

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



La actividad física como juego en la educación de los niños de nivel
inicial

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora:

Santos Ysabel Vásquez Grados

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La actividad física como juego en la educación de los niños de nivel
inicial

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su
contenido y forma.

Santos Ysabel Vásquez Grados . (Autora)

Dr. Segundo Alburquerque Silva. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Fajoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Saúl Sunción Yafante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "Le actividades físicas como juego en la educación de los niños de nivel inicial", optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora Santos Ysabel Vásquez Grados


A las NOVE horas VEINTE minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO

Por tanto, Santos Ysabel Vásquez Grados. Queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Siendo las NOVE horas con CINCUENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en social de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calisto La Rosa Fajoo.
Presidente del Jurado


Dr. Saúl Sunción Yafante.
Secretario del Jurado


Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

*A Dios porque es él quien guía mi camino y
cada día me da un motivo para salir adelante,
a mí querido esposo e hijos por apoyarme siempre
e impulsarme a cumplir mis metas.*

SANTOS VÁSQUEZ GRADOS

INDICE

RESUMEN	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO I.....	¡Error! Marcador no definido.
EL JUEGO Y LA ACTIVIDAD FÍSICA EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS.....	9
1.1. El juego	9
1.2. Historia del juego	10
1.3. Teorías del juego	11
1.4. Características del juego	15
1.5. Importancia del juego.....	18
1.6. Actividad física en niños de 3 a 5 años	19
1.7. La práctica de actividad física en la educación inicial.....	20
CAPÍTULO II	23
EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL.....	24
2.1. El juego como medio educativo.....	25
2.2. El juego como herramienta de aprendizaje en la educación inicial	29
2.3. Factores físicos, sociales y psicológicos que favorecen la integración de los niños y niñas en el juego.....	32
2.4. Juego, niños y educación	36
CONCLUSIONES	39
REFERENCIAS CITADAS.....	40

RESUMEN

“El juego es el primer acto creativo del ser humano y la conexión del niño con su realidad exterior, por medio del juego, el niño va logrando el entendimiento de la realidad, es decir, el niño crece a través del juego y se prepara para el futuro, a través del juego el niño expresa sus deseos, temores, fantasías y conflictos. El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños”. (Herrera, 2016, p. 4)

También “la práctica regular de Actividad Física está asociada con múltiples beneficios para la salud en niños a todos los niveles (físico, psicológico y social) y es fundamental para un adecuado crecimiento y desarrollo en la infancia” (Ministerio De Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 6).

Palabras clave: Juego, niño, preescolar.

INTRODUCCIÓN

“La participación en diversas actividades físicas en los primeros años de la vida es esencial para adquirir la buena disposición, las aptitudes necesarias y las experiencias favorables con vistas a mantener el hábito del ejercicio periódico a lo largo de toda la vida o adoptarlo en una fase posterior de la vida”. (Gutiérrez y Pino, 2012, p. 79)

“El juego es una actividad natural e innata en todas las regiones y culturas del mundo, es una actividad recreativa que proporciona entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir un papel educativo; es una acción positiva que contribuye a la adquisición de destrezas o habilidades, permite establecer relaciones sociales, y es una herramienta que puede ser utilizada para la evaluación y seguimiento de los niños y las niñas, a nivel físico (crecimiento, gatear, caminar, correr, entre otras), a nivel psicológico ya que permite evaluar la capacidad de socializar e interactuar con pares, a nivel moral ya que comprende el papel de las reglas, en el intelecto ya que mediante el juego se desarrollan habilidades como la imaginación”. (Zavala, 2015, pp. 21-22)

“Desde el nacimiento, el lactante juega con su cuerpo y mediante la realización de una serie de movimientos aparentemente no relacionados entre sí arbitrarios y torpes, se conoce, modela y prepara para la adquisición de nuevas funciones, llegando a dominar su cuerpo y utilizarlo como instrumento para actuar. A medida que el niño y la niña crecen, pueden emitir sonidos, desplazarse y adquirir la posición vertical, hablar y mejorar su coordinación neuromuscular y transformar su pensamiento concreto en abstracto; primero juegan solos, luego junto a otros y finalmente con otros más”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 13)

“El juego ofrece experiencias que responden a necesidades específicas de la etapa del desarrollo y señala los primeros encuentros con la realidad, los primeros descubrimientos, el contacto con sí mismo y la revelación consciente-inconsciente de nuestra humanidad. Es por esto que la etapa preescolar el juego tiene gran relevancia porque al presentarse las mejores condiciones fisiológicas para aprender, gracias a que los niños son especialmente sensibles al desarrollo de destrezas básicas y experimentan un progreso extraordinario de habilidades y motivaciones que son significativas en su crecimiento integral, el juego es la clave para aprender y desarrollar habilidades que le permitirán desarrollarse a lo largo de su vida en diferentes espacios y situaciones”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 13)

“En esta etapa se desarrollan procesos adaptativos básicos para el desenvolvimiento de la vida, los niños y niñas tienen la necesidad de explorar, conocer y actuar sobre el mundo que los rodea y es a partir de allí donde el desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, psicomotriz, socio-afectivo y espiritual, fundamentan el desarrollo humano. Para promover el desarrollo integral y armónico de los niños y las niñas, el estado, los padres de familia, cuidadores y profesores, están llamados a cumplir y respetar los derechos de los niños, abarcados dentro de las categorías de existencia, desarrollo, ciudadanía y protección, como el derecho a la vida, a un nombre, a la protección, a tener seguridad social, educación, entre otros y de la misma forma a garantizar y facilitar el acompañamiento y generar los recursos necesarios para el fomento del juego”. (Roncancio y Sichacá, 2009, pp. 13-14)

Agradezco a mi familia, porque todo el esfuerzo y sacrificio que hago es por ellos ya que son el motor permanente en mi vida.

Objetivos

General

Entender la importancia de la inclusión del juego como actividad física formativa en los programas de educación preescolar

Específicos

- Describir cómo los proyectos pedagógicos de los programas de educación formal para preescolares involucran la práctica de actividad física entendida como juego.
- Describir cómo los proyectos pedagógicos de la educación no formal desarrollan actividades relacionadas con la promoción de actividad física como juego en los niños en edad preescolar.
- Describir el papel de los padres o cuidadores en la promoción de la actividad física como juego.

