seguridad que permite al niño jugar a su ritmo y según sus deseos.
- **Adecua los tipos de juegos a las capacidades de los niños:** el educador debe comenzar con juegos que involucre tareas más simples y que el niño se sienta que puede llevar a cabo, lo que fomentará su interés por explorar más. Esto se basa en el entendimiento del nivel de desarrollo evolutivo del niño.
- **Diseña el juego:** basándose en situaciones de la vida cotidiana y en las demandas de su entorno; los niños tienden a encontrar similitudes entre la fantasía de sus juegos y la realidad, enriqueciendo así su imaginación simbólica.
- **Observa y registra, detalladamente el proceso de juego en el aula:** el educador debe prestar atención y documentar cuidadosamente la manera en que

el niño se involucra en el juego, incluyendo su estructura, contenido y actitud durante diferentes tipos de juegos. Esto abarca actitudes interesadas, creativas, participativas, investigadoras, inhibidas, violentas o aisladas, así como su nivel de satisfacción al llevar a cabo los juegos.

### 2.1.2. La actitud del educador

El juego debe considerarse como una signatura fundamental en la formación del educador en la educación infantil. La actitud del educador debe estar orientada a estimular y guiar al niño en los diversos procesos que se derivan de su actividad lúdica, a amplios aspectos emocionales, efectivos y cognitivos. En otras palabras, el educador debe ser capaz de disfrutar del juego junto con los niños y para los niños. Debes estar presente para ellos, demostrando entusiasmo y habilidad en el juego, y cultivar su creatividad. Nada atrae más a los niños que ven en los adultos el deseo de jugar y compartir. Por otro lado, nada resulta más molesto para los niños que juegan con adultos desinteresados que no solo no contribuyen, sino que también pueden perjudicar los juegos.

## 2.2. <sup>29</sup> Papel de los padres en el juego de sus hijos

El juego plantea un dilema a muchos padres: ¿Qué hacer: debo jugar con ellos o permitirlos jugar solos?

Algunos padres, con la intención de ser compañeros de juego para sus hijos, pueden tomar el control del juego y limitar la iniciativa del niño. Otros padres pueden optar por no jugar o no saber cómo hacerlo, y algunos podrían tener la creencia errónea de que el juego sin un propósito específico es una pérdida de tiempo, ya que consideran que no aporta contenido relevante para el desarrollo de diversas facultades intelectuales. En ocasiones, muchos padres pasan por alto una tarea fundamental en relación con sus hijos: permitirles jugar de manera libre y facilitar sus actividades lúdicas.

El juego constituye <sup>54</sup> una actividad que fortalece el vínculo entre padres e hijos, fomentando una interacción mutuamente satisfactoria. Para el niño, <sup>57</sup> la participación de los padres en el juego es motivo de alegría, y para los padres, el hecho de ver al niño feliz contribuye a su propia satisfacción.

Tanto los padres como el niño experimentan descubrimientos a través del juego. Por un lado, los padres pueden observar las preferencias de su hijo, sus capacidades y cómo

reaccionan ante situaciones de éxito, fracaso o diversión. Por otro lado, en su ámbito de juego, el niño puede sorprender al adulto con su creatividad e imaginación, y ser el centro de atención del adulto, lo que a su vez promueve la construcción de confianza y seguridad en sí mismo.

Cuando un niño juega con sus padres y seres queridos, experimenta atención, cuidado y aprecio. Estos sentimientos contribuyen a construir en el la confianza y seguridad fundamentales para su desarrollo global. Por lo tanto, cuando un adulto decide unirse al juego del niño, basta con seguir su guía, aceptar los objetos que el niño ofrece, seguir sus instrucciones, anticipar lo que sucederá y asumir un papel específico en el juego. De esta manera, el niño se siente valorado y comprendido, fortaleciendo su conexión con los adultos a su alrededor.

Además, en ocasiones, los adultos pueden tomar la iniciativa de sugerir actividades de juego adecuadas para la edad del niño. Deben aprovechar su espontaneidad y creatividad para idear propuestas entretenidas. Es esencial que todos los adultos comprendan que jugar simplemente por el placer del juego es invaluable. Los niños merecen disfrutar de su tiempo de juego sin que siempre haya una intención educativa detrás.

