

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**UNS**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DEL SANTA

---

**Beneficios de los juegos de mesa en los aprendizajes de  
los niños de 05 años**

---

**TRABAJO MONOGRÁFICO PARA OBTENER EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACION;  
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

**Modalidad:** Examen de suficiencia profesional

**AUTORA:**

Bach. Villanueva Ruiz, Wendy Brigit

**ASESORA:**

Mg. Chu Amaranto, Úrsula Milagros

ORCID 0000-0003-4884-2904

**Nuevo Chimbote - Perú**

**2022**

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

El trabajo de investigación monográfico “BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE MESA EN LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS”, ha contado con el asesoramiento de la Dra. Chu Amaranto Úrsula Milagros, con DNI 32907054 y código ORCID: 0000-0003-4884-2904.



---

Dra. Chu Amaranto Úrsula Milagros

DNI 33264549

Código ORCID: 0000-0003-3219-9475

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO

La presente monografía “BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE MESA EN LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS”, tiene la aprobación del jurado, quienes suscriben en señal de conformidad.



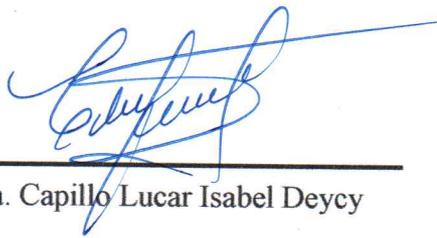
---

Dra. Alarcón Neira Mary Juana  
**PRESIDENTA**  
DNI 33264549  
ORCID: 0000-0003-3219-9475



---

Dra. Chu Amaranto Úrsula Milagros  
**INTEGRANTE**  
DNI 32907054  
ORCID 0000-0003-4884-2904



---

Dra. Capillo Lucar Isabel Deycy

**INTEGRANTE**

DNI 40221623  
ORCID: 0000-0002-9197-426X

**ACTA DE CALIFICACIÓN DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**

Siendo las 8:00 h del día 19 de diciembre de 2022, se instaló en el Aula Multimedia de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador designado mediante Resolución N° 671-2022-UNS-DFEH, integrado por los docentes:

- Dra. Mary Juana Alarcón Neira (Presidente)
- Dra. Úrsula Milagros Chu Amaranto (Integrante)
- Dra. Isabel Deycy Capillo Lucar (Integrante); para procesar el Examen de Suficiencia Profesional del (la) Bachiller en Educación detallado(a) a continuación, con la finalidad de Optar el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad: Educación Inicial. Terminado el Examen Escrito, el (la) bachiller obtuvo los siguientes resultados:

APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA	CONDICIÓN
<b>Villanueva Ruiz Wendy Brigit</b>	17	aprobada

Por lo que según el Art. 62° del Reglamento General para obtener el Grado Académico de Bachiller y el Título Profesional de la UNS (Resolución N° 471-2002-CU-R-UNS), quedó expedito(a) para la sustentación de la Monografía.

Terminada la sustentación de la Monografía el (la) bachiller respondió a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, obteniendo la **NOTA 20**

Concluido el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, se obtuvo el siguiente resultado:

APELLIDOS Y NOMBRES	EXAMEN ESCRITO	SUSTENT. MONOGRAF.	PROM.	CONDICIÓN
<b>Villanueva Ruiz Wendy Brigit</b>	17	20	19	aprobada

Siendo las 10:20 h del mismo día, se dio por terminado el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 20 de diciembre del 2022

  
.....  
Dra. Mary Juana Alarcón Neira  
**Presidente**

  
.....  
Dra. Úrsula Milagros Chu A.  
**Integrante**

  
.....  
Dra. Isabel D. Capillo Lucar  
**Integrante**

## DEDICATORIA

A Dios, por brindarme su ayuda constante, por la fuerza y fortaleza que me da para seguir adelante cada día.

A mi padre Wilmer, por su apoyo y sacrificio que realiza por hacer realidad este ansiado anhelo de ser profesional.

A mi esposo Manuel, por su inmenso amor, apoyo y consejos que me brinda día a día para ser realidad nuestros sueños.

A Bella, mi hija, por su comprensión y el tiempo que me ha regalado para elaborar este trabajo monográfico; te amo mucho.

**Wendy Brigit Villanueva Ruiz**

## AGRADECIMIENTO

Principalmente a Dios por su infinito amor, y por hoy permitir que esté presente ante Ustedes, darme fortaleza día a día y la sabiduría para guiar mi trabajo como madre, docente e hija.

A mis padres Wilmer y Rosario que con sus consejos y sacrificios hicieron posible que hoy me desarrolle en una de las carreras más importantes y satisfactorias como la de docente, por un apoyo infinito y hacer de nuestra familia un gran equipo para lograr los objetivos.

A mis maestras quienes me orientaron y guiaron de una manera constructiva, enriqueciendo y mejorando el presente trabajo.

**Wendy Brigit Villanueva Ruiz**

## INDICE

<b>Dedicatoria</b> .....	v
<b>Agradecimiento</b> .....	vi
<b>Resumen</b> .....	ix
<b>Abstract</b> .....	x
<b>Introducción</b> .....	xi
 <b>CAPITULO I : EL JUEGO EN EL NIÑO</b>	
1.1 El juego .....	14
1.2 Importancia del Juego .....	16
1.3 Definición de juego de mesa.....	18
1.3.1 Importancia de los Juegos de mesa .....	18
1.3.2 Elementos de juegos de mesa .....	20
1.3.3 Beneficios de los juegos de mesa .....	21
1.3.4 Tipos de juego de mesa .....	22
1.3.5 Aplicación de los juegos de mesa.....	25
 <b>CAPITULO II: EL APRENDIZAJE EN EL NIÑO</b>	
2.1 El aprendizaje .....	27
2.1.1 Intencionalidad .....	28
2.1.2 Individualidad.....	28
2.1.3 Creatividad .....	28
2.1.4 Funcionalidad .....	28
2.2 Teorías de Aprendizaje .....	28
2.2.1 Teoría de Piaget.....	28
2.2.2 Teorías de Vygotsky.....	31
2.2.3 Teoría de Ausubel.....	31
2.2.4 Teoría de Brunner.....	32
2.3 Características del Aprendizaje .....	33
2.4 Tipos de Aprendizajes .....	33
2.4.1 Por la forma de adquirir información .....	33
2.4.2 Por la forma de procesar información .....	34
2.5 Requisitos para lograr el Aprendizaje.....	34
2.5.1 Significación lógica del Material.....	34
2.5.2 Significatividad psicológica del material .....	35
2.5.3 Actitud favorable del alumno .....	35