CAPÍTULO I

EL JUEGO Y LA ACTIVIDAD FÍSICA EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

1.1. El juego

“Es un medio por medio del cual, los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines. El juego posee un contexto, una adecuación y un registro al que debería darse un rango como a cualquier otra característica esencial humana”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 28)

Según Huston (1999) como se citó en Roncancio y Sichacá (2009) “el Juego es recreación porque continuamente re-crea la sociedad en la que se realiza. El juego ocupa un lugar muy importante en el campo pedagógico, psicológico y artístico no sólo para los niños sino también para los adultos” p. 28).

El objetivo del juego no puede ser otra cosa que jugar. Lo más interesante del juego es que permite que la persona interactúe, asimile, comprenda espontánea y orgánicamente las posibilidades y los límites que le ofrece determinado material o propuesta o en definitiva la realidad. Por lo tanto, el juego es una necesidad vital que contribuye al equilibrio humano, es una actividad exploradora, de aventura y experiencia, es medio de comunicación y de liberación, es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño. El juego forma y dispone para expresiones y funciones superiores, educa para estar consigo mismo; enseña a observar, a inventar, a sentir, a sacar conclusiones personales; estimula el coloquio interior y el juicio crítico. La infancia tiene como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como físicas. (Roncancio y Sichacá, 2009, pp. 28-29)

“En el mundo de la experiencia infantil, el niño descubre sus sentimientos, se entiende a sí mismo, siente y entiende a los demás; no es una actividad imitada de los adultos, sino descubrimiento de la vida adulta. Sin juego la infancia no tendría historia. El niño, mediante distintos tipos de juegos, utiliza primero su propio cuerpo, luego la capacidad de éste de emitir sonidos, más tarde con actitud de exploración y manipulación, desarrolla su capacidad de construcción, destrucción, desorden e imitación para introducirse en el mundo ilusorio de la fábula y la fantasía. Entonces ya no juega solo, o al lado de otro niño sino que lo hace con un par. Al relacionarse e intercambiar gestos, los niños forman una sociedad en la que efectuarán el aprendizaje de los adultos, a la que después se incorporarán. En la base de la sociedad infantil subyace un factor puramente instintivo: la necesidad del otro, que se enriquece con la capacidad de imitación. Los niños juegan cerca de 15000 horas hasta los 6 años; el juego es una actividad humana libre y espontánea que se lleva a cabo sin perseguir un mayor fin que el concedido por la persona que lo pone en práctica. El juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia, además es un instrumento fundamental de crecimiento y no solo una forma de pasar el tiempo, en donde el niño no solo se muestra tal y como es, sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades. El juego no es sólo la experiencia en la cual el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social. Como afirma (Schiller, 2005) que “el hombre no está completo sino cuando juega”. Se puede decir que un niño que no juegue es un pequeño que no vive su infancia y deja sin cimiento su vida adulta”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 29)

1.2. Historia del juego

“A nivel histórico, el juego es una expresión de todas las civilizaciones; a lo largo de la historia el juego expresa conceptos tales como el rito, lo sagrado, expresa lo cultural, social de un pueblo. Así el juego representa a una sociedad determinada”. (Collazos y Mendoza, 2018, p. 17)

“El juego infantil estudiado desde el punto de vista educativo es relativamente reciente, pero desde la antigüedad el juego es estudiado como un fenómeno social; Platón en su obra "Las Leyes" señala que después de los tres años es conveniente que los futuros constructores utilicen juguetes auténticos a tamaño reducido, mostrando con esto el valor práctico del juego”. (Collazos y Mendoza, 2018, p. 17)

“En Grecia los juegos olímpicos, que se realizaban en Olimpia, constituían el mecanismo para realizar tratados de paz o de alianzas, así como la realización de negociaciones comerciales; esto es la base de lo que conocemos hoy como las famosas olimpiadas. La Roma imperial con sus famosos guerreros y deportistas van a ser la referencia para los juegos de esa época”. (Collazos y Mendoza, 2018, p. 18)

“La práctica infantil se fortalecía bajo la expectativa de convertirse en un héroe, a quien se le idolatraba por sus victorias, que eran consideradas como verdaderas proezas, ya que muchas de éstas eran obtenidas ante una clara desventaja de condiciones, lo que apoyaba más el valor del triunfo”. (Collazos y Mendoza, 2018, p. 18)

“Los jóvenes pronto imitaban los juegos y los deportes que fascinaban a sus mayores. Así como los cazadores adultos atrapaban toros y rinocerontes, los muchachos cazaban liebres con lanzas” (Collazos y Mendoza, 2018, p. 18).

“Con el desarrollo del capitalismo y por ende la Industrialización; los juguetes son producidos en forma masiva en todas las naciones industriales produciéndose juguetes de madera, metal, plástico, con mecanismos de movimiento y sonido. La mercadotecnia actual convirtió al juguete en un fenómeno comercial que mediante la programación televisiva de personajes representados mediante juguetes, convirtió el juego en un éxito comercial a nivel mundial”. (Collazos y Mendoza, 2018, p. 21)

1.3. Teorías del juego

Según Navarro (1997) como se citó en Baena y Ruiz (2016):

“Las teorías relacionadas con los juegos motrices son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función de dichas manifestaciones, a veces tan naturales y siempre tan culturales. Sin embargo, aún no han resuelto el problema de la formulación de una única teoría capaz de satisfacer a estudiosos e investigadores”. (p. 75)

“Es necesario enmarcar el conjunto de creencias en dos grupos como son la visión clásica y la visión moderna sobre el juego para ofrecer un marco de referencia previo a los conceptos modernos del juego tal y como se entienden en la actualidad. No todas las teorías definen de igual manera el concepto de juego e incluso a veces, no comparten la misma idea o función del mismo, por ello es necesario conocerlas todas”. (Baena y Ruiz, 2016, p. 75)

1.3.1. Teorías clásicas

“Se consideran clásicas porque han permanecido durante muchos años, siendo la referencia fundamental sobre la explicación del juego” (Baena y Ruiz, 2016, p. 75).

a. Teoría Metafísica (Platón, s. IV-III a.d.C.):

“Defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana. El juego es arte, expresión, lo que nos lleva bien lejos de los intereses y de lo rentable” (Baena y Ruiz, 2016, p. 75).

b. Teoría del Recreo (Schiller, 2005):

“Su concepción del juego tiene que ver con lo estético y está orientada hacia el ocio. El juego es una actividad cuya finalidad es el recreo. Consecuentemente contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida” (Baena y Ruiz, 2016, p. 75).

c. Teoría del Sobrante o Sobrecarga de Energía (Spencer, 1861):

“Spencer llega a la conclusión de que el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las prácticas utilitarias. Existe un excedente que es necesario eliminar a través del impulso del juego” (Baena y Ruiz, 2016, p. 75).

d. Teoría del Descanso (Lazarus, 1883):

“El juego es un mecanismo de economía energética actuando como elemento compensador de las situaciones fatigosas” (Baena y Ruiz, 2016, p. 75).

e. Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (Gross, 1902):

“Su tesis deriva hacia la consideración del juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo”. (Baena y Ruiz, 2016, p. 75)

f. Teoría del Atavismo o de la Recapitulación (Hall, 1904):

“Para este autor, el juego es la semilla de generaciones anteriores que han persistido en el niño/a y que se explica por la denominada “Ley Biogenética de Haeckel (1899)”. “Según esta, el desarrollo del niño/a es una recapitulación breve de la evolución de la especie”. Muchos juegos motores tendrían, pues, su génesis en las actividades de sus generaciones anteriores”: (Baena y Ruiz, 2016, pp. 75-76)

g. Teoría Catártica (Carr, 1925):

“Basa su teoría en la creencia de que los impulsos preexistentes que pueden ser nocivos, obtienen en el juego una salida inocente, actuando este como purga de las tendencias antisociales” (Baena y Ruiz, 2016, p. 76).

1.3.2. Teorías modernas

“Muestran las corrientes de pensamiento propias de nuestra época, referidas al origen y explicación del juego” (Baena y Ruiz, 2016, p. 76).

a. **Teoría de la Infancia** (Buytendijk, 1935):

“Para este autor, la infancia explica el juego, ya que el niño juega porque es joven. El juego es un impulso originado por el afán de libertad, de independencia, propios del individuo”. “Es un ingrediente más de la conducta humana que sirve al niño para descubrir al mundo y a sí mismo”. (Baena y Ruiz, 2016, p. 76)

b. **Teoría del placer funcional** (Bühler, 1924):

“El juego se define como aquella actividad en la que hay placer funcional y es sostenida por este placer. Y explica que el placer no está en la repetición de un acto motor o juego, sino en el progreso ganado en cada repetición y en el dominio del acto” (Baena y Ruiz, 2016, p. 76).

c. **Teoría Piagetiana del juego** (Piaget, 1959):

“Realiza una explicación del juego infantil relacionándolo con el desarrollo evolutivo del niño/a. Desde esta perspectiva, clasifica el juego en tres grandes manifestaciones. La primera es el “Juego sensoriomotor (0-3 años)”: el infante se abre al mundo jugando con sus propios sentidos. La segunda sería el “Juego simbólico (3-6 años)”: crea sus propios juegos imitando, a su modo, gestos, rasgos y comportamientos de los mayores. La última manifestación sería el “Juego de reglas”: de gran importancia pedagógica como agente de desarrollo social y moral”. (Baena y Ruiz, 2016, p. 76)

d. **Teoría Sociocultural del Juego** (Elkonin, 1980):

“La naturaleza del juego es histórica-cultural y los niños/as en sus juegos, muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en la que viven” (Baena y Ruiz, 2016, p. 76).

“Además de las teorías clásicas y modernas citadas anteriormente, se pueden enumerar otras en función de la ciencia o disciplina que la sustenta” (Baena- Extremera, 2005; Ruiz Alonso, 1991) tales como la “teoría fisiológica”: juego como descanso y placer en el niño o alumnado de Educación Física; “teoría antropológica, social y cultural”: juego como creador de cultura y aprendizaje a través de experiencias escolares o la propia vida (Huizinga, 1998); “teoría biológica”: el juego como ejercicio o autoeducación (Gross, 1902) o las “teorías psicoanalíticas” tales como la “teoría infantil” de Freud (1971): el juego como único medio de asimilar los traumas infantiles en cualquier contexto o la “teoría evolutiva” de Wallon (1987): el juego está cargado de representaciones semióticas, signos que prescriben tanto una actividad mental, como cultural, determinadas por una imitación diferida”. (Baena y Ruiz, 2016, p. 76)

1.4. Características del juego

“Dentro de las características del juego se puede anotar que es una actividad espontánea y libre, es la mejor manera de vivir del niño como vía de autoconstrucción libre y espontánea en su espíritu creador y en su imaginación, no es algo impuesto, de cada quien nace la chispa lúdica, no tiene interés material. La intención del juego es la recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través de lo imaginario. Se desarrolla con orden: aunque no pareciera el juego compartido va precedido de alboroto observándose una etapa de preparación, y es en el desempeño en donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que el juego siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 30)

➤ “El juego manifiesta regularidad y consistencia tanto en su ejecución como en su estructura, el niño expresa la actividad lúdica correspondiente a sus condiciones tanto psicológicas como sociales, lo que implica que el infante incrementará o disminuirá el tiempo designado al juego de acuerdo con sus necesidades personales de desarrollo o evasión de la realidad. Es por tanto que la actividad lúdica debe considerarse como una construcción de la realidad en el plano de lo imaginario y cuyo fin es la recreación y desarrollo de potencialidades”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 30)

➤ “El juego se autopromueve, es de decir se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce; es un espacio liberador: por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de su origen, es una resultante frecuentemente observada de su práctica, pues la tendencia es poner en juego la inteligencia del individuo”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 30)

➤ “El juego no aburre pero en caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica por lo que a los niños no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 30)

➤ “El juego es una fantasía hecha realidad que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad en el plano físico de la fijación: es decir, es una reproducción de lo que se observa”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 30)

➤ “El juego se expresa en tiempo y en espacio tanto físico como psicológico, es decir, si el niño dedica periodos o lapsos en términos de tiempo a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento, igualmente pasa con el concepto de espacio. Aunque el juego infantil se escenifique en un espacio físico y psicológico aparentemente claro, su referencia no corresponde a lo obvio, ya que los niños oscilan entre la realidad y la fantasía”. (Roncancio y Sichacá, 2009, pp. 30-31)