### **2.2.1. El juego en familia**

Si reflexionamos sobre los momentos felices de nuestra infancia, es posible que estén vinculados a actividades simples, pero altamente significativas para los miembros de la familia. Brindar tiempo para estar juntos y, especialmente, para compartir momentos placenteros, es un regalo de gran valor para el niño. Por ejemplo, jugar a hacer como si estuviéramos en un restaurante, llevar a cabo una excursión en compañía, recoger hojas en otoño o disfrazarse juntos son ejemplos de actividades que pueden contribuir a crear un ambiente familiar agradable.

La organización de juegos y actividades familiares que resultan placenteros para todos, da lugar a momentos mágicos en la familia y deja recuerdos duraderos en la mente de los niños. Estos momentos compartidos son invaluable y contribuyen a fortalecer los lazos familiares.

### **2.2.2. La importancia de la formación de las familias en el juego de sus hijos.**

Ser padres es una tarea desafiante que no se domina automáticamente. En los últimos años, se ha otorgado una creciente importancia a la formación de los padres para

abordar preguntas, problemas y cuestiones que puedan surgir en su rol como educadores. La premisa fundamental es que la educación y formación de los padres debe integrarse con la educación de los propios niños, ya que se trata de un recurso esencial para ayudarlos a crecer y desarrollarse de manera adecuada. Estos programas de capacitación ponen especial atención en el juego como herramienta educativa. Parten de la premisa de que jugar con los hijos es una de las formas más efectivas para inculcar valores, prevenir el consumo de sustancias y, por supuesto, establecer una relación más positiva y cercana entre los adultos y los niños. Estas iniciativas reconocen la importancia de brindar a los padres las habilidades y conocimientos necesarios para aprovechar el juego como una vía para el aprendizaje y la comunicación con sus hijos.

De hecho, existen diversos recursos de capacitación para los padres, como ludotecas y escuelas de padres, además de los programas ya establecidos en la educación formal. Estos recursos tienen como objetivo concienciar a los adultos sobre la relevancia del juego y promover la construcción de relaciones más sólidas con sus hijos mediante actividades lúdicas. Estas iniciativas proporcionan herramientas y conocimientos que empoderan a los padres para interactuar de manera más efectiva y enriquecedora con sus hijos a través del juego, fomentando su desarrollo integral y fortaleciendo los lazos familiares.

### 2.3. Características esenciales que debe tener un juguete de calidad

En la actualidad, el mercado ofrece una amplia gama de juguetes, con algunos destacando por su calidad y otros no tanto. ¿Qué determina esta evaluación? Los buenos juguetes comparten atributos como seguridad, durabilidad, atractivo visual, facilidad de manejo y proporcionan instrucciones claras y completas.

Sim embargo, la valoración va más allá de lo técnico. Un buen juguete debe ser diseñado con base en principios pedagógicos adecuados, evitando transmitir valores negativos como sexismos, racismos o violencia. Además, debe permitir que el niño sea el protagonista de su juego y, lo más importante, debe ser divertido, entretenido y cautivador para el público al que está dirigido. En última instancia, un juguete de calidad no solo cumple con aspectos prácticos, sino que también contribuye al enriquecimiento y diversión de la experiencia de juego de los niños.

Los juguetes tienen un papel fundamental en la vida de los niños, permitiéndoles liberar su imaginación, disfrutar, socializar y aprender. El juego, lejos de ser simplemente un

pasatiempo, es una actividad esencial para su desarrollo. Las características esenciales de un buen juguete incluyen:

- Seguridad: deben ser seguros y no representar riesgos para la salud o integridad del niño.
- Durabilidad: <sup>56</sup> deben ser resistentes y capaces de soportar el uso constante y el desgaste propio del juego.
- Manejabilidad: deben ser fáciles de manipular y adecuados para las habilidades motoras de los niños.
- Atractivo: tanto visualmente como en su propuesta de juego, deben captar la atención y el interés del niño.
- Enfoque lúdico-pedagógico: deben estar diseñados considerando su valor educativo y su capacidad para fomentar el aprendizaje y desarrollo.
- Adecuación a la edad: deben contar con un envase adecuado y con instrucciones claras para su uso.
- Diversión: el elemento clave, deben ser divertidos y entretenidos para el niño.

En resumen, un buen juguete no solo cumple con aspectos técnicos, sino que también estimula la creatividad, el aprendizaje y el disfrute del niño de manera segura y adecuada a su desarrollo.

