



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

El Juego infantil para fortalecer el desarrollo integral de los niños de inicial.

PRESENTADO POR LA BACHILLER

Yeraldine Fiorella Egoavil Riveros

(ORCID 0000-0002-9193-2166)

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

ASESOR

Mg. Manuel Antonio Hernández.

(ORCID 0000-0002-4952-6105)

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de suficiencia profesional a mis padres Grimaldo y Sonia, por su apoyo incondicional, por las palabras de aliento cada día a lo largo de mi carrera; a mi hermano Jhoel, que es mi motivación para ser mejor cada día demostrándole que todo se logra con esfuerzo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme la oportunidad de vida y cumplir mis metas, debo agradecer a mis maestros de la UAP por su apoyo, su orientación y su paciencia en mi formación profesional, a mis padres por darme su amor incondicional, y a mis amigos por su lealtad.

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como tema a desarrollar: El juego infantil para fortalecer el desarrollo integral en los niños de educación inicial.

Los propósitos son conocer la importancia que tiene el juego en el desarrollo integral de los niños y demostrar que es necesario en la vida de los niños para que se desarrolle de manera óptima en su vida cotidiana.

En el presente trabajo llegamos a las siguientes conclusiones: Se ha percibido la limitación del juego ya que solo jugaban en un espacio determinado con objetos que eran reutilizados día tras día o hasta solo veían la televisión o tenían el celular y esto se debe a la coyuntura de la pandemia del COVID 19. Por otro lado, se demostró que el juego infantil favorece el desarrollo integral de los niños en diversos aspectos como el desarrollo social, desarrollo emocional, desarrollo cognitivo, desarrollo motor.

Palabras claves: Juego, desarrollo integral.

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
INTRODUCCIÓN.....	vi
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA.....	1
1.1 Aspecto general del tema.....	1
1.1.1 Descripción de la realidad problemática.....	1
1.1.2 Antecedentes.....	2
1.1.3 Contextualización del tema.....	3
1.1.4 Descripción general del tema.....	3
1.2 Justificación del tema.....	4
1.2.1 Justificación teórica.....	4
1.2.2 Justificación práctica.....	4
1.2.3 Justificación social.	4
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN.....	5
2.1 Bases teóricas del tema.....	5
2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema... 6	6
2.3 Glosario.....	10
JUEGO.....	10
DESARROLLO INFANTIL.....	10
LIBERTAD.....	11
ESTRATEGIA.....	11
DIDACTICA.....	11
CAPÍTULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS.....	12
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje.....	12
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia.....	15

CONCLUSIONES.....	16
Conclusión 1.....	16
Conclusión 2.....	16
RECOMENDACIONES.....	18
Recomendación 1.....	18
Recomendación 2.....	18
REFERENCIAS.....	19
ANEXOS.....	21
Anexo 1: PERIODO 01.....	22
Anexo 2: PERIODO 02.....	23
Anexo 3: PERIODO 03.....	25
Anexo 4: PERIODO 04.....	26
Anexo 5: PERIODO 05.....	28
Anexo 6: EL JUEGO.....	30
Anexo 7: DESARROLLO INTEGRAL.....	31

INTRODUCCIÓN

Por medio del Trabajo de Suficiencia Profesional se presenta el tema: El juego infantil para fortalecer su desarrollo integral en los niños de 4 años de la Institución Educativa PROLOG de Villa el Salvador, Lima.

El presente trabajo tiene como propósito: Conocer la importancia que tiene el juego infantil en el desarrollo integral del niño, ya que este crea vínculos afectivos generando en ellos seguridad y estabilidad. Demostrando que el aprendizaje se estimula mejor mediante actividades lúdicas, que esto les permite adquirir habilidades que fortalezcan su desarrollo integral. Entendiendo que el niño que juega, es feliz y cuando un niño es feliz aprenderá mejor, el juego infantil no solo es para entretenerse, también desarrolla determinadas capacidades de todas las áreas del desarrollo integral del niño o niña, jugar también significa indagar, conocer, descubrir.