➤ “El juego no es una ficción absoluta, si bien surge de la imaginación, no se deja engañar por ésta, pero tampoco es una realidad y aunque se desprende en ocasiones de acontecimientos cotidianos, no son éstos mismos, son una representación que oscila entre lo real y lo irreal”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 31)

“El juego puede ser individual o social, para llegar al juego cooperativo el niño atraviesa por estadios o formas de actividad lúdica previa, tales como” (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 31)

➤ “El juego individual el primer tipo de experiencia lúdica por el niño es prácticamente privada, se le observa jugando solo sin la interacción de otros; más adelante el niño juega al lado de otros niños, pero aún continúa sin vivir la experiencia en forma común por lo que solo comparte el espacio físico y los objetos de recreación. A este tipo de actividad se le denomina Juego Paralelo en el que el niño puede imitar los juegos de sus compañeros sin jugar con éstos, pues no hay tensión social; el niño hasta el momento juega con juguetes y no con niños”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 31)

➤ “En el juego asociativo el niño pasa a darse cuenta y a disfrutar de la presencia de otros niños de su edad y todos juegan a hacer lo mismo, a imitarse mutuamente, como una primera forma de comunicación entre ellos. El acercamiento físico demuestra el interés de los niños por el grupo, pero su inconsistencia como tal se manifiesta en el constante cambio de actividades”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 31)

➤ “El juego cooperativo los niños se organizan para jugar, se dejan los juguetes, empiezan a representar papeles (papás y mamás) o al escondite (aunque su forma de esconderse sea simplemente cerrando los ojos para no ser visto o "escondiéndose" detrás de una cortina...). Se trata de un juego en el que cada niño o participante es necesario para hacer el juego posible. Es el paso previo a los juegos de reglas, en el que empezarán a entender y a aceptar reglas o normas para compartir su tiempo de juego con los demás”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 31)

➤ “El juego es evolutivo ya que no solo sirve para conocerse a sí mismos sino también al mundo que los rodea; es una forma de comunicación la que mejor conoce el niño y por tal razón es la que constantemente pone en práctica y es original ya que una trama lúdica por más parecida que sea a otra, nunca es igual”. (Roncancio y Sichacá, 2009, pp. 31-32)

1.5. Importancia del juego

“El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto. De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva, resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, se expresan y se comunican. Además, producen, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta”. (Meléndez y Pianto, 2015, p. 19)

“El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal. Con todo, podemos decir que el juego es importante pues es una actividad que no sólo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida, favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, logra insertar habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación por medio de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso eficaz para lograr aprendizajes”. (Meléndez y Pianto, 2015, p. 19)

1.6. Actividad física en niños de 3 a 5 años

“La actividad física, reconoce su práctica como un factor protector para el bienestar físico, mental y social debido a que las perspectivas actuales de enfoques existencialistas, sociológicos y ecológicos reconocen que la práctica de la actividad física trasciende más allá de lo biológico y debe ser entendida para satisfacer necesidades inherentes al ser humano”. (Campillo, Moya y Wilches, 2011, p. 11)

En el reencuentro espiritual, en el reconocimiento con la corporeidad y en el disfrute del “placer” que genera el cuerpo en movimiento.

“La práctica regular de Actividad Física está asociada con múltiples beneficios para la salud en niños a todos los niveles (físico, psicológico y social) y es fundamental para un adecuado crecimiento y desarrollo en la infancia. La práctica regular de Actividad Física en este grupo de edad tiene principalmente los siguientes beneficios”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 6)

➤ “Disminuye el desarrollo de factores de riesgo asociados a enfermedades crónicas en la vida adulta, como enfermedades del corazón, hipertensión, diabetes tipo 2, hipercolesterolemia (colesterol elevado), obesidad u osteoporosis, ya que muchos de estos factores pueden desarrollarse en las primeras etapas de la vida”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 6)

➤ “Mejora la condición física, la función cardiorrespiratoria, la fuerza muscular y la masa ósea; además, disminuye la grasa corporal y ayuda a mantener un peso saludable (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 6)

➤ “Mejora la salud mental: mejora la autoestima, reduce los síntomas de ansiedad y depresión y disminuye el estrés. Además es divertido y ayuda a sentirse más feliz”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 6)

- “Ofrece oportunidades de socialización y el aprendizaje de habilidades. Aumenta la concentración, lo que contribuye a tener mejores resultados académicos” (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 6).
- “Favorece un crecimiento y desarrollo saludables” (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 6).
- “Mejora las habilidades del lenguaje y motrices, la postura y el equilibrio” (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 6).

1.7. La práctica de actividad física en la educación inicial

“Para que sea posible que las personas adultas practiquen con autonomía actividades físicas y se beneficien de sus efectos positivos sobre la salud, es necesario que durante su niñez hayan adquirido un nivel de competencia motriz que les permita participar con garantía de éxito en distintas actividades físicas, tanto organizadas (deportes, actividades dirigidas, etc.) como no organizadas (juegos, etc.). Esta competencia motriz es un potente mediador de la práctica de Actividad Física en la infancia, la adolescencia y la edad adulta”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 10)

“Distintos estudios han mostrado cómo un mayor nivel de competencia motriz se asocia en niñas y niños con mejor condición física y mayor nivel de práctica de Actividad Física. Además es un predictor del nivel de práctica de Actividad Física y del nivel de condición física en la adolescencia, y se asocia con un mayor nivel de práctica de Actividad Física en la edad adulta”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 10)

“También se asocia con niveles más bajos en actitudes sedentarias y con un peso corporal más saludable. De manera inversa, un bajo nivel de competencia motriz en la niñez influye negativamente en un peso adecuado en el futuro” (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 10).