Absolutamente, el elemento fundamental de un juguete es la diversión y el disfrute que brinda al niño. Sin esa cualidad, pierde su propósito esencial <sup>43</sup> en el juego y el aprendizaje del niño. Además, es importante que los padres y cuidadores sean conscientes de sus derechos como consumidores y estén dispuestos a reclamar y exigir productos de calidad y seguros para sus hijos. Esto no solo garantiza la satisfacción del niño, sino que también contribuye a la mejor de la industria de juguetes en general, promoviendo la seguridad y la adecuación de los productos para los niños.

## *CAPITULO III*

### **Clasificación y etapas del juego**

#### **3.1. Clasificación del juego**

En esta sección revisamos la teoría desarrollada por Piaget (1986), quien distinguió tres tipos de juego y analizó diferentes tipos de juego a lo largo de su desarrollo evolutivo.

##### **3.1.1 Juego funcional**

Las actividades interesantes aparecen por primera vez en forma de ejercicios motores simples, cuya ejecución depende enteramente de la madurez del sistema motor. Su propósito es simple: disfrutar del placer de operar. Por tanto, este tipo de juego se caracteriza por el disfrute funcional, lo que Wallon llama juego funcional.

Piaget (1986) argumentó que casi toda la programación sensorio motora da paso a ejercicios divertidos. Estos ejercicios motores son gestos repetitivos y movimientos pedagógicamente sencillos: en los primeros meses de vida, los bebés extienden y retraen brazos y piernas, sacuden a sus hijos y dedos, tocan objetos y los sacuden, emiten ruidos y sonidos. Estos ejercicios tienen valor de investigación porque los niños los hacen para explorar y practicar el movimiento, el ritmo, el ritmo y el desarrollo de su cuerpo o para ver los efectos de sus movimientos. Su actividad es manipular objetos, tocarlos, moverlos, colocarlos encima, juntarlos y desmontarlos. Cuando los niños se mueven, los niños detectan estos movimientos y los repiten para descubrir el efecto.

Luego, hay varios juegos que los niños juegan antes de aprender un idioma, pero esto definitivamente es bueno para su desarrollo. Porque surgen involuntariamente según procesos separados. Según Bernaldo (2009), aunque los ejercicios sensoriomotores son la primera forma de juego de los niños, por lo que los ejercicios motores y la exploración no se limitan exclusivamente a los dos primeros años ni a la etapa de conducta preverbal. De hecho, vuelven a manifestarse en la infancia e incluso en la edad adulta.

##### **3.1.2 Juego simbólico.**

Esta forma de juego se inicia aproximadamente entre los 2 y 6 años de edad. Su propósito principal es la inmersión en lo real; por lo tanto, vemos la capacidad de

convocar objetos o fenómenos inexistentes, y de ahí surgen las situaciones más adecuadas en las que se pueden manifestar potenciales conflictos emocionales. Según Piaget (1986), la función de acción de este juego es satisfacer el ego a través de una transformación de la realidad basada en el deseo: cuando un niño juega con una muñeca, está llevando a cabo una transformación de su vida, ajustándola a su manera. Revive sus alegrías y conflictos, los resuelve y equilibra, en resumen, enriquece <sup>2</sup> la realidad a través de la imaginación.

El juego simbólico de la imaginación o la imitación cumple la función de integrar la realidad, ya sea resolviendo conflictos, compensando necesidades insatisfechas o simplemente cambiando roles (especialmente en términos de obediencia y autoridad), es una puerta de entrada <sup>2</sup> a un mundo de fantasía. Un vehículo que permite que los sueños y fantasías se hagan realidad, revelar contradicciones internas, miedo y dolor, alivia la tensión y frustración. Esto significa <sup>72</sup> que este tipo de juego es una base importante para el aprendizaje, porque imita situaciones reales o tangibles para que los niños las creen ellos mismos. Capaz de decir que el juego simbólico comienza invocando sus experiencias y así se propaga.

Piaget (1986) también afirmó que el juego simbólico constituye tanto una manera de expresar verdades como de autoexpresión. Cuando el niño juega en su hogar, asume roles como los de madre, padre, hijo o desempeña diversas funciones. Asimismo, el papel del maestro y del estudiante en la creación de nuevas escenas implica imitar situaciones reales que ha experimentado. En estos juegos, <sup>2</sup> el niño tiende a reproducir las actitudes y relaciones predominantes en su entorno: puede optar una postura autoritaria o permisiva, afectuosa o agresiva, calculando en lo que ha aprendido de los adultos con quienes conviven.