2.6	Procesos basicos del Aprendizaje .....	35
2.7	La memoria: Papel en el aprendizaje motor .....	36
2.8	El papel de la atencion y la memoria en el aprendizaje motor .....	36
2.8.1	Memoria a corto plazo .....	36
2.8.2	Memoria a largo plazo .....	37
2.9	Aprendizaje cooperativo .....	37
2.10	Estilos de Aprendizajes.....	37
<b>CAPITULO III</b>		
<b>JUEGOS DE MESA EN LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS</b>		
3.1	Tipos de Juegos de Mesa para niños de 05 años.....	40
3.2	Areas de la programacion curricular relacionados con los juegos de los niños.....	42
<b>CAPITULO IV</b>		
	Conclusiones .....	44
	Sugerencias .....	45
<b>CAPITULO V</b>		
	Referencias Bibliograficas.....	46

## RESUMEN

El siguiente trabajo de investigación monográfico tiene como título **“BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE MESA EN LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS”**, donde su objetivo es conocer e informarnos sobre los beneficios de los tipos de juegos de mesa que influyen en los aprendizajes de los niños en la etapa preescolar.

Cabe mencionar que los juegos de mesa son herramientas pedagógicas que tienen como fin alcanzar una enseñanza, es por ese motivo que los juegos contribuyen en el desarrollo y afianzamiento de la motricidad fina, el desarrollo lógico y sus diversas habilidades sociales y afectivas.

Un juego permite o ayuda al niño a superar posibles conflictos y a que establezcan valores, por ello es necesario que las docentes se capaciten e informen sobre los beneficios para estimular y aportar en los aprendizajes de manera óptima y adecuada desde una edad temprana, logrando así obtener niños seguros de sí mismos, independientes, críticos y lo más importante que se amen tal y como son.

Es por ello, que a continuación, detallare la estructura de la investigación. En el Capítulo I, se hablará a cerca del juego en el Niño, en el Capítulo II, Aprendizajes en los niños, en el Capítulo III, Juegos de mesa en los aprendizajes de los niños de 05 años 1, por último, se encuentran las conclusiones y las referencias bibliográficas.

**Palabras Claves:** Juegos de mesa, aprendizajes, niños, niñas.

## **ABSTRACT**

The following monographic research work is entitled "BENEFITS OF BOARD GAMES IN THE LEARNING OF 05-YEAR-OLD CHILDREN", where its objective is to know and inform us about the benefits of the types of board games that influence the learning of children in the preschool stage.

It is worth mentioning that board games are pedagogical tools whose purpose is to achieve teaching, it is for this reason that games contribute to the development and strengthening of fine motor skills, logical development and their various social and affective skills.

A game allows or helps the child to overcome possible conflicts and to establish values, for this reason it is necessary for teachers to be trained and informed about the benefits to stimulate and contribute to learning in an optimal and adequate way from an early age, thus achieving self-confident, independent, critical children and the most important thing that they love themselves as they are.

That is why, below, I will detail the structure of the investigation. In Chapter I, we will talk about the game in the Child, in Chapter II, Learning in children, in Chapter III, Board games in the learning of 05-year-old children, finally, there are the conclusions and bibliographical references.

Keywords: Board games, learning, boys, girls.

## INTRODUCCION

La educación es el proceso que facilita el aprendizaje y conocimientos de cada ser humano, como maestros tenemos la responsabilidad de activar y potenciar las habilidades y aptitudes de los estudiantes en todo su desarrollo.

Por eso como maestros del nivel inicial debemos de saber que los juegos son estrategias primordiales para que los infantes desarrollen diversas habilidades inter e intrapersonal. Así mismo, apoya de manera enriquecedora de forma libre y beneficia su propia identidad y camino de ser seres sociables y amistosos.

Disponer de juegos de mesa con las condiciones necesarias de espacio y tiempo para que los niños interactúen, exploren y jueguen con los materiales, les permite abrir una nueva ventana al aprendizaje espontáneo, así mismo la construcción instantánea de estrategias mentales. Como iniciativa personal propongo el establecimiento de una zona de juegos de reglas, a la que los niños puedan acceder, en parejas o en grupos bajo las normas que la maestra establezca teniendo como finalidad el explorar y experimentar la diversidad de los materiales.

Los juegos de mesa son una excelente herramienta educativa, dado que es inevitable demostrar nuestras habilidades en la práctica, siendo necesario en una partida, el ejercicio mental que se ajusta a la duración del propio juego.

La presente monografía pretende como objetivo explicar los diversos tipos de juegos que encontramos en el aula, así mismo conocer los beneficios que se obtendrá en los aprendizajes de los niños, fundamentados por psicopedagogos. Y teniendo en cuenta el rol que cumple la docente como mediadora y guía constante.

El estudio de este capítulo está organizado en III capítulos:

En el capítulo I, trata de la definición del juego, la importancia que encontramos y se puede desarrollar, los beneficios que nos brinda, los tipos de juegos que desarrolla y que contribuye en cada uno.

En el capítulo II, explica que es el aprendizaje, tipos de aprendizajes y fundamentos de psicopedagogos que nos manifiestan diversas teorías y la importancia de los aprendizajes en los niños.

En el capítulo III se desarrolla aspectos a tener en cuenta con niños de 05 años, los juegos de mesa que se pueden utilizar teniendo en cuenta las áreas, competencias y capacidades a desarrollar. Así mismo considerando los tres tipos de desarrollo: cognitivo, afectivo y psicomotor.

## **OBJETIVO GENERAL**

Describir los beneficios de los juegos de mesa en el aprendizaje de los niños de 05 años.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Relevancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje en Educación Inicial
- Destacar la importancia de los juegos de mesa en los aprendizajes de los niños
- Describir los juegos de mesa que desarrollan las competencias y capacidades en el niño en el área cognitivo, afectivo y psicomotor.

# **CAPITULO I**

## JUEGO EN EL NIÑO

### 1.1 EL JUEGO

Etimológicamente el juego deriva del latín IOCUS que significa diversión o ejercicios recreativos.

El juego es la actividad natural que tiene cada ser humano, es uno de los instintos que desarrolla el infante al nacer, logra manifestaciones inmediatas a modo de sentir placer realizando movimientos constantes y utilizando la imaginación.

Lo que acompaña al niño en el transcurso de su vida es inevitablemente el juego y constituye la vía por la que aglomera experiencias para enfrentarse al mundo en el que vive, experimentando en su día a día, poniendo en práctica todas sus habilidades y destrezas.