La estructura del presente trabajo de suficiencia profesional es la siguiente: Capítulo I: Aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema, justificación del tema, justificación teórica, justificación práctica, justificación social; Capítulo II: Fundamentación, bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para resolver el tema, glosario; Capítulo III: Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje, aportes en las soluciones del problema desde la experiencia. Conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspecto general del tema

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

En la actualidad hemos dejado de lado las actividades lúdicas que en este caso son los juegos infantiles para lograr un desarrollo óptimo integral, en diferentes capacidades como en la social, cognitivo, emocional, desarrollo motor. Nos encargamos de presentar información y no brindamos experiencias físicas de juego para que el proceso de aprendizaje sea más significativo.

El juego infantil no solo le da al niño placer y un momento de distracción, es una actividad que logra estimular y activa diferentes componentes del desarrollo infantil, en la cual experimentan su entorno, posibilita acciones ante diferentes situaciones de su vida.

El juego infantil no está limitada a ninguna edad, por el contrario, mejora la autoestima, desarrolla la creatividad, aporta bienestar, permite la socialización y logra un aprendizaje significativo. Por eso es necesario conocer que existen variedades de juegos lúdicos que ayuden a desarrollar habilidades.

1.1.2 Antecedentes

A continuación, se presentan diferentes investigaciones desde el campo nacional.

Llerena, (2022). En su investigación “Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor”, dice que los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo psicomotor. Cuyo objetivo es determinar la importancia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en los niños y llega a la siguiente conclusión: que existe una influencia positiva entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor.

Sánchez, (2021). Manifiesta en su investigación “Juegos Tradicionales y el Desarrollo de la Inteligencia Emocional”, que ante una educación virtual y la falta de interacción entre ellos, ha llevado a que estos opten por un estilo de vida sedentario, de esta manera hay una disminución en el desarrollo socioemocional teniendo como desconocimientos la contribución al desarrollo de la inteligencia emocional. Cuyo objetivo es comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional y llega a la conclusión: que los juegos tradicionales influyen satisfactoriamente en la inteligencia emocional.

Figuroa y Bello, (2019). En su investigación “El rol del juego como herramienta pedagógica en la práctica psicomotriz Aucouturier”, dice que el juego tiene un rol importante en la práctica psicomotriz Aucouturier para el desarrollo integral del niño. Tiene como objetivo comprender el rol del juego como herramienta pedagógica en la práctica psicomotriz Aucouturier y llega a la conclusión: que se evidencia que el juego es parte importante de la vida del ser humano por sus grandes beneficios en el niño, permitiéndole construirse como una unidad integrada las áreas físicas, psíquicas, emocional y social de toda persona.

1.1.3 Contextualización del tema

El presente trabajo de suficiencia profesional se desarrolla en la Institución Educativa Particular PROLOG que está situada en Av. revolución con 200 millas Lt. 8 Mz. I Sector 3 Grupo 12, distrito de Villa el Salvador, en la localidad de Lima. La institución colinda con 2 domicilios a sus extremos. Cuenta con 18 aulas las cuales: 5 de inicial, 13 de primaria; además se cuenta con 18 docentes, 7 auxiliares, un vigilante, una técnica de enfermería, 2 personas de limpieza y una secretaria. La plana jerárquica está conformada por un director, un sub director, coordinadoras por cada sede.

1.1.4 Descripción general del tema

El juego infantil es una actividad que debe de estar de manera diaria en la práctica docente, pero en muchos casos se carece de ello, en estos últimos años hemos estado en la educación virtual y eso ha conllevado a que los niños y niñas no tengan actividad física, no sociabilicen, no tengan interacciones emocionales, pero si ha florecido la timidez, el miedo, inseguridades, que nos permite decir que ante la falta de actividades lúdicas no desarrollamos ningún aspecto del desarrollo integral del niño. Al regresar a las aulas en las clases presenciales evidenciamos dos casos: primero, niños y niñas cohibidas, con falta de interés en participar y con inseguridades; segundo, niños y niñas con mucha energía, ya que al estar en confinamiento no han tenido lugar para desplazarse como corresponde.