Por ejemplo, en el caso de un niño que crece en un entorno caracterizado por la opresión, donde predominan las instrucciones rígidas y los castigos físicos, tiende a imitar en sus juegos el comportamiento de los adultos que lo rodean. Esto evidencia el tipo de tratamiento que está recibiendo (este concepto también se aplica a las niñas) por ejemplo, cuando juegan al juego de roles de casitas, pueden elevar la voz a la muñeca, darle órdenes, calificarla como desobediente y aplicarle castigos. De esta manera, <sup>3</sup> a través de este juego, el niño exterioriza y asimila vivencias que ya ha experimentado.

Aplicando este enfoque, se puede observar que, a pesar de que el juego simbólico y el lenguaje se desarrolla de manera simultánea, operan de forma independiente para que el niño los internalice en su proceso cognitivo. Estas actividades lúdicas ofrecen a los niños la posibilidad de:

- Aprenda a comportarse socialmente.
- Promover la conexión social,
- Representa simbólicamente el conflicto y las formas de resolverlo.
- Esto les facilita expresar sus sentimientos, deseos y relaciones con su realidad cambiante.

### 3.1.3 Juego de reglas.

De acuerdo con el análisis realizado por Bernaldo (2009), la tercera forma de actividad lúdica que emerge es conocida como juego de reglas, el cual comienza a manifestarse apropiadamente a los 5 años, pero su desarrollo se observa principalmente en la etapa de 7 a 12 años, manteniendo su relevancia a lo largo de la vida del individuo (en actividades como deportes, ajedrez, juegos de cartas, entre otros).

Según la perspectiva de Piaget, los juegos de reglas se dividen en categorías sensorio motoras (como carreras, canicas o juegos de bolas) e intelectuales (como cartas y ajedrez). En estos juegos, existe una competencia entre los participantes (donde las reglas son esenciales) y su desarrollo está regulado ya sea por un conjunto de normas transmitidas de generación en generación o por acuerdos temporales.

Lo que distingue al juego de reglas, tal como su nombre sugiere, es su regulación a través de un conjunto estructurado de normas (las reglas) que aseguran la reciprocidad de las acciones emprendidas. Este tipo de actividad lúdica implica relaciones sociales o interindividuales, ya que las reglas representan un orden, una pausa establecida por el grupo, y su infracción se considera una transgresión. Por consiguiente, esta modalidad de juego presupone la presencia de compañeros de juego y la adhesión a ciertas responsabilidades compartidas (las reglas). Lo que le otorga un carácter esencialmente social. En esta etapa, también observamos el desarrollo progresivo de normas, aunque sean rudimentarias, que los niños

internalizan. Además, en este contexto, el juego desempeña una función de socialización para los niños.

### 3.1.4. Juego de construcción.

Es una actividad encaminada a obtener productos reales, dándoles sentido a partir de representaciones externas, es decir, los más pequeños comienzan a coleccionar o construir puentes y otras cosas hechas con pequeños trozos de madera, algunos de cartones o bloques de plástico.

<sup>37</sup> Los juegos de construcción enseñan a los niños que las partes que componen un objeto están lógicamente conectadas, es entonces cuando construyen un “carro”.

<sup>51</sup> Este tipo de juego aparece desde el primer año de vida y se encuentra presente junto al juego funcional durante el crecimiento del niño. Esta categoría de juego fomenta la creatividad, la <sup>76</sup> destreza motora precisa (coordinación entre ojo y mano), la capacidad para resolver problemas y la comprensión de la orientación en términos espaciales y temporales.

Algunas acciones que definen este tipo de juego engloban: la disposición y alineación de objetos para crear sendas, torres o puentes, la composición de un rompecabezas o la creación de una vivencia utilizando sábanas y sillas.