Una actividad primordial de cada ser uno sin ninguna intención; es claramente el pasatiempo dado que en el proceso evolutivo infantil fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y es una forma privilegiada de trasmisión social.

Garvey (1977) Es el resultado de un derroche de energía aglomerada que tiene cada uno y mediante el movimiento se gastan las energías sobrantes.

Mientras para Groos lo concibe como el método de instintos para que se puedan desarrollar. El juego consiste en un ejercicio anticipado que permite el crecimiento de trabajo que se requiere en la edad mayor.

Houssaye (2003) “El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer”

Papalia D (1998) menciona que los infantes progresan mediante el juego, mientras utilizan sus músculos van aprendiendo, coordinan lo que ven con lo que hacen y logran obtener el dominio de su cuerpo y movimientos, así mismo descubren como es su mundo, imitan diversos papeles de su mismo entorno, manejan emociones, conflictos al representar situaciones de la vida.

Existen diversos conceptos del juego:

- El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera etapa del ser humano, los niños se desarrollan gradualmente conceptos de relación casuales, aprenden a discriminar, establecer juicios, analizar y sintetizar y formular mediante el juego. (DES 1967)
- El juego infantil es un ejercicio pre liminar de actividades que se realizara cuando seamos adultos y que realizaremos a lo largo de toda nuestra vida.
- El niño no juega por pasar el tiempo, ni por ocio o por pereza sino por necesidad evolutiva de captar y adquirir, de tomar contacto con el entorno, de probar sus límites de su capacidad.
- El juego proporciona al niño oportunidades de poner en acción libremente todos sus mecanismos frente a situaciones en la que el puede expresar sus emociones tomando decisiones, solo en forma cooperativa.
- El juego es la forma natural en que los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y aptitudes. Es un proceso de educación completa indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

- El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos satisface las necesidades de su imaginación. Es una necesidad vital para el niño sobre todo en los primeros años de vida.
- El juego es la actividad principal en la vida del niño, a través del juego el niño aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido.

El juego es el desgaste de energía recolectado que tiene cada niño, así mismo Gross menciona al juego como entrenamiento de instintos para el desarrollo de las funciones necesarias que requeriremos en la edad adulta.

Houssave (2003) define el juego como el placer de la actividad que se realiza.

Diana Papalia (1998) manifiesta que mediante la sublevación de su cuerpo descubren su mundo.

## **1.2 IMPORTANCIA DEL JUEGO:**

### **A. Es un elemento de facilita la socialización:**

Al establecer la relación de convivir con los demás, experimentando y descubriendo la socialización, nos permite aprender a convivir asumiendo roles, reglas y así mismo teniendo responsabilidades.

En el ambiente en el que el infante vive y se relaciona con los demás, se da cuenta de las acciones que puede realizar y de las cuales no. Permittedose así conocerse a sí mismo y a los de su entorno.

Cuidando los elementos que me pertenecen y que están en mi medio ambiente.

(Denies, 1995)

**B. Ayuda al niño a crecer emocionalmente:**

Cada niño al realizar la actividad que disfrutan reafirman su identidad, aceptándose y expresándose como un ser diferente.

Para tener los logros y éxitos en el juego de cada niño es reforzar su propia imagen y desarrollar recursos que le brinden confianza en si mismos.

**C. Para el crecimiento corporal:**

El niño desarrolla sus músculos al desplazarse, caminar, subir, correr, saltar, así mismo el ejercicio favorece la oxigenación y la buena relación de las funciones orgánicas. (Piaget & Bärbel, 2007)

Cuando se agacha, gira, etc., aprende a clasificar el esfuerzo, controla y mejora la resistencia física, consolida el sentido del equilibrio y sus lateralidades.

**D. A través del juego se enseñar los valores:**

El juego permite ser personas solidarias, que respeta a los demás, que coopera y brinda el espacio de participación para los demás niños. (Papalia, 2015)

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje del infante, porque le permite desarrollar su imaginación, explorar el medio en el cual vive, socializarse, autoregular sus emociones, adquirir valores y sobre todo a divertirse de manera innata de forma individual o grupal.

El rol del docente es fundamental para orientar, guiar, dar ideas, animar e intervenir si en caso sea necesario; para que el infante tenga un juego placentero y pueda desarrollar todas sus habilidades.

### **1.3 Definición de juego de mesa**

Según Kishimoto (2007), sostiene que es un juego que necesita una mesa para ejecutarse, se da jugado de manera individual o por un equipo de individuos alrededor de él.

Aunque el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son necesarios razonamiento ni estrategias para poder jugar y en los que el azar no aparece.

Los juegos de mesa no nos desgastan físicamente o mediante una actividad física eso ya es por naturaleza, aunque en ocasiones implican levantarse de la mesa y ejecutar actividades fuera.

Según la información de Kishimoto (2007), describe los juegos de mesa como una actividad que requiere de una o más personas alrededor de un mueble para poder ejecutar dicho juego.

#### **1.3.1 Importancia del juego de mesa en los niños**

Según, Fanteh (1998), afirma que:

- A.** La educación en las matemáticas en el colegio era y es preocupación de familiares, profesores o expertos.
- B.** En los últimos años, la didáctica de las matemáticas ha avanzado significativamente en el estudio de los procesos de enseñanza y aprendizaje de diversos contenidos de esta ciencia, especialmente en situaciones escolares, definiendo condiciones didácticas que permiten mejorar la metodología y los contenidos didácticos, fortalecer el logro de la enseñanza de los niños,

conocimiento de la vida y el trabajo que puede desarrollar y permitir la resolución de problemas dentro y fuera del aula.

- C.** A pesar de las diversas herramientas didácticas utilizadas, los resultados no suelen ser tan satisfactorios. Este problema limita la necesidad de utilizar los juegos de mesa como estrategia para la enseñanza y el aprendizaje de contenidos lógicos.
- D.** Si consideramos que todo niño desde temprana edad forma su propia representación en el campo numérico y espacial; Es lógico pensar que la fuente y el material didáctico, en cambio, cuentan con elementos que facilitan la intervención docente en relación con el aprendizaje y comprensión de los contenidos del campo lógico-matemático. Por eso creemos que el estudiante de primaria, que construye conceptos que le ayudan a interpretar su realidad, debe contextualizar, considerar todos los significados que rodean al núcleo de la pregunta, las variaciones a través de las cuales se presenta: por eso es difícil extraer a ellos. . atención a la conexión matemática pura y, por tanto, a la importancia de los juegos de mesa con fines educativos.
- E.** Este proyecto parte de la constatación que muchos docentes no diseñan, implementan y utilizan actividades con fines didácticos en el nivel elemental para lograr un aprendizaje efectivo, por el contrario, la mayoría considera los juegos como una pérdida de tiempo y entretenimiento. en el aula. Los resultados de este estudio muestran que, a través de la aplicación de juegos de mesa, las matemáticas no son solo un conjunto de conceptos y mecanismos a seguir, sino también una forma de divertirse, producir y pensar, y las actividades matemáticas deben ser pensadas desde el aula, generando respuestas, analizando

e identificando individual y grupalmente en el ambiente, donde es un placer enfrentar el desafío y buscar persistentemente la mejor respuesta posible.