El desarrollo integral del niño se mueve entre las singularidades de cada uno, pero sus distintos ritmos y estilos guardan relaciones con las características de sus pares y también con las que le ofrece el entorno donde transcurre. Los niños siempre están en constante cambio físico, mental, emocional, social. Algunos pueden desarrollarse rápido o lento que otros de su misma edad.

Y a partir de ahí con el presente trabajo se busca dar a conocer la importancia de los juegos infantiles en el desarrollo integral de los niños, lo favorable que son y a que magnitud les hace un bien.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica

Este estudio tiene como objetivo ampliar el conocimiento acerca de la importancia que tiene el juego infantil en el desarrollo integral de los niños y niñas brindando diferentes juegos que existen y que se pueden crear en base a lo que los niños deseen.

1.2.2 Justificación práctica

El juego infantil va posibilitar a los niños a desarrollar habilidades y destrezas en diferentes aspectos de su etapa de vida. A su vez, a los docentes les va a servir para mejorar sus técnicas de trabajo al ser más lúdicos y brindar una mejor enseñanza.

1.2.3 Justificación social

El estudio actual favorecerá a los niños del aula en su desarrollo integral logrando que sean felices y aprendan jugando, a la institución ya que contribuye a que los docentes de las aulas implementen como estrategia didáctica algún juego infantil. Y a la región ya que se presentan nuevos estudios sobre la importancia que tiene el juego infantil en el desarrollo de los niños logrando así incorporar a nivel macro, mejores experiencias.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Bases teóricas del tema

Huizinga, (1938). En su obra: Homo Ludens (Hombre que juega)

El juego, es una actividad libre, antes que nada. El juego por mandato no es juego, sería solo una réplica y lo que en el juego debe haber es libertad de esta manera se destaca los procesos naturales. El juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas. El niño juega porque se siente a gusto en ello y en eso consiste su libertad. Los niños tienen la necesidad de jugar por que le da placer y no lo ven como una obligación, es más, al no serlo lo hacen con gozo. (p.20)

Piaget, (1956). En su obra referente al juego manifiesta que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno ya que representa la asimilación funcional o reproductiva, el juego forma parte de la inteligencia de los niños, desarrollando en ellos las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento; y estas son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (p. 4)

Su estudio principal fue asociar el juego con la cognición, dejando de lado sus emociones, y estas son sus tres estructuras básicas:

- a) El juego es simple ejercicio (parecido al animal)
- b) El juego es simbólico (abstracto, ficticio)
- c) El juego reglado (colectivo, resultado de un cuerpo de grupo)

Vygotsky. (1924). En un postulado referente al juego.

El juego es una actividad social ya que surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se adquieren papeles o roles son complementarios al propio. Los niños pueden transformar algunos objetos convirtiéndolos en su imaginación para darles un significado diferente, a esto se le llama el juego simbólico, interiorizan situaciones imaginarias para convertirlas en reales para ellos. (p. 6)

2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

El presente trabajo desarrolla una serie de periodos y momentos que nos ayudaran a comprobar que el juego infantil favorece muchos aspectos del desarrollo integral de los niños, dejando de lado las clases de solo teoría.

PERIODO 01	28 de noviembre
CURSO	EDUCACION FISICA
MOMENTO DE INICIO	Los niños se encuentran en el campo donde realizan educación física y se les pregunta ¿Quieren jugar? Y se les presenta una cuerda.
MOMENTO DE ESTADIA	Se comenzó diciendo que, en este momento del juego, no hay perdedor ni ganador. Que todos son ganadores y que si queda una compañera hay que sentirnos felices por ella. El juego llamado “ADELANTE-ATRÁS” consiste en que cada uno debe saltar cuando escuche la palabra, si no saltan o si se equivocan se irán sentando y así sucesivamente se hace más dificultoso al decirlo rápido. En un inicio se observa dificultar en entender, pero se les explico las veces que sean necesarias para que jueguen todos.