“En el caso de niños y niñas con sobrepeso u obesidad, la diferencia en el nivel de competencia motriz respecto al nivel de aquellos con normopeso se hace más evidente con el paso del tiempo si estos no participan en actividades dirigidas o regladas, lo que no favorecerá la práctica regular de Actividad Física”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 10)

“Es decir, un niño o una niña competente desde el punto de vista motriz tiene muchas más probabilidades de practicar más actividad física que uno que no lo es, beneficiándose de los efectos positivos asociados a la misma en su salud”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 10)

“Es en la etapa de infantil y primeros años de primaria donde se desarrollan y asientan las bases para desarrollar esta competencia motriz a través de las denominadas Habilidades Motrices Básicas (HMB): correr, saltar, girar, lanzar, patear, trepar, etc. La infancia es un periodo clave para el adecuado desarrollo de estas HMB. Aquellos niños y niñas que no dispongan de las oportunidades necesarias para practicarlas y adquirirlas en nivel adecuado pueden ver limitadas sus oportunidades para participar en actividades físicas, al no tener desarrolladas las bases necesarias para ser activos. Además, el aprendizaje y dominio de estas HMB no solo contribuye al desarrollo físico sino también al cognitivo y social de los niños y niñas y está pensado para proporcionar las bases para una vida activa”: (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 11)

1.7.1. Presentación de juegos recreativos de actividad física

➤ Nombre del juego: El juego del calentamiento

Objetivo: Maduración, coordinación, dirección, creatividad y socialización.

Duración 10 minutos.

Edad apropiada: 4 a 5 años

Número de participantes: 6 a más

Desarrollo: Este es el juego del calentamiento, hay que atender la orden del sargento, jinetes a la carga, una mano, la otra. Este es el juego del calentamiento, hay que atender la orden del sargento, jinetes a la carga, un pie el otro...

Sugerencias:

- ✓ Que el alumno lo realice con todas las partes del cuerpo.

➤ **Nombre del juego: Don Pirulí**

Objetivo: Maduración, coordinación, dirección, creatividad y socialización.

Duración 10 minutos.

Edad apropiada: 4 a 5 años

Número de participantes: 6 a más

Desarrollo: Don Pirulí, a la buena, buena, buena, así, así, así. Así las lavanderas así, así, así. Así me gustan más.

Sugerencias:

- ✓ Que realice mímica y combine las acciones.
- ✓ Cante suave o fuerte
- ✓ Lo realice rápido y lento.

➤ **Nombre del juego: El patio de mi casa**

Objetivo: Maduración, coordinación, dirección, creatividad y socialización.

Duración 10 minutos.

Edad apropiada: 4 a 5 años

Número de participantes: 6 a más

Desarrollo: El patio de mi casa como es particular, se lava y se limpia como los demás.

Agáchense y vuélvase agachar, las niñas bonitas se vuelen agachar, chocolate morenito estirar, estirar que la reina va a pasar.

Sugerencias:

- ✓ Realice las acciones que se indican.
- ✓ Se cante suave o fuerte.

- ✓ Se realice lento o rápido

➤ **Nombre del juego: A mambrú señores**

Objetivo: Maduración, coordinación, dirección, creatividad y socialización.

Duración: 10 minutos.

Edad apropiada: 4 a 5 años.

Número de participantes: 6 a más.

Desarrollo: A Mambrú señores vengo de la Habana, a cortar manzanas para doña

Juana, la mano derecha y después la izquierda; después de lado y después costado.

Una media vuelta con su reverencia. Tan tan quién toca la puerta; tan tan si será la muerte, tan tan yo no salgo abrir tan tan si vendrá por mí.

Sugerencias:

- ✓ Los niños tomados de las manos formen un círculo y realicen las acciones que indica la canción.

CAPÍTULO II

1.1.1. Papel fundamental del docente en la adquisición de hábitos de actividad física

“Aunque las niñas y niños pueden alcanzar un nivel esencial en el desarrollo en el dominio de las habilidades motrices básicas, un nivel de desarrollo óptimo de estas Habilidades Motrices Básicas es más probable que se alcance con la práctica, estímulos e instrucciones adecuados. Además es importante que estas habilidades sean enseñadas durante los años preescolares, ya que los niños y niñas están en una edad ideal en términos de aprendizaje”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 11)

“El papel del docente de Educación Inicial es clave y se ha mostrado eficiente como mediador en los aprendizajes de estas Habilidades Motrices Básicas cuando los programas han sido desarrollados por docentes de Educación Física o por docentes de aula altamente cualificados, mejorando el nivel de competencia motriz y fomentando por tanto niños y niñas más activos”. (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, s.f., p. 11)

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

“El juego en la educación de la primera infancia es importante porque la mayoría de los niños y niñas utilizan una proporción importante de su tiempo para jugar. Sin embargo, es particularmente esencial porque permite la socialización y puede estimular todos los aspectos del desarrollo del niño/a destacando su dimensión social, participativa y comunicativa, alcanzando toda su intensidad cuando es compartido con el adulto, al que busca y solicita jugar”. (Herradora, Olivas y Cruz, 2013, p. 17)

“Queda claro con este aporte la importancia del juego en la edad infantil, sin embargo lo más importantes es cambiar de actitud por parte de los adultos en relación al juego en preescolar siendo una estrategia que para el aprendizaje educativo, para las relaciones sociales, familiares y personales. Además del juego como medio de crecer nuestra personalidad es una estrategia metodológica que debe tener una intención pedagógica de aprendizaje, ya que lo facilita”. (Herradora et al., 2013, p. 17)

“Según va creciendo cobra importancia al igual los juegos más interesantes son los que se comparte con gente afín; compartir el juego con el otro, hace que este se convierta ya en “amigo”. Alfonso Acevedo. Esta etapa se caracteriza por el surgimiento de una etapa nueva social del desarrollo infantil, provocando cambios cualitativos en la psiquis infantil. En el juego el niño descubre las relaciones objetivas que existen entre los hombres. Algunos como Trentacosta e Izard (2007), han escrito como el niño y la niña desarrolla habilidades sociales, emocionales, de pensamiento y de lenguaje a través de juegos de roles, que es un buen ejemplo de cómo el desarrollo personal y socialización pueden ser vistos como dos procesos que afectan mutuamente”. (Herradora et al., 2013, p. 17)

“El juego ejerce influencia en el desarrollo intelectual, y de otras formas de actividad psíquica, así como la imaginación que comienza a desplazarse solo en condiciones del juego y bajo su influencia” (Herradora et al., 2013, p. 17).