Finalmente, Fanteh (1998) menciona que debemos proporcionar todas las herramientas, recursos, actividades y estrategias de uso que permitan al niño razonar, producir, pensar y resolver problemas de forma individual y grupal.

### **1.3.2 Elementos de juegos de mesa**

#### **a) El azar**

En los juegos, suele estar representado por el lanzamiento de un dado o el descubrimiento de una carta. El juego de mesa, los dados frecuentemente se clasifican por cara o color, a veces utilizan los dados blancos básicos de 6 caras, que pueden tener un rango bastante amplio de números mayores o menores. Las cartas aparecen aleatoriamente por lo que deben encontrarse en cartas prebarajadas. Las cartas no se pueden clasificar porque son diferentes en cada juego. En muchos juegos, la probabilidad de ganar es del 50%, pero en otros se reduce al 10%. A medida que se juegan más juegos, la probabilidad es menos notable.

#### **b) El razonamiento**

No importa los tipos de juegos que escojamos porque todos tienen reglas que nos dan libertad de pensamiento y elección. Subordinarse del juego, usamos diferentes inteligencias, desde la social hasta la matemática. Sin una lógica, los juegos solo estarían influenciados por el azar y no serían divertidos.

### c) **La estrategia**

Se puede emplear una estrategia conociendo las reglas del juego. Las estrategias nos dan el protocolo que necesitamos para ganar el juego, usamos las reglas a nuestro favor y tratamos de no dejar que los demás nos influyan tanto.

Nuestra estrategia debe estar diseñada para la estrategia de otros jugadores, aunque ya tenemos la capacidad de hacerlo, lo que puede ahorrarnos algunas pérdidas por estrategias mal diseñadas.

Sin embargo, ninguno de estos factores es lo más importante en un juego de mesa, de hecho, lo que importa es que el juego sea divertido, tanto como puede llegar a ser casi adictivo. Los juegos que son complejos, pero no divertidos dejarán de jugar inmediatamente, mientras que un juego con reglas muy simples pero muy divertidas nos entretendrá toda la vida.

Finalmente concluyo que los elementos de los juegos de mesa son importantes para poder seguir las reglas y el orden del juego. Debemos de tener en cuenta el azar, el razonamiento y las estrategias, sin olvidarnos que el juego debe ser placentero y divertido para poder disfrutarlo.

#### **1.3.3 Beneficios de juegos de mesa**

- Incrementar su capacidad mental, social y emocional.
- Algunos juegos de mesa requieren interacción directa con otros jugadores para lograr sus objetivos.
- Aprender tocando, tocar y catar el entorno.

- Los juegos de mesa facilitan el desarrollo de las emociones y el comportamiento del infante, el bebé estudia ciertas normas que son esenciales para la vida, y también le enseña la pérdida y la victoria simulada, lo que lo ayuda a enfrentar las experiencias de la vida.
- Estimulan diversos aspectos de la personalidad del infante, la paciencia, la concentración, la lógica, el razonamiento, frustración.
- Desarrollar la empatía y respetar el espacio y las opiniones de los demás.
- Aprende a autorregular tus emociones.
- Desarrollan sus habilidades lingüísticas y mejoran su atención y concentración. Uno de los beneficios principales es adecuarlo a las necesidades, contexto, materiales, espacio y propósitos de cada niño, formando infantes críticos, capaces de resolver problemas y desenvolverse de una manera integral en la sociedad en la cual vivimos.

Así mismo que cada uno disfrute del juego de manera divertida y entretenida.

#### **1.3.4 TIPOS DE JUEGOS**

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

A través de los juegos tenemos que tomar como referencia a Piaget según su rango evolutivo infantil

##### **a. Juegos Funcionales**

Define el juego como una actividad de rutinas para adaptarse a su realidad de manera progresiva, definiéndola como una fase sensoriomotora.

**b. Juegos simbólicos**

Es una actividad espontánea en la cual los niños utilizan los objetos u cosas dándole otra funcionalidad por parte de su imaginación y creatividad. Por ejemplo, Un palo de escoba lo puedan utilizar como un caballito, una caja de cartón como una casita, entre otros.

**c. Juegos reglados**

Estos juegos permiten que los niños se relacionen entre sí, coloquen, respeten y se adecuen a las reglas. En la edad de 6 a 12 años ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que pueden modificar y solucionar, y sobre todo ver cuáles han sido sus errores.

Es fundamental que los padres o maestros estén en acompañamiento o supervisión guiarles las principales reglas y rompamos la primera barrera de resistencia. Ya que como sabemos algunos infantes desarrollan la inteligencia emocional de manera más rápida y algunos lo van obteniendo poco a poco. Por ese motivo se desarrolle las relaciones sociales y el respeto mutuo.

**d. Juegos de bloques o de construcción**

Los infantes interactúan de manera espontánea y placentera con pocos o muchas piezas de diversos tamaños, colores y formas. Les permite a los niños desarrollar su motricidad fina y ejercitar su coordinación óculo – manual. Y cabe mencionar que este tipo de juego perdura en el tiempo y para los niños ni tampoco para nosotros nunca pasan de moda.

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

### **a. Juegos cognitivos**

Utilizan la construcción de la lógica, impulsa el desarrollo de las habilidades cognitivas como la estrategia básica.

### **b. Juegos emocionales o afectivos**

Les permiten manifestarse, comprender e incluir sus pertinentes sentimientos, respetando y considerando el de los demás, para que puedan compartir, disfrutar sus experiencias y manifiesten sus emociones de agrado o desagrado.

### **c. Juegos psicomotores**

Desarrollan destrezas motoras, sensaciones auditivas, visuales, de modo que fortalecen los estímulos sensoriales a cognitiva.

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

### **a. Juegos preparados o adquiridos**

Son juguetes que están creados. No existe una fase previa al proceso del juego, cualquier juego comprado.

### **b. Juegos caseros o hechos por ellos mismos**

El mejor tiempo que podemos brindarle a los niños es poder elaborar un juguete con ellos, a su manera, a su gusto, del tamaño, forma y color que lo prefieran.