MOMENTO DE FINALIZACION	Al quedar una niña los demás felicitaron a la compañera demostrando que todos son amigos en el juego. Al irnos al salón todos pedían seguir jugando y se les explico que en otra oportunidad habría más juegos.
--------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PERIODO 02	29 de noviembre
CURSO	PERSONAL SOCIAL
MOMENTO DE INICIO	Los niños se dirigen al patio de juego, cantando la canción “QUE PASE EL REY” muy entusiasmados. Se comenzó diciendo que HOY SEREMOS y ellos contestan “FELICES”.
MOMENTO DE ESTADIA	Se escoge 2 niños y los demás hacen una fila en medio, a los 2 niños se les da a escoger que fruta quieren ser. (mandarina-plátano) El juego llamado “QUE PASE EL REY” consiste en que los 2 niños escogidos forman un puente juntando sus manos, y los demás que formaron una fila pasaran por debajo de las manos y cantamos la canción del juego: “QUE PASE EL REY, QUE HA DE PASAR, QUE EL HIZO DEL CONDE, SE HA DE QUEDAR” Al finalizar la canción los que forman el puente tienen que bajar los brazos y atrapar a uno, el que queda escoge entre las frutas que se asignó y se va detrás del niño que lo es. Y así sucesivamente hasta que todos que se formen 2 filas.

MOMENTO DE FINALIZACION	<p>Al finalizar los niños se quedaron muy contestos pidiendo seguir jugando y que a la próxima iban a ser el puente.</p> <p>Nos dirigimos al salón y continuaron con sus actividades del siguiente curso.</p>
--------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PERIODO 03	30 de noviembre
CURSO	COMUNICACION
MOMENTO DE INICIO	<p>Los niños se dirigen al patio de juego muy entusiasmados porque saben que van a jugar. Se comenzó diciendo que HOY SEREMOS y ellos contestan “FELICES”.</p>
MOMENTO DE ESTADIA	<p>El juego llamado “LA CUERDA” consiste en formar 2 grupos donde todos participen. Se les dará una cuerda y en medio un pañuelo, en el suelo se estará limitado explicándoles que si el pañuelo pasa esa marca automáticamente el otro equipo es ganador.</p> <p>Todos cogen la cuerda como ellos deseen y a contar hasta 3 comienzan a jalar.</p>
MOMENTO DE FINALIZACION	<p>Al finalizar los niños se quedaron muy contentos pidiendo seguir jugando.</p> <p>Nos dirigimos al salón y continuaron con sus actividades del siguiente curso.</p>

PERIODO 04	01 de diciembre
CURSO	CIENCIA Y TECNOLOGIA
MOMENTO DE INICIO	<p>Los niños se dirigen al patio de juego porque saben que van a jugar.</p>

	Se comenzó diciendo que HOY SEREMOS y ellos contestan “FELICES”.
MOMENTO DE ESTADIA	<p>Se escoge 8 niños que formaran parejas. Serán 4 parejas las casas, 3 niños serán ladrones y los demás que son 6 serán las personas a las que quieren robar.</p> <p>El juego llamado “CASA Y LADRON” consiste en que los ladrones siguen a las personas que llegan del mercado, del banco, de estudiar (a imaginación de ellos) para atraparlos, pero ellos tienen que correr a una casa y así el ladrón no puede ingresar.</p> <p>La casa también tiene que dejar de entrar y cerrar rápido para que el ladrón no ingrese. Si el ladrón te atrapa, se convertirá en otro ladrón más.</p> <p>Y así sucesivamente todos lograron ser casa y ladrones que es lo que más pedían ser.</p>
MOMENTO DE FINALIZACION	<p>Al finalizar los niños se quedaron muy contestos pidiendo seguir jugando.</p> <p>Nos dirigimos al salón y continuaron con sus actividades del siguiente curso.</p>