## 3.2. Etapas del juego

De acuerdo a Lara y Rojas (2018), los juegos pueden integrarse en una sesión de manera parcial o abarcar la totalidad del tiempo asignado para la misma. Por lo tanto, los juegos se desenvuelven en tres etapas:

### 3.2.1. Introducción.

Lara y Rojas (2018) corroboraron que esta fase inicial consiste en que los niños se reúnen alrededor del líder con el objetivo de asegurarse de que todos escuchen con claridad los detalles del juego. En esta etapa, también se determina el lugar donde se llevará a cabo el juego, y se proporcionan todas las instrucciones necesarias para que los participantes puedan desenvolverse de manera autónoma. Se establece un dialogo con los niños para comprender sus perspectivas y resolver posibles inquietudes (p.48). podemos asociar a los juegos con cualidades como la espontaneidad, la libertad y la creatividad. En este sentido, al igual que en el

pasado, los juegos tradicionales representaban momentos esenciales de interacción social que generan cohesión comunitaria y acción colectiva.

### 3.2.2. Organización.

Lara y Rojas (2018) sostiene que: En esta segunda etapa se lleva a cabo la disposición de los materiales necesarios y se realiza la distribución de los niños para iniciar la práctica del juego. La disposición de los niños se adapta de acuerdo a los requisitos del juego, pudiendo optar libremente por un lugar o ser asignados por el líder del juego (p.49). el juego actúa como una herramienta mediante la cual el educador puede contribuir al crecimiento personal del niño. <sup>69</sup> La relevancia del juego en el desarrollo infantil es un tema central, lo cual justifica su inclusión en los programas educativos. Los docentes deben estar conscientes de la necesidad de proporcionar el espacio físico y el tiempo adecuado para que el juego tenga lugar.

### 3.2.3. Desarrollo.

Lara y Rojas (2018) sostienen que el juego abarca las distintas dimensiones de la personalidad: afectiva. Motora y cognitiva. Al ser una actividad que involucra <sup>61</sup> tanto el aspecto físico como el mental, el juego establece un vínculo entre la esfera motora y la cognitiva. Además, al generar una conexión emocional, también apela a la dimensión afectiva. En esta etapa, el juego se asemeje a la expresión artística, ya que actúa como un factor unificador de los diversos elementos de la personalidad. Quien participa en el juego y se divierte también es quien actúa, piensa, aprende y se desarrolla.

## Conclusiones

Con respecto al **objetivo general** concluyo que el juego ha sido una actividad intrínseca en nuestra existencia, desde que hemos nacido, también ha estado presente en generación en generación, por lo que llego a concluir que cada uno de los autores tienen diferente forma de ver el juego, pero todas se relacionan en algo, que el juego es fundamental para el óptimo desarrollo de niños y niñas, demostrándose que la educación de los niños es una responsabilidad compartida por todos, pero las soluciones para mejorar los resultados en la enseñanza se encuentran en la metodología de los maestros y en el apoyo de los padres.

**Con respecto al objetivo específico 1**, puedo especificar que hay una variedad de tipos de juegos, los cuales son diferentes, pero cumplen el mismo objetivo que es de divertir y enseñar al niño, entre estos tenemos: el **juego funcional**, que en él se habla de las conductas que el niño tiene desde muy pequeño, ya sea en sus movimientos o acciones, para Piaget el niño hace gestos o movimientos con el fin de explorar, por el cual, el niño aprende moviendo su cuerpo y objetos.

Por otro lado, con respecto al **objetivo específico 2** tenemos el **juego simbólico**, del cual puedo especificar que los autores lo relacionan mayormente con lo ficticio o fantasioso, es decir que el niño crea su propio personaje según el juego que se está realizando, ya sea cuándo juega al papá y a la mamá o a las bebes y sirvientas, hasta de chef trabajando en restaurantes, etc., y este juego es fundamental para el niño o niña ya que se ve reflejado su comportamiento y expresa sus emociones según menciona Piaget.

Por consiguiente, en el **objetivo específico 3** se habla del **juego de reglas**, donde se especifica que se predomina los acuerdos o reglas que se debe mencionar antes que se realice el juego. Por eso a pesar que exista diferentes tipos de juegos, siempre el juego se va encontrar estrechamente vinculado con el desarrollo, lo cual ayuda al crecimiento y a fortalecer lazos de amistad y conductas y aprenderán distintas cosas; por lo que se dice que el juego no solo es una actividad, es una manera de aprender, socializar, sobre todo influye mucho en el comportamiento de cada niño.