De esta manera se desarrolla la imaginación, creatividad, habilidades, le dan la importancia, el valor que se merece, obteniendo una gran satisfacción.

**c. Juego dramático o de fantasía**

Permiten la imaginación de los niños, a respetar el turno, la cooperación, estimulando el lenguaje y desarrollar las habilidades sociales.

**d. Juego competitivo**

Los infantes aprender a respetar reglas, turnos. Con los juegos competitivos aprenden a superar la frustración en caso lo tuvieran y a preparar estrategias para mejorar el juego.

**1.3.5 Aplicación de los juegos de mesa en los niños**

La gente ha estado jugando juegos de mesa desde la antigüedad. Muchos han ido y venido a lo largo de nuestra agitada historia, los arqueólogos han encontrado este tipo de juegos en las antiguas ruinas egipcias, romanas y griegas.

Algunos son similares a los que disfrutamos hoy, como las damas y el ajedrez. Sin embargo, las ideas han estado aquí durante miles de años, por lo que han cruzado generaciones. En la edad adulta, el procesamiento se vuelve más fácil para algunas actividades debido a lo que se aprendió en la niñez. Está claro que los niños que asisten al jardín de infantes o tienen compañeros de juegos desde pequeños tienen mejores habilidades y están más capacitados para manejar ciertas habilidades motrices y cognitivas.

Los individuos más exitosos tienen algo en común: su capacidad de tratar con personas y manejar situaciones que requieren acción y reacción tranquilas pero hábiles. Por eso es bueno que los padres ayuden a sus familiares, de preferencia sus hijos a desarrollar sus destrezas emocionales que necesitan para dar la cara a los desafíos de la vida y triunfar.

## **CAPITULO II**

## **APRENDIZAJES EN EL NIÑO**

### **2.1. EL APRENDIZAJE**

El aprendizaje es la variedad en el proceder de una persona como consecuencia de la práctica, que le permite adaptarse hacia nuevas situaciones. La eficacia es el eje para dar inicio al aprendizaje.

El Fondo de Aprendizaje para los Niños (UNICEF, 2015) indica que monitorear los resultados de la enseñanza significa valorar los conocimientos, habilidades y valores obtenidos por los estudiantes. En sus programas, UNICEF trata de conocer los logros educativos, la eficiencia de las escuelas, el método de exámenes externos o públicos que permiten el acceso al siguiente grado y el nivel educativo de los niños en comparación con otras nacionalidades. y a escala internacional. Las personas con las que interactúas muestran una cierta presencia que en su mayoría se debe al aprendizaje.

Piaget menciona que es una función evolutiva del desarrollo, para lograrse se deben lograr ciertas estructuras, ciertos planes, como resultado de lo cual maduran ciertas funciones, así se mostrara los logros, hábitos, habilidades e intelecto en actividades motrices.

Asimismo, el aprendizaje se entiende como una sucesión de adquisición de conocimientos. Los niños los hacen ellos mismos cuando se comunican, con la realidad social y material, utilizando sus previos conocimientos y experiencias propias.

El aprendizaje implica un comportamiento aproximadamente impresionante que se gane a través de la experiencia y el aprendizaje del carácter. Para que hablemos de un aprendizaje integro, debemos de cumplir ciertas circunstancias que permitan realizarlo de forma dinámica:

- 2.1.1. INTENCIONALIDAD:** El aprendizaje ocurre solo cuando el niño tiene el deseo de aprender, cualquier cosa que no se base en la meta del niño es un trabajo del que no se pueden esperar resultados positivos.
- 2.1.2. INDIVIDUALIDAD:** La calidad, intensidad y claridad del aprendizaje es una función directa de la capacidad y el interés personal del niño.
- 2.1.3. CREATIVIDAD:** El aprendizaje no es sólo la adquisición de hábitos, conocimientos y normas de conducta. El aprendizaje completo es cuando permite "crear", cambiando la forma en que se hacen las cosas.
- 2.1.4. FUNCIONALIDAD:** Esta es otra condición del aprendizaje que tiende a lograr algo, una meta, una meta. Además, el aprendizaje se produce con la naturaleza biopsicológica del alumno, es decir, se basa en las posibilidades y habilidades del niño. (Bartolomé 1993)

## **2.2. TEORIAS DEL APRENDIZAJE**

### **2.2.1. TEORÍA DE PIAGET**

Piaget también creía que el desarrollo cognitivo se basa en una serie de cuatro etapas o estadios. Cada etapa está relacionada con la edad y se caracteriza por diferentes niveles de pensamiento. Estas diferencias en el pensamiento hacen que cada etapa sea discontinua y más avanzada en el proceso cognitivo que determina la construcción de su mundo, el niño utiliza sistemas, Piaget dice que dos procesos se encargan de que el niño utilice y adapte sus sistemas, la asimilación y la adaptación. La asimilación ocurre cuando un niño asocia información nueva con información existente. Esto quiere decir que, en la asimilación, los niños incorporan el esquema de conocimiento del entorno. La adaptación ocurre cuando el niño se acostumbra a la nueva información.

- A) ETAPA SENSORIOMOTRIZ:** Es la primera de cuatro etapas y dura desde el nacimiento hasta los 2 años de edad, cuando los bebés desarrollan su comprensión del mundo al coordinar sus experiencias sensoriales (como ver y oír) con actividades motoras (tocar y tocar). Al principio de la etapa, los bebés solo muestran patrones reflejos para adaptarse al mundo. Al final de la etapa, ya tienen patrones sensoriomotores complejos.
- B) ETAPA PRE OPERACIONAL:** Esta es la segunda etapa de Piaget entre las edades de 2 a 7 años, el pensamiento es más simbólico que en la etapa sensoriomotora, sin el logro de pensamientos operativos (representaciones mentales reversibles), el pensamiento es egocéntrico e intuitivo. La subfase de actividad simbólica ocurre alrededor de los 2 años de edad. En esta subfase, el niño adquiere la capacidad de representar mentalmente un objeto que no está. El mundo de los niños adquiere nuevas dimensiones, el uso de un lenguaje en constante expansión, los niños pequeños comienzan a imaginar y rascar.
- C) ETAPA OPERACIONAL:** Personas, coches y muchos otros aspectos del mundo, sus dibujos imaginativos e inventivos. El pensamiento intuitivo es el segundo nivel inferior y tiene una duración de a 7 años. En esta subfase, los niños comienzan a utilizar el refuerzo primitivo y quieren saber la respuesta a todo tipo de preguntas. Piaget llama a la subetapa "intuitiva" porque el niño parece muy seguro de su conocimiento y comprensión, aunque no es consciente de lo que sabe. Un ejemplo de la dificultad de ordenar objetos por categoría. Otras características de los niños preoperatorios tienen muchas preguntas, el promedio empieza a los tres años, pero a los cinco años nunca se cansan de preguntar a los adultos ¿por qué? Estas preguntas son una muestra del interés del niño por saber el porqué de las cosas.