“El juego se convierte en pretexto para entablar una comunicación activa. Hay niños y niñas que les gusta mandar y otros quedarse en las sombras, el lugar que asume en el juego aun no determina la medida de la pasividad, Jugando los niños y niñas aprenden las capacidades humanas para la colaboración. Todo lo que hemos mencionado permite comprender que el grupo de juego es una especie de escuela de relaciones sociales en las cuales se va moldeando y consolidando permanentemente las formas de conductas”. (Herradora et al., 2013, p. 18)

2.1. El juego como medio educativo

“Al describir el juego como medio educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, el juego es de hecho una palabra que trata de escapar a una definición, mientras que la palabra educación se asocia a un conjunto de instrumentos que una sociedad adopta para garantizar la transmisión de aquellos conocimientos y valores que considera esenciales”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 34)

“El hacer coherente esta ambivalencia reside el auténtico valor de nuestro acto pedagógico. El alumno que tiene posibilidades de aprender en un entorno distendido, agradable, lleno de reflexión y que a la vez se le induce a la adaptación a situaciones motrices de distinta naturaleza, es una persona que va a participar en este proceso de enseñanza aprendizaje recibiendo los estímulos educativos necesarios para su formación integral, y a la vez va a hacerlo disfrutando del juego, de esa actividad privilegiada de la actividad física”. (Roncancio y Sichacá, 2009, pp. 34-35)

“Dentro de la Actividad física los juegos ocupan un lugar preponderante por su gran valor en los procesos psicológicos, cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.), afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.). Desde el punto de vista biológico, los juegos de movimiento actúan sobre el cuerpo en su conjunto, ayudando al desarrollo en general del sujeto”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 35)

“Jugar es una fuente inagotable de placer, alegría y satisfacción, que permite un crecimiento armónico del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, y la sociabilidad, el niño que juega es un niño sano, ya que mediante el juego se promueven las destrezas motrices, como la resistencia, la flexibilidad, la fuerza, la coordinación y otras”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 35)

“El juego brinda salud vinculada al desarrollo psicomotriz, a las capacidades cognitivas como la memoria, promueve el crecimiento y maduración física y emocional, aumenta el movimiento coordinado, aumenta las posibilidades motoras, estimula sentimientos de cuidado y protección del cuerpo y de la salud”. (Roncancio y Sichacá, 2009, p. 35)

Las experiencias de vida que tiene el niño durante sus etapas de desarrollo primarias son la base fundamental del aprendizaje en la adquisición de comportamientos adecuados en busca de un bien social; uno de los principios del desarrollo humano dice que el desarrollo temprano tiene más importancia que el ulterior, en consecuencia, el nivel preescolar es fundamental para que los niños y las niñas desarrollen todo su potencial mediante estrategias pedagógicas adecuadas.

“Tradicionalmente la llegada de un niño y una niña de edad preescolar a la escuela representa para ellos nuevas experiencias, que conllevan a ampliar un mundo de conocimientos integradores, que se pueden desplegar mediante la curiosidad innata del infante; el sistema escolar puede representar el inicio hacia la curiosidad, imaginación y creatividad, o quedar limitada únicamente como un lugar de almacenamiento de conocimientos. Es por esto que se sitúa al juego como una estrategia pedagógica, dándole un reconocimiento importante en el aprendizaje del niño y de la niña”. (Avellaneda, 2019, p. 24)

Además, Torres (2002), expresa que: “La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo” (p.).

“Es preciso describir la importancia del juego como modelo pedagógico, ya que en su aplicación de aprendizaje se ha convertido en un saber interdisciplinario conllevando a la participación de procesos como la percepción, que acumula toda la información recibida por medio de los sentidos; si esta información es captada adecuadamente con unos objetivos claros, el niño buscará, mediante el juego, aprendizajes significativos; en el juego se develan acciones en las cuales se desarrollan objetos y sentidos relacionados con el aprendizaje, la educación, las costumbres, tradiciones, la imaginación, la fantasía, las comunicaciones, el desarrollo físico, los afectos y las emociones, entre otros, de igual manera, la atención como el siguiente proceso y ligado a la percepción; estos procesos de conocimiento se acentúan

como posibilitadores que dan orden al pensamiento y orientación del aprendizaje lúdico. También, la memoria, el lenguaje, la inteligencia, entre otros procesos, hacen parte del conjunto de métodos donde el juego tiene una participación importante en cada uno de ellos”. (Gutiérrez et al., 2017, p. 37)

“En consecuencia, el aprendizaje se realiza como resultado de la interacción del estudiante y su medio ambiente, Monedero (2004), en su artículo “Juego y Educación Ciudadana” cita a Piaget, quien habla acerca del desarrollo del niño en edad preescolar; ahí se enuncia que los niños y las niñas adquieren el lenguaje y aprenden que pueden manipular los símbolos que representan el ambiente; entonces, se puede decir que el juego simbólico se hace fundamental en el desarrollo, debido a que éste se realiza únicamente por placer; el niño no se adapta al mundo, sino que lo deforma en el marco mismo del juego en la imaginación conforme a sus deseos; en este momento, el docente entra a desempeñar un papel importante dentro del aprendizaje del niño, lo debe orientar a buscar pensamientos científicos de exploración, hipótesis y resultados de las mismas; en este instante el niño se encuentra motivado por el mismo mecanismo que posee el juego simbólico, que no es otro, que llevarlo a potencializar toda la imaginación inherente que posee”. (López y Delgado, 2013, p. 209)

“Cuando se manifiesta que el juego es una conducta, cabe aclarar, que Piaget al respecto dice, que el niño puede manejar el mundo simbólico, imitando conductas que asumen los adultos, especialmente las personas allegadas al niño, como familiares o docentes. Pero todavía no están preparados para realizar operaciones mentales”. (López y Delgado, 2013, p. 209)

“Es por ello, que Piaget (1975), denominó a este estadio la etapa pre operacional del pensamiento. En este sentido, el juego simbólico posee dos posibilidades de aprendizaje, comportamientos adecuados o inadecuados como nos lo muestra Bandura citado por Palomero y Fernández (2001), se menciona un experimento sobre aprendizaje y agresión, en donde un grupo de niños en edad preescolar imitan a un adulto que golpea un muñeco de plástico; hace que

esa conducta se transforme y los niños buscan nuevas formas de agresión; por ello, para que se produzca un aprendizaje significativo y adecuado, se debe contar con un alumno motivado en un juego colmado de valores”. (López y Delgado, 2013, pp. 209-210)