PERIODO 05	02 de diciembre
CURSO	COMUNICACION
MOMENTO DE INICIO	<p>Los niños se dirigen al patio de juego porque saben que van a jugar.</p> <p>Se comenzó diciendo que HOY SEREMOS y ellos contestan “FELICES”.</p>

MOMENTO DE ESTADIA	<p>El juego llamado “GALLINITA CIEGA” consiste en que se escoge una niña que será la gallinita y le pondrá en los ojos una venda para que no vea.</p> <p>Ella comenzara a desplazarse por el patio con mucha supervisión para que no se lastime, hasta atrapar a un compañero.</p> <p>Se le da 4 vueltas en su mismo eje mientras que los demás corren hasta que diga STOP y todos quedan congelados.</p> <p>Un compañero la va a dirigir diciendo: ADELANTE, ATRÁS, A TU DERECHA, A TU IZQUIERDA.</p> <p>Una vez atrapado se pone a un costado.</p> <p>Todos lograron ser la gallinita.</p>
MOMENTO DE FINALIZACION	<p>Al finalizar los niños se quedaron muy contestos pidiendo seguir jugando.</p> <p>Nos dirigimos al salón y continuaron con sus actividades del siguiente curso.</p>

2.1 Glosario

- JUEGO

UNICEF, (2022). “El juego consiste en aprender y desarrollar habilidades importantes para la vida, desde cómo resolver un problema hasta como expresar las ideas”

- DESARROLLO INFANTIL

OMS, (2013). “El desarrollo infantil es un proceso dinámico por el cual los niños progresan desde un estado de dependencia de todos sus cuidadores en todas sus áreas de funcionamientos, adquiriendo habilidades

en varios ámbitos: sensorial-motor, cognitivo, comunicacional y socioemocional.

- **LIBERTAD**

KANT, (2004). Concibe la libertad como una facultad de auto legislación, como la capacidad que tiene la razón de ser práctica, de darse leyes que orienten la acción moralmente.

- **ESTRATEGIA**

CHANDLER, (2003). Define la estrategia como la determinación de las metas y objetivos de una empresa a largo plazo, las acciones a emprender y la asignación de recursos necesarios para el logro de dichas metas.

- **DIDÁCTICA**

UNESCO, (2012). “Método empleado en un aula o en cualquier otro entorno educativo para crear condiciones que favorezcan el aprendizaje.”

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

Se está dejando de lado el uso de juegos infantiles como una estrategia para desarrollo integral de los niños, ya que solo se encargan de brindar teorías y que pasen horas de horas sentados en un salón de clase, y con los padres que estén usando el celular o la computadora. Se observó la ansiedad de salir al recreo producto de la falta de movimiento y falta de dinámica.

Hemos podido observar también la falta de sociabilización pese a que ya están terminando el año y se conocen, el control de las emociones, la falta de expresar sus intereses, falta de movimientos motrices.

En este trabajo de investigación se trabajó por Periodos y momentos para las sesiones de juego, en las cuales se presentaron variedad de estrategias para conocer y demostrar la importancia que tiene en el desarrollo integral del niño.

APORTE TEORICO PARA LA ENSEÑANZA

JUEGO 01: ADELANTE-ATRÁS

Consiste en que cada uno debe saltar cuando escuche la palabra ADELANTE o ATRÁS.

Los recursos en este juego han sido una cuerda y los estudiantes.

APORTE PRÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE

JUEGO 01: ADELANTE-ATRÁS

Mediante este juego se favorece la psicomotricidad, el control corporal, el equilibrio, la coordinación, estimula también la autoconfianza ya que se pide su participación y sus ideas u opiniones cuentan.

APORTE TEORICO PARA LA ENSEÑANZA

JUEGO 02: “QUE PASE EL REY”

Consiste en que 2 niños formen un puente juntando sus manos, y los demás que formaron una fila pasaran por debajo de las manos.