**D) ETAPA OPERACIONAL CONCRETA:** Esta es la tercera etapa del desarrollo cognitivo de Piaget, edades 7-11, el pensamiento operativo concreto involucra el uso de operaciones, razonamiento lógico que reemplaza al razonamiento intuitivo excepto en situaciones especiales. Las habilidades de clasificación están ahí, pero los problemas abstractos son difíciles. Algunas de las actividades específicas identificadas por Piaget se centran en el razonamiento de los niños sobre las propiedades de los objetos.

En el nivel funcional completo, los niños pueden hacer mentalmente lo que antes solo podían hacer físicamente, pueden traducir operaciones específicas. Una operación concreta es una operación mental reversible con objetos reales y tangibles. Las acciones concretas le permiten al niño coordinar diferentes propiedades en lugar de enfocarse en una sola propiedad de un objeto. Una operación concreta importante es la clasificación y división de las cosas en diferentes grupos y subconjuntos, así como la consideración de sus relaciones.

**E) ETAPA OPERACIONAL FORMAL:** Aparece alrededor de los 12-15 años y es la cuarta y última etapa cognitiva de Piaget. En esta etapa, las personas van más allá del razonamiento basado en experiencias concretas y piensan de manera más abstracta, idealista y lógica. La cualidad abstracta del pensamiento operacional formal se refleja en la resolución de problemas. Junto con la abstracción del pensamiento operacional formal, se desarrollan las habilidades para idealizar e imaginar posibilidades. En esta etapa, los jóvenes piensan en las cualidades ideales que les gustaría tener en sí mismos o en los demás. (Santrock S. 2002)

### **2.2.2. TEORÍAS DE VYGOTSKY**

Tres ideas se encuentran en las teorías de Vygotsky

- Las capacidades cognitivas de los niños solo pueden entenderse si se analizan e interpretan de acuerdo con la ley del desarrollo.
- Las habilidades cognitivas son necesidades de palabras, lenguaje y formas de hablar que actúan como una herramienta psicológica para facilitar y cambiar la actividad mental.
- Las habilidades cognitivas están enraizadas en las relaciones sociales y se integran en el entorno sociocultural. (Santrock, S. 2002)

### **2.2.3. TEORÍA DE AUSUBEL**

Ausubel hizo su primer intento explicativo en la teoría cognitiva del aprendizaje significativo de palabras. Podemos cubrir la teoría psicológica del aprendizaje en el aula. Ausubel construyó un marco teórico que pretende dar cuenta de los mecanismos mediante los cuales se adquieren y mantienen grandes unidades de significado procesadas en la escuela.

Es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos que lleva a cabo el individuo para aprender, pero enfatiza lo que sucede en el salón de clases cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de su aprendizaje; 38 condiciones que son necesarias en sus resultados y por tanto también en la evaluación. Es una teoría del aprendizaje porque se ocupa de todo elemento, factor, condición y tipo que asegura la adquisición, asimilación y retención de los contenidos que la escuela brinda a los alumnos para la adquisición de sentido.

Ausubel (1976) porque quiere hacer significativo el aprendizaje escolar. También reconoce que la teoría del aprendizaje es relativa y científicamente útil y aborda la naturaleza compleja e importante del aprendizaje verbal y simbólico. Además, los factores que lo afectan pueden manipularse para lograr su significado. Con base en este enfoque, la investigación es compleja, por tratarse de una investigación equivalente a la psicología educativa como ciencia aplicada. Su objetivo es resaltar los principios que guían la naturaleza y los supuestos del aprendizaje.

#### **2.2.4. TEORÍA DE BRUNNER**

Los niños pasan por tres modos de representación del mundo durante sus etapas de desarrollo: pasivo, icónico y simbólico, aunque los modos de representación son jerárquicos, todos siguen siendo funcionales de alguna manera a lo largo de la vida del individuo.

- A. Las representaciones inactivas: Lo usan niños muy pequeños porque solo entienden las cosas funcionalmente, como el aprendizaje no verbal como una bicicleta. Incluso los adultos pueden reutilizar tales imágenes cuando aprenden nuevas habilidades, especialmente si son de naturaleza motora. La mejor manera de enseñar a esquiar a un adulto es hacerlo sin palabras. Un maestro experimentado aquí les dice a los alumnos "vamos subiendo lentamente la colina", de lo contrario, trata de que los alumnos imiten sus movimientos.
- B. La representación icónica. Se utiliza con niños un poco mayores. Este tipo de representación requiere la capacidad de pensar en los objetos sin tener que actuar sobre ellos. Por ejemplo, los niños pueden dibujar una cuchara sin imaginar el acto de comer, han desarrollado una representación mental de objetos dependientes del acto

C. La representación simbólica Asume la posibilidad de traducir la experiencia en términos lingüísticos, permite el uso de palabras. Desde este punto de vista, Brunner observa tres formas de conocimiento -a través de la acción, la percepción y los sentimientos- percibe un recurso simbólico como el lenguaje. . Según Araujo, el lenguaje es una de las herramientas más eficaces para promover el progreso, porque a medida que se desarrolla, el niño va ganando más libertad. (Santrock, 2002)

### **2.3. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE**

El aprendizaje tiene las siguientes características tales como:

- Es orientado: Dirigido hacia el desarrollo de competencias
- Es constructivo: Las personas crean sus propios conocimientos y habilidades
- Es acumulativo: basado en o basado en información oficial o no oficial.
- Es cooperativo.

### **2.4. TIPOS DE APRENDIZAJE**

#### **2.4.1. POR LA FORMA DE ADQUIRIR INFORMACIÓN**

- **APRENDIZAJES POR RECEPCIÓN:** Esto sucede cuando el estudiante recibe información de forma pasiva: cuando el estudiante participa en una conferencia, un discurso.
- **APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO:** Es un aprendizaje producido por los propios alumnos, que descubren nuevos conocimientos por sí mismos. Ausubel describe las formas de aprendizaje por descubrimiento: — Aprendizaje

por descubrimiento independiente: sucede cuando todos encuentran o crean nueva información, nuevos trabajos para sí mismos. → Aprendizaje por descubrimiento guiado: el alumno descubre conceptos, reglas, leyes, principios y técnicas ya descubiertos con la ayuda de guías proporcionadas por otros autores, el profesor y sus compañeros.