2.2. El juego como herramienta de aprendizaje en la educación inicial

“La educación viene atravesando por grandes cambios en la metodología que utilizan los docentes. Observamos como la educación ya no se basa en la concepción de la enseñanza como un método de transmisión y observación, si analizamos ahora, los docentes enfocan la educación a un nivel más participativo e investigativo, esto como método de aprendizaje”. (Herrera, 2016, p. 8)

“Ahora la educación se ha visto intervenida por el tema de las actividades Lúdicas, las cuales son enfocadas para solucionar problemas de aprendizaje y contribuyen a los niños en su desarrollo psicomotriz, entre esas expresiones podemos mencionar el teatro, la música, la danza, entre otras. En este planteamiento nos referiremos al juego como una herramienta de aprendizaje, esto fundamentalmente como un proceso pedagógico. Si bien el juego cumple una función, si se quiere, más esencial que lo educativo, relacionada con el desarrollo del ser, con su estar en este mundo, con su vida misma”. (Herrera, 2016, p. 8)

“Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad”. (Herrera, 2016, p. 8)

“El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con

demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo el medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, empero, plantea numerosos problemas, máxime cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas. No obstante, cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse incluso que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas, esto nos indica”. (Herrera, 2016, pp. 8-9)

“Ya en la antigüedad y durante el Renacimiento, algunos filósofos habían subrayado la importancia del juego. Sin embargo, en los países europeos en proceso de industrialización el juego fue considerado como cosa inútil y aun perjudicial, y fueron precisos los primeros trabajos de Claparede en 1916 para “rehabilitar las actividades lúdicas a los ojos de los pedagogos más avanzados”. En su investigación sobre las posibilidades de educación de los deficientes mentales, el doctor Ovide Decroly debía llamar la atención sobre las utilidades prácticas de esta verdadera herramienta pedagógica”. (Herrera, 2016, p. 9)

“El juego es el primer acto creativo del ser humano y la conexión del niño con su realidad exterior, por medio del juego, el niño va logrando el entendimiento de la realidad, es decir, el niño crece a través del juego y se prepara para el futuro. A través del juego el niño expresa sus deseos, temores, fantasías y conflictos así como la percepción que tienen de sí mismo, y de otras personas en general del mundo que lo rodea”. (Herrera, 2016, pp. 10-11)

Como plantea Benítez (2009) como se citó en Herrera (2016):

“El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños aunque su contenido varía debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen”. Debido a que el juego ha demostrado ser

una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo”, propia de la infancia. Pero no es así, el juego es de gran importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil. El juego es reconocido alrededor del mundo como una actividad de regocijo, de alegría, sin tener en cuenta la raza, ni credos, ni estrato social, donde el niño de una forma lúdica expresa sus habilidades, sus sentimientos y su carácter. Es importante la relación entre el juego y el aprendizaje porque hace más amenas esas clases que son poco atractivas para los niños. La diversión en clases debería ser un propósito por parte del docente, donde el niño a partir del juego aprenda a construir y asociar sus temas educativos”. (p. 11)

“Los beneficios del juego son numerosos entre los cuales se puede mencionar que éste es un canal de expresión y descarga de sentimientos, tanto positivos como negativos, ayudando al equilibrio emocional; el juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos; los niños que juegan con adultos desarrollan más su creatividad, es aquí cuando nuestro papel como padres y como docentes debe ser tan espontáneo como el juego mismo del niño, es decir que al momento de promover actividades estas fomenten el aprender con gusto, creando vínculos de afecto y de confianza al jugar de igual a igual, incluso permitiendo al niño dirigir la actividad. Inclusive es interesante que los mismos docentes participemos de los juegos tal y como si fuéramos los mismos niños, permitiendo que las líneas de poder que se han manejado tradicionalmente en las instituciones educativas, se rompan, esto con la intención de generar mayor confianza y estimular el mejoramiento de la comunicación no solo a nivel de estudiantes sino de todos los miembros de la institución. Si hay mayor confianza y equilibrio en las emociones, es factible que logremos que haya mayor participación por parte de los estudiantes, mayor uso de la imaginación y de la creatividad, así aportamos a la actual sociedad cambiante en la cual los niños están perdiendo su capacidad creadora para hacerse seres dañinos para ellos mismos, su familia y su entorno”. (Herrera, 2016, pp. 11-12)

2.3. Factores físicos, sociales y psicológicos que favorecen la integración de los niños y niñas en el juego.

“Hoy en día las actividades relacionadas con los juegos favorecen mucho el desarrollo integral del niño y niña, sobre todo para una adecuada adaptación en su mundo escolar posteriormente. Para tal fin se hace necesario tener como base cinco aspectos fundamentales que norman el crecimiento y el desarrollo del niño. Un niño no solo necesita interactuar con otros niños para desarrollar su personalidad y autoestima, sino también para que no se convierta en un adulto temeroso, inseguro e inestable y con la manifestación de conductas inapropiadas o desadaptadas”. (Coronel, 2018, p. 15)

“Un niño suele ser introvertido cuando tiene padres sobre protectores y rígidos. Si tiene dificultades para socializarse, los padres tienen que analizar su comportamiento porque quizás lo están cuidando demasiado. En caso que no sea una sobreprotección, se debe fortalecer su autoestima y confianza. Muy válido este comentario, existen muchos hogares y familias donde nuestros padres de familias que en algún momento de sus vida sufrieron mucho por ejemplo fueron víctima de maltrato, violencia etc., estas frustraciones los conllevan a ser adultos inseguros, introvertidos por tales razones se pasan obstaculizando el desarrollo del niño o niña por ejemplo, en las relaciones con los amigos desde un juego al prohibirles, al llamar la atención cuando sus ropas las ensucian”. (Coronel, 2018, p. 15)

“A los niños y niñas les gusta jugar, por más tímidos que sean. Invitar a algunos de sus compañeros a su casa para pasar una tarde juntos, sacarlos a pasear a lugares públicos en forma continúa (al cine, al zoológico, a pasear al parque, etc.), esto será un buen ejercicio para que observe el comportamiento de otros niños. Nunca hablar a los niños con insultos y palabras ofensivas, porque se sentirán torpes. Retomamos este aporte, no hay que obligar a los niños y niñas a realizar actividades que no le gusten, es costumbre de algunos padres de familias de llevar a sus hijos a actividades que son precisamente de adultos, por las que los niños se aburren, se duermen y en otras situaciones obligan a sus padres a retirarse, es por ello que debemos de tener en cuenta,

cuando tomemos la decisión que nuestros hijos nos acompañen a actividades que no son de su agrado”. (Coronel, 2018, pp. 15-16)

“De lo expuesto anteriormente podemos destacar algunos factores que favorecen la integración de los niños en el desarrollo del juego” (Coronel, 2018, p. 16).