Los recursos en este juego han sido los estudiantes y la canción del juego.

APORTE PRÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE

JUEGO 02: “QUE PASE EL REY”

Mediante este juego se favorece la expresión y control emocional, el desarrollo del lenguaje, el autocontrol, convivencia con los demás.

APORTE TEORICO PARA LA ENSEÑANZA

JUEGO 03: “LA CUERDA”

Consiste en formar 2 grupos. Se les dará una cuerda y en medio un pañuelo, en el suelo se hará una marca explicándoles que si el pañuelo pasa esa marca automáticamente el otro equipo es ganador.

Los recursos en este juego han sido una cuerda, un pañuelo, cinta de color y los estudiantes.

APORTE PRÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE

JUEGO 03: “LA CUERDA”

Mediante este juego se favorece el control corporal, el equilibrio, la fuerza, la coordinación, estimula también la autoconfianza, la integración, la igualdad, y la actitud cooperativa y competitiva.

APORTE TEORICO PARA LA ENSEÑANZA

JUEGO 04: "CASA Y LADRON"

Consiste en que el que es ladrón sigue a las personas para atraparlos, pero ellos tienen que correr a una casa y así el ladrón no puede ingresar. Los recursos en este juego han sido los estudiantes.

APORTE PRÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE

JUEGO 04: "CASA Y LADRON"

Mediante este juego se favorece la interacción social, la comunicación, la participación ante soluciones, la integración, la abstracción del pensamiento, concepción de roles, la psicomotricidad.

APORTE TEORICO PARA LA ENSEÑANZA

JUEGO 05: "GALLINITA CIEGA"

Consiste en que se escoge una niña que será la gallinita y se le colocará una venda en los ojos, de esta manera comenzará a buscar a los demás sin tener visión.

Los recursos en este juego han sido una venda y los estudiantes.

APORTE PRÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE

JUEGO 05: "GALLINITA CIEGA"

Mediante este juego se favorece la psicomotricidad, la interacción y confianza con sus amigos, desarrolla la atención táctil, los reflejos del niño, la percepción del espacio, la agilidad, el equilibrio. Y fomenta el trabajo en equipo y la autoconfianza.

3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia

1. Dejar que el niño se desenvuelva de manera libre mediante el juego, para así lograr autonomía y que conozcan el entorno donde se encuentran.
2. Permitirles a los niños experimentar emociones y autorregularse mediante el juego logrando la sociabilización y empatía con los demás.
3. Los estudiantes mediante el juego podrán divertirse, logrando la satisfacción y el placer de ser felices en el ámbito que les guste.

CONCLUSIONES

A continuación, se presentan las conclusiones del presente trabajo de investigación.

Conclusión 1:

Los niños por la coyuntura hace 2 años, por el COVID 19 se han visto envueltos en estar confinados, en base a eso lo que se ha percibido es la limitación del juego ya que solo jugaban en un espacio determinado con objetos que eran reutilizados día tras día o hasta solo veían la televisión o tenían el celular, por lo tanto, el regreso a las clases presenciales se observó que han llegado con tanta energía de poder correr libre, de saltar en espacios más abiertos, en vivir nuevas experiencias, de liberar tanto estrés de estar encerrados y de las clases teóricas sin dinámica.

Conclusión 2:

Se pudo demostrar que el uso del juego puede favorecer en diversos aspectos del desarrollo integral del niño, como, por ejemplo:

Desarrollo social: el trabajo en equipo, la integración, la empatía, la adaptación a nuevos pensamientos, la igualdad, la convivencia favoreciendo la relación con sus iguales y la comunicación entre ellos.

Desarrollo emocional: autocontrol de sus emociones, expresión de sus intereses (deseos, pensamientos), la autoestima, la autoconfianza, la afectividad por los otros y la motivación que le produce el juego.

Desarrollo cognitivo: aprende a diferenciar texturas, colores, formas; desarrollo del pensamiento, creación de representaciones mentales, desarrollo del lenguaje.