#### **2.4.2. POR LA FORMA DE PROCESAR INFORMACIÓN**

- **APRENDIZAJE REPETITIVO O MECÁNICO:** Esto sucede cuando un alumno memoriza información sin comprender el significado real de lo aprendido, se produce una repetición mecánica de lo aprendido.
- **APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:** Ocurre cuando esta experiencia parte del propio conocimiento del estudiante y le da la oportunidad de expandir el universo formado por sus experiencias previas con otras experiencias importantes que incluyen diferentes situaciones laborales, explorando su propia vida. Según Bembo, M. (1996)

#### **2.5. REQUISITOS PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE**

Según la teoría de Ausubel, se deben cumplir tres condiciones para que se produzca un aprendizaje significativo:

##### **2.5.1. SIGNIFICACIÓN LÓGICA DEL MATERIAL**

Significa que el material presentado tiene una estructura interna organizada capaz de generar significados. Los conceptos del profesor forman una secuencia lógica y ordenada. En otras palabras, lo importante no es el contenido, sino también la forma en que se presenta.

### **2.5.2. SIGNIFICATIVIDAD PSICOLÓGICA DEL MATERIAL**

Esta se refiere a la posibilidad de que el estudiante asocie la información presentada con información previa que ya está integrada en su estructura cognitiva. El contenido es entonces comprensible para el estudiante. El estudiante debe incorporar pensamientos incluso en su estructura cognitiva.

### **2.5.3. ACTITUD FAVORABLE DEL ALUMNO**

Es necesario que el alumno sea capaz de aprender, pero no se puede aprender si el alumno no quiere aprender. Es parte de las tendencias emocionales y actitudinales que el maestro puede influir solo a través de la motivación.

## **2.6. PROCESOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE**

El aprendizaje es uno de esos términos engañosamente simples que en realidad es bastante complejo. La mayoría de los psicólogos consideran el aprendizaje como un cambio de conducta que cumple tres requisitos (Domjan,1993).

- El hombre piensa, percibe o reacciona ante el entorno de una forma nueva.
- Este cambio es el resultado de experiencias humanas; es decir, se debe a la repetición humana, el aprendizaje, la práctica o la observación, no a procesos hereditarios o de maduración o daño fisiológico causado por una lesión.
- El cambio es relativamente constante. El hecho de que los pensamientos y comportamientos adquiridos e inmediatamente olvidados no sean realmente aprendidos, los cambios temporales debidos a fatiga, enfermedad o medicación corresponden a las características de las reacciones aprendidas. (Granda I. 2002)

## **2.7. LA MEMORIA: PAPEL EN EL APRENDIZAJE MOTOR**

En la era de la información, la memoria reaparece como un medio para reconstruir o imaginar el mundo, más que para registrarlo o reproducirlo. Nuestro sistema cognitivo consta de muchas memorias interconectadas, aunque el interés de los investigadores se ha centrado en las estructuras que componen los sistemas de almacenamiento humanos, pero recientemente ha cambiado a los 43 procesos involucrados en almacenar, codificar y recuperar información.

## **2.8. EL PAPEL DE LA ATENCIÓN Y LA MEMORIA EN EL APRENDIZAJE MOTOR**

Fundamentos del análisis de sistemas de memoria. Este análisis se centra en dos sistemas de memoria interrelacionados con características y funciones diferentes: la memoria de trabajo, o memoria a corto plazo, y la memoria permanente, o memoria a largo plazo. A estos dos sistemas podemos añadir un tercer tipo de memoria, la denominada memoria sensorial, relacionada con la percepción y reconocimiento de estímulos (Badeley, 1982; Ruiz Vargas, 1994), que se encarga de extraer las propiedades de los estímulos recogidos. . . y patrones apreciación Esta memoria permite que el estímulo físico se retenga más tiempo que el tiempo real que está en el ambiente.

### **2.8.1. MEMORIA A CORTO PLAZO**

Inicialmente, la investigación de la memoria a corto plazo estaba interesada en las propiedades estructurales; los investigadores se han preocupado por aspectos como la capacidad de almacenamiento de su memoria y los procesos de almacenamiento de la información entendida como su estructura de almacenamiento junto con una serie de comportamientos a los que ya nos hemos referido. Desde una nueva perspectiva, la memoria a corto plazo se reinterpreta conceptualmente como memoria de trabajo, que

se refiere no tanto a una estructura de almacenamiento como a un proceso de control que opera en el sistema de memoria y que activa el contenido que se necesita en un momento determinado. para resolver la tarea.

### **2.8.2. MEMORIA A LARGO PLAZO**

Los teóricos del procesamiento de la información llaman a la memoria a largo plazo el equipaje cognitivo que tenemos, es decir, la estructura de información de un objeto. La forma en que la información se codifica o almacena en la memoria a largo plazo está determinada tanto por el tipo de tareas como por la estrategia de almacenamiento de seguimiento de objetivos y, por lo tanto, las características de la estructura de la memoria. (Granda. J. 2002)

### **2.9. APRENDIZAJE COOPERATIVO**

El aprendizaje cooperativo es una forma de organizar a los estudiantes en grupos heterogéneos para completar tareas académicas. Las situaciones proporcionadas requieren que los estudiantes se esfuercen por lograr objetivos comunes de tal manera que no puedan lograr sus objetivos sin que otros logren sus objetivos Su metodología es muy diversa, aunque en la bibliografía se ha prestado más atención a los métodos recomendados por los investigadores implicados en sus programas de desarrollo, investigación, evaluación y formación. (Granda. J. 2002)

### **2.10. ESTILOS DE APRENDIZAJES**

#### **VISUAL:**

- ❖ Nos permite ver esquemas, mapas, imágenes, cuentos. Como fotografías, videos, fotos, dibujos, evaluaciones simples de manera escritas, entre otras.
- ❖ Utiliza blog y páginas web educativas de acuerdo a su edad.

**AUDITIVO:**

- ❖ Dice palabras y hace algunas evaluaciones orales
- ❖ Direcciona el aprendizaje a través de la voz, el sonido y la música.
- ❖ Expone y explica de acuerdo a su edad.

**KINESTESICO**

- ❖ Tener contacto con el medio ambiente que nos rodea.
- ❖ Trabajar en equipo y colorear con las manos.
- ❖ Indaga mediante un tema de su interés tocando, oliendo, viendo y probando.