Finalmente, con respecto al **objetivo específico 4** concluyo que el **juego de construcción** posee una importancia significativa, al igual que otros tipos de juegos, en el fomento del aprendizaje de conceptos matemáticos en los niños. Además, refuerzan la autoestima de los niños y niñas al permitirles crear nuevas estructuras de manera sencilla. Piaget, en su teoría, expone que este tipo de juego surge en los primeros años de vida y persiste a lo largo de todas las etapas del desarrollo infantil, en la cual ayuda al niño a despertar su imaginación porque

puede jugar a apilar cosas, como crear puentes, torres de varios pisos, etc., por lo tanto, concluyo que es muy importante que el niño realice este tipo de actividades porque le servirá para su etapa adulta.

## Referencias bibliográficas

Bruner, J. (s,f). *El juego infantil*. 4° ed. <sup>9</sup> Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vKjVXKbHwScC&oi=fnd&pg=PA4&dq=tipos+de+juegos+infantiles&ots=r8pSQ5-Nsf&sig=WjCvg9ePKAIS2sDWboKKFHmlovA#v=onepage&q&f=false>

<sup>21</sup> López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Recuperado de: <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

<sup>26</sup> Unidad 2 (s,f). *El juego en el desarrollo infantil*. Recuperado de: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Unidad 1 (s,f). <sup>16</sup> *El juego*. Recuperado de: [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)

<sup>81</sup> Revista digital para profesionales de la educación. <sup>38</sup> (2010). *Temas para la educación, el juego*. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Revista educación. (s,f). <sup>35</sup> *El juego en los niños: enfoque teórico*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf> <sup>5</sup>

Nieto, R. (2020). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de II ciclo de Educación Inicial*. Recuperado de: [https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6148/MONOGRAF%  
c3%8da%20-%20NIETO%20MENDOZA%20ROSA%20VICTORIA%20-%20FEI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6148/MONOGRAF%c3%8da%20-%20NIETO%20MENDOZA%20ROSA%20VICTORIA%20-%20FEI.pdf?sequence=1&isAllowed=y) <sup>5</sup>

Hacer familia <sup>22</sup> (s,t). *Características de los juegos y juguetes perfectos*. Recuperado de: <https://www.hacerfamilia.com/ninos/caracteristicas-juegos-juguetes-perfectos-juego-juguete-20170526131436.html>

Guia Aiju (s,f). *Elección de juguetes*. Recuperado de: <https://www.guiaaiju.com/eleccion-de-juguetes/#:~:text=Ser%20duradero%20y%20resistente.,una%20concepci%C3%B3n%20de%20adico%20pedag%C3%B3gica%20adecuada.>

## **Anexos**

**Anexo N°1: Reporte de turnitin**

## Anexo N° 2



Niños felices después de haber realizado su juego funcional, porque a través de ello realizaron desplazamientos para encontrar las fichas adecuadas, en la cual tuvieron que quitar y agregar nuevamente las fichas.

## Anexo N° 3



**Los niños construyendo su casa, castillo de varios pisos, el hombre araña y un cuartel, explorando su gran imaginación y creatividad para construir sus juegos.**

## Anexo N° 4



**Acá se puede observar a dos niñas simbolizando su juego de la mamá y la bebé, del cual su mamá le cuenta un cuento y la bebé se queda dormida con su chupón.**

## Anexo N° 5



**Niños jugando el fútbol, para que empiece este juego tuvieron que tomar acuerdos y reglas que implica cumplir en este juego.**

## ● 25% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 19% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>www2.fe.ccoo.es</b> Internet	4%
2	<b>Universidad Abierta para Adultos on 2022-09-26</b> Submitted works	3%
3	<b>slideshare.net</b> Internet	1%
4	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2023-02-08</b> Submitted works	1%
5	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	<1%
6	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Internet	<1%
7	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2021-03-03</b> Submitted works	<1%
8	<b>dspace.uce.edu.ec:8080</b> Internet	<1%

9	<b>repository.uniminuto.edu</b> Internet	<1%
10	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
11	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
12	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
13	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2021-04-20</b> Submitted works	<1%
14	<b>Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2022-12-17</b> Submitted works	<1%
15	<b>eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com</b> Internet	<1%
16	<b>uvadoc.uva.es</b> Internet	<1%
17	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-10-19</b> Submitted works	<1%
18	<b>Universidad de Nebrija on 2023-06-06</b> Submitted works	<1%
19	<b>arg-educa.blogspot.com</b> Internet	<1%
20	<b>Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB on 2021-05-25</b> Submitted works	<1%