Desarrollo motor: desarrollan sus propios movimientos, apropiación del espacio, integración sensorial, la coordinación de los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio, adquisición del esquema corporal identificándose como un todo.

RECOMENDACIONES

Se brindan las siguientes recomendaciones:

Recomendación 1:

Brindar a los niños espacios donde pueda desenvolverse con libertad en base al juego, sea simbólico o dirigido, evitar utilizar equipos celulares, televisión o computadoras, que por el contrario favorece a la vida sedentaria y que el niño no sea capaz de enfrentarse a diversas situaciones que se le pueda presentar, ya que evitamos la sociabilización y relación con los suyos.

Recomendación 2:

Practicar diversos juegos tanto las tradiciones, nuevos o creados por el adulto donde ellos sean los protagonistas y dejen volar su imaginación, donde puedas hacer ejercicio, jugar, se felices y sentir placer de forma didáctica. Así mismo incentivar a la creación de juegos y cambio de roles que les permite expresar sus opiniones y ser una persona crítica.

REFERENCIAS

José Alberto Gallardo López, (2018). TEORIAS DEL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO.

https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

Sanchez C. Carmen, (2020). “Juego tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - Provincia de San Ramón - Región Puno- Perú – 2020.”

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26319>

Llerena Z. Yina, (2022). “Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E Privada Nueva Esperanza, Juliaca, Puno, Perú, 2022.”

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28660>

Figueroa y Bello, (2019). “El rol del juego como herramienta pedagógica en la Practica Psicomotriz Aucouturier con niños de Educación Inicial”

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/18447>

Toledo y Mejía, (2015). “Desarrollo cognitivo, del lenguaje oral y el juego en la infancia.”

<https://rei.iteso.mx/handle/11117/3027>

Sanchez, Castillo y Hernández, (2020). “El juego como representación del signo en niños y niñas preescolar: un enfoque sociocultural.”

<https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>

Revista digital para profesionales de le enseñanza, (2010). “Temas para la educación”

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Johan Huizinga, (1938). "Homo Ludens"
https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Unicef, (2022). "La ciencia del juego"
<https://www.unicef.org/lac/historias/crianza/la-ciencia-del-juego#:~:text=El%20juego%20consiste%20en%20aprender,tu%20v%C3%ADnculo%20con%20tu%20beb%C3%A9.>

Islas A. Suzanne, (2004). "KANT HOY"
<https://www.uam.mx/difusion/revista/dic2004/islas.pdf>

ANEXOS

Anexo N° 1: Periodo 01

Los niños de 4 años del nivel inicial realizan el juego de ADELANTE-ATRÁS, usando una cuerda en el suelo que es el límite espacial para que ellos salten cuando se indique.





Anexo N° 2: Periodo 02

Los niños realizan el juego del “QUE PASE EL REY”, cantando la canción de ella misma, teniendo a 2 niñas que serán una fruta que ellas mismas eligieron.





Anexo N° 3: Periodo 03

El juego llamado “LA CUERDA” consiste en formar 2 grupos. Se les dará una cuerda y en medio un pañuelo, en el suelo se estará limitado explicándoles que si el pañuelo pasa esa marca automáticamente el otro equipo es ganador.





Anexo N° 4: Periodo 04

El juego llamado “CASA Y LADRON” consiste en que los ladrones siguen a las personas que llegan del mercado, del banco, de estudiar (a imaginación de ellos) para atraparlos, pero ellos tienen que correr a una casa y así el ladrón no puede ingresar.