## **CAPITULO III**

## **JUEGOS DE MESA EN LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS**

### **DE 05 AÑOS**

#### **3.1 TIPOS DE JUEGOS DE MESA PARA NIÑOS**

Hay muchos juegos de mesa, son para todas las edades, para desarrollar diferentes habilidades y despertar diferentes intereses de los niños. Pero todos tienen una cosa en común, y es que son divertidos.

##### **A. LUDO**

Es un juego que combina la estrategia y el azar de manera práctica, divertida y simple. Al atrapar a tu compañero o contrincante se siente un posible ganador, y al volver a empezar, al lanzar el dado o llegar al color que te corresponde te permitirá llegar a la meta y ser el ganador.

##### **B. AJEDREZ**

Esto tiene como finalidad derrotar al rey del oponente, cada jugador debe intentar acercarse a la casilla ocupada por esta figura y presionar hasta que quede desprotegida y así se pueda mencionar decir jaque mate. Para desarrollar este juego uno debe estar concentrado para lograr su objetivo.

##### **C. DOMINO**

Se juega en contra de las agujas del reloj. Cada jugador trata de unir el número de uno de los extremos de una de sus fichas con el número de un extremo libre de cualquier ficha que esté sobre la mesa boca arriba.

Actualmente existen dominós de animales, figuras geométricas, objetos, útiles escolares, entre otros para que el juego de los niños sea más placentero.

#### **D. BINGO**

El bingo consiste en ir marcando o doblando en nuestro cartón los números que, aleatoriamente van mencionado de manera desordenada y aleatoria. El primero que haga línea horizontal, vertical, en forma de “L” u “O”, así mismo cartón lleno de acuerdo a las reglas al inicio del juego podrá ganar al decir primero bingo y llevarse el premio.

#### **E. MONOPOLIO**

El monopolio es un juego con billetes, fichas, tarjetas y hoteles. El juego consiste en que uno debe de comprar propiedades como casas y hoteles, para que cuando el contrincante le toque una de tus propiedades debe de pagarte. Así mismo la persona que se queda sin billetes y la persona que tiene muchas propiedades y billetes es el ganador.

#### **F. TRES EN RAYA**

En un papel se hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios. Cada jugador elegirá una forma u color para hacer su jugada. El juego se inicia haciendo círculos o cruz en cada cuadrícula, cada uno debe esperar su turno y evitar que el otro jugador pueda formar una línea vertical, horizontal o diagonal. Gana el que consiga hacer línea.

Cabe mencionar que actualmente se realiza este juego con figuras a la elección y al gusto del competidor: corazón, carita feliz, etc.

### 3.2 AREAS DE LA PROGRAMACION CURRICULAR RELACIONADO CON EL JUEGO EN LOS NIÑOS

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	JUEGOS
<b>MATEMATICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> <li>❖ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</li> </ul>	❖ Bingo
<b>COMUNICACIÓN</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna	❖ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	❖ Monopolio
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<p>Construye su identidad</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo</li> <li>❖ Autorregula sus emociones</li> <li>❖ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Ajedrez</li> <li>❖ Domino</li> </ul>

	<p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>❖ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego</li> <li>❖ Interactúa con todas las personas</li> <li>❖ Construye y asume acuerdos y normas</li> <li>❖ Maneja conflictos de manera constructiva</li> <li>❖ Delibera sobre asuntos públicos</li> <li>❖ Participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tres en raya</li> <li>❖ Ludo</li> </ul>
--	---	--	--

## CONCLUSIONES

- ❖ Los juegos de mesa son beneficiosos y fundamentales en el desarrollo y afianzamiento de la motricidad fina, la estimulación de desarrollo lógico, la adquisición de habilidades cognitivas, afectivas y sociales.
- ❖ Los juegos son estrategias importantes a través en las cuales se incentiva la creatividad, la imaginación, el vocabulario y se consolidan los aprendizajes de forma lúdica.
- ❖ Los juegos de mesa establecen estratégicamente el aprendizaje y la promoción de valores autoregulando las emociones, la auto aceptación y autovaloración del niño.

## SUGERENCIAS

- ❖ Se recomienda a las docentes del nivel Inicial implementar e innovar las diversas propuestas por el Ministerio de Educación, alternativas de algunas estrategias para el desarrollo lógico, con el objetivo de realizar juegos innovadores para los niños de acuerdo a su edad.
- ❖ Es importante que tanto los niños como las niñas aprendan a expresar sus pensamientos, gustos y talentos entre otros y de esta manera desarrollar la oralidad ya que obtendrá la capacidad de mejorar su comunicación, su vocabulario, y los juegos de mesa les permite desarrollar estas aptitudes. Es por esta razón que se puede afirmar que las investigaciones y diseño de estrategias lúdicas se deben tener en cuenta como herramienta para los docentes en busca de facilitar el aprendizaje de los infantes.
- ❖ En la enseñanza en la educación inicial es inevitable utilizar los juegos porque ellos canalizan la socializan, los procesos del desarrollo cognitivo, aprendizaje cognitivo social y emocional.
- ❖ Incentivar en los padres el uso de los juegos en el proceso de aprendizaje de los niños en casa.



## Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Camila Arrue  
Assignment title: Assignment 1.2  
Submission title: T0601d  
File name: BENEFICIOS\_DE\_LOS\_JUEGOS\_DE\_MESA\_LISTO1\_NUEVOOOO...  
File size: 1.85M  
Page count: 39  
Word count: 4,577  
Character count: 23,978  
Submission date: 06-Jan-2023 04:48PM (UTC-0700)  
Submission ID: 1986805238

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL  
DE EDUCACIÓN INICIAL



**BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE MESA EN LOS  
APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS**

TRABAJO MONOGRAFICO PARA OBTENER EL TITULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL  
Modalidad: Examen de Suficiencia Profesional

**AUTORA:**  
Bach. Wendy Brigit Villanueva Ruiz

**ASESORA:**  
Mg. Ursula Milagros Chui Amaranto  
Código ORCID 0000-0002-4884-2904

Nuevo Chimbote - Perú  
2022

## ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Internet Source	10%
2	<a href="http://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://www.guiainfantil.com">www.guiainfantil.com</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://investigacionesycurriculum.blogspot.com.es">investigacionesycurriculum.blogspot.com.es</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	1%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Student Paper	1%
7	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Student Paper	1%
8	<a href="http://lexvo.org">lexvo.org</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://repositorio.ucp.edu.pe">repositorio.ucp.edu.pe</a>	

Internet Source

1 %

10

Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD

Student Paper

1 %

11

proyectosytesis.blogspot.com

Internet Source

1 %

12

Submitted to Saint George's College

Student Paper

1 %

13

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Student Paper

<1 %

14

1library.co

Internet Source

<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 15 words

Exclude bibliography  On