21	<b>Universidad Francisco de Vitoria on 2021-07-26</b> Submitted works	<1%
22	<b>juguetecreado.blogspot.com</b> Internet	<1%
23	<b>palmbeachschools.org</b> Internet	<1%
24	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2022-12-14</b> Submitted works	<1%
25	<b>Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2022-03-24</b> Submitted works	<1%
26	<b>powtoon.com</b> Internet	<1%
27	<b>Fundacion Universitaria Juan de Castellanos on 2015-11-01</b> Submitted works	<1%
28	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Internet	<1%
29	<b>repository.unad.edu.co</b> Internet	<1%
30	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2013-05-12</b> Submitted works	<1%
31	<b>dspace.ups.edu.ec</b> Internet	<1%
32	<b>es.slideshare.net</b> Internet	<1%

33	<b>researchgate.net</b> Internet	<1%
34	<b>Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo on 2020-12-12</b> Submitted works	<1%
35	<b>repositorio.beceneslp.edu.mx</b> Internet	<1%
36	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
37	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
38	<b>repository.libertadores.edu.co</b> Internet	<1%
39	<b>Universidad Abierta para Adultos on 2023-05-08</b> Submitted works	<1%
40	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2021-02-16</b> Submitted works	<1%
41	<b>Universidad ICESI on 2023-06-24</b> Submitted works	<1%
42	<b>repositorio.uncp.edu.pe</b> Internet	<1%
43	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-05-07</b> Submitted works	<1%
44	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-31</b> Submitted works	<1%

45	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-06-10</b>	<1%
	Submitted works	
46	<b>Universidad Pontificia de Salamanca on 2016-05-20</b>	<1%
	Submitted works	
47	<b>mulpix.com</b>	<1%
	Internet	
48	<b>eumed.net</b>	<1%
	Internet	
49	<b>puj.edu.co</b>	<1%
	Internet	
50	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2021-02-10</b>	<1%
	Submitted works	
51	<b>Unviersidad de Granada on 2021-06-07</b>	<1%
	Submitted works	
52	<b>cchealth.org</b>	<1%
	Internet	
53	<b>docplayer.com.br</b>	<1%
	Internet	
54	<b>eresmama.com</b>	<1%
	Internet	
55	<b>flohr-verlag.markkom.de</b>	<1%
	Internet	
56	<b>guias.wiggle.es</b>	<1%
	Internet	

57	<b>prezi.com</b>	Internet	<1%
58	<b>repositorio.ug.edu.ec</b>	Internet	<1%
59	<b>foothilllearningcenter.com</b>	Internet	<1%
60	<b>pnte.cfnavarra.es</b>	Internet	<1%
61	<b>tae.com.mx</b>	Internet	<1%
62	<b>1library.co</b>	Internet	<1%
63	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-11-21</b>	Submitted works	<1%
64	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2023-06-04</b>	Submitted works	<1%
65	<b>Universidad Nacional del Centro del Peru on 2018-04-06</b>	Submitted works	<1%
66	<b>Universidad del Istmo de Panamá on 2023-08-10</b>	Submitted works	<1%
67	<b>diariomedico.com</b>	Internet	<1%
68	<b>vital-office.cn</b>	Internet	<1%

69	<b>Universidad Francisco de Vitoria on 2022-11-21</b> Submitted works	<1%
70	<b>Universidad Nacional de Educación on 2019-07-26</b> Submitted works	<1%
71	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-11-29</b> Submitted works	<1%
72	<b>Unviersidad de Granada on 2018-12-22</b> Submitted works	<1%
73	<b>plaza-family.com</b> Internet	<1%
74	<b>repositorio.ujcm.edu.pe</b> Internet	<1%
75	<b>repositorio.utn.edu.ec</b> Internet	<1%
76	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
77	<b>calstat.org</b> Internet	<1%
78	<b>ebiguatemala.org</b> Internet	<1%
79	<b>hokido.de</b> Internet	<1%
80	<b>uwex.edu</b> Internet	<1%

81	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2016-07-11</b>	<1%
	Submitted works	
<hr/>		
82	<b>babysparks.com</b>	<1%
	Internet	