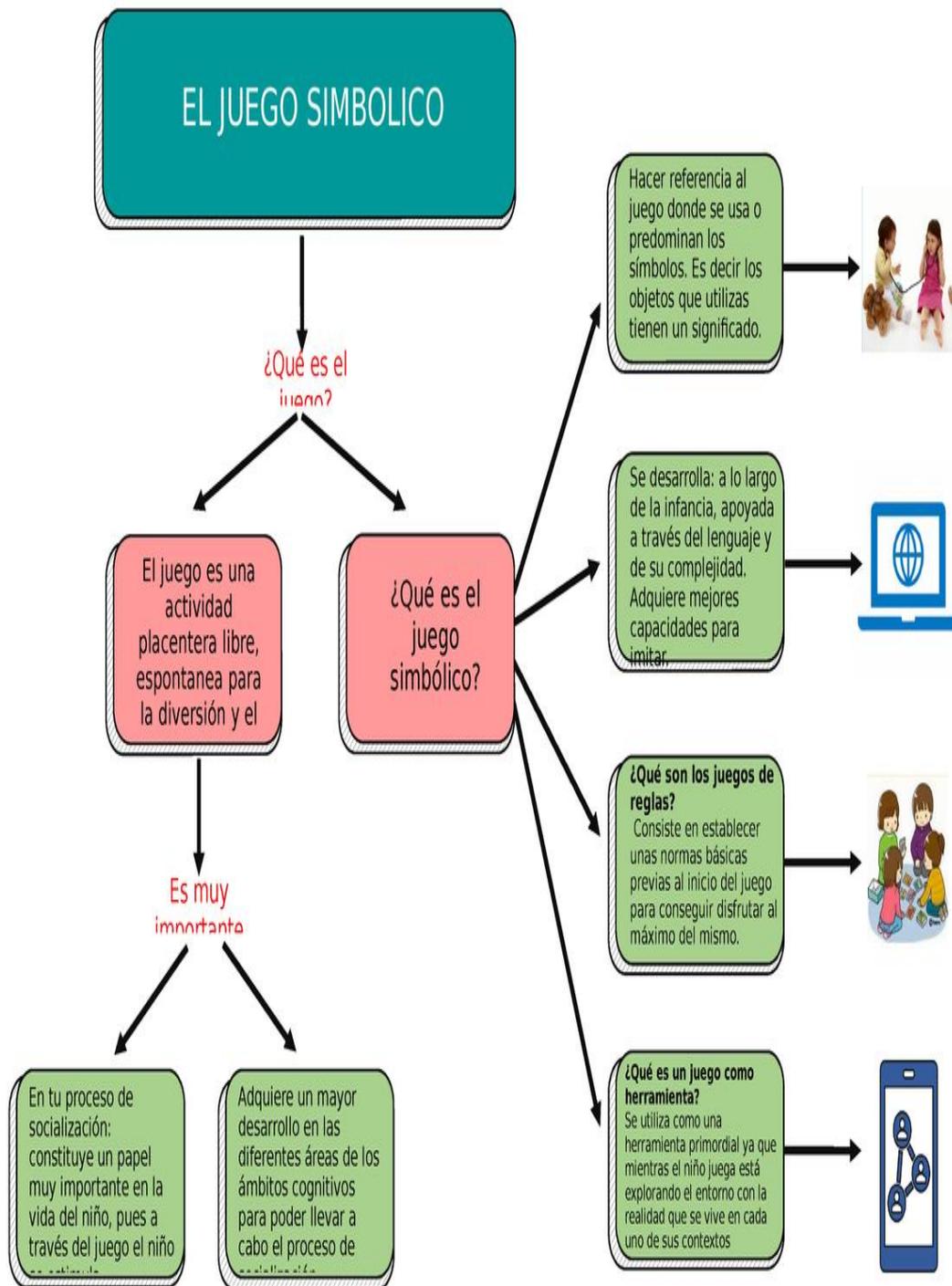
Anexo N° 5: Periodo 05

El juego llamado “GALLINITA CIEGA” consiste en que se escoge una niña que será la gallinita y se le pondrá en los ojos una venda para que no vea. Usando sus reflejos, favoreciendo la interacción y confianza con sus amigos, desarrollando la atención táctil, la percepción del espacio.





Anexo N° 6: El juego



Anexo N° 07: Desarrollo Integral