2.3.1. Físicos

“Son los cambios más importantes que se concentran en las habilidades motoras gruesas como caminar, correr, brincar, arrojar, atrapar, entre otras, las cuales deben implantarse muy pronto en la vida si se quiere que los niños avancen a etapas siguientes de su desarrollo, las que promueven un desarrollo normal en los diferentes sistemas del cuerpo. Hoy en día hay una gran diferencia con los niños y niñas de este tiempo y los de hace algunas décadas, y es el descenso de la actividad física. Hace años los niños pasaban una parte del tiempo de cada día jugando en la calle con otros niños que a la vez que mejoraba su socialización realizaba ejercicio físico, pues el juego provoca un desahogo de energía física, y además les enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego. Con el juego los menores desarrollan habilidades motrices y aprenden a controlar su cuerpo; sin embargo, la falta de tiempo por parte de los padres para atender estas libertades de sus hijos ha hecho que la gran mayoría de niños y niñas hayan sustituido parte de ese tiempo de juego físico por juego tecnológico, con el uso de videojuegos, ordenadores, celulares. Disminuyendo así el número de calorías gastadas cada día. Cuando los infantes viven en un ambiente limitado y restringido, su adquisición de habilidades motoras se rezaga. Por eso es preciso que los maestros encargados a la educación inicial, así como padres de familias deben facilitar, propiciar un ambiente donde se promueva los juegos tradicionales, y sea un espacio para que niños y niñas compartan experiencia, ríen,

gocen, y puedan movilizarse sin ningún problema y obstáculo”. (Coronel, 2018, pp. 16-17)

“Los niños que llegan de cinco años con las etapas preliminares mal establecidas, en lo referente a capacidad motriz fundamental, es poco probable que resulte con grandes habilidades, aunque se les proporcionen sesiones extras y es por medio del juego que el pre escolar desarrolla sus funciones senso perceptuales y motrices, aprende a utilizar lo que lo rodea y los medios de su propio organismo, formando el “ir y venir” hacia el mundo motor o sensorial, cuyo desarrollo lo lleva a integrarse a la realidad (Roncancio, C., & Sichacá, E, 2009). Según Jean Piaget (1936) el juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno, es un modo de conocerlo, aceptarlo y de construirlo. Los niños deben tener conocimiento de todo lo que les rodea, contacto con las plantas, animales, las personas y sobre todo a establecer relaciones armoniosa, es atreves de los juegos que ellos lo hacen”. (Coronel, 2018, p. 17)

2.3.2. Sociales

“Es la fuente de socialización en la que se considera que los niños aprenden de experiencias directas con el ambiente y observando la conducta y experiencia de otros individuos. Teoría del aprendizaje social, de Albert Bandera. Los niños interactúan en mayor grado con su padre, madre y hermanos, y en menor grado con otros miembros de la familia. En el desarrollo social de los niños y niñas, los padres juegan un papel muy importante, no son solo proveedores económicos, son miembros que contribuyen al desarrollo cognoscitivo, emocional y social de los niños”. (Coronel, 2018, p. 17)

“La conducta directa de los adultos está relacionada con el roll de los niños como compañeros durante la tarea de juego libre, ya que se presume que los hijos de padres controladores y directivos tienden a imitar estas conductas en el juego con sus padres, resultando en un

rechazo de los mismos; además los menores en ocasiones evitan estas situaciones y se pueden volver aislados del grupo”. (Coronel, 2018, pp. 17-18)

“Existe buena sincronía de los padres con su hijo se ve reflejada en la aceptación del menor por sus compañeros, ya que los niños son más agradables. El acercamiento físico demuestra el interés de los niños y niñas por el grupo. A través del juego el niño se va haciendo consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajenos a él. Funciona como un ensayo para experiencias venideras, ya que va entendiendo el funcionamiento de la sociedad. De esta manera aprende a compartir con otras personas. Es aquí donde aprende las reglas del juego limpio, así como a ganar y perder”. (Coronel, 2018, p. 18)

2.3.3. Psicológicos

“El juego es una fantasía hecha realidad, que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad en el plano físico de la fijación; es decir es una reproducción de lo que se observa. Los niños y niñas son tan fantasiosos e imaginativo que llegan a apropiarse de roles a vivir las experiencia imaginarios. El juego se expresa en tiempo y en espacio; tanto físico como psicológico, es decir, si el niño dedica periodos a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento, igualmente pasa con el concepto de espacio. El juego infantil se produce de forma espontánea, no requiere de motivación o de preparación, el niño siempre está preparado para iniciarlo, siempre que este le despierte algún interés, de allí la importancia de conocer los intereses de los niños para ofrecerles opciones de juegos atractivos”. (Coronel, 2018, p. 18)

“El objetivo del niño no puede ser otra cosa que jugar. Lo más interesante del juego es que permite que el niño y niña interactuara,

asimile, comprenda orgánicamente las posibilidades y los límites que le ofrecen determinado material o propuesta lúdica. Por lo tanto el juego es una necesidad vital que contribuye al equilibrio humano, es una actividad exploradora, de aventura y experiencia, es medio de comunicación y de liberación, es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, psicológico y social del niño. El juego no es solo la experiencia en la cual el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social. Es por ello el que juego es un escape aceptable y natural en el niño, para expresar emociones que muchas veces con palabras no puede expresar. Al usar su imaginación el niño pretende ser otra cosa a lo que es en realidad. Lo que permite desarrollar una actividad sin tener responsabilidades totales o limitantes en sus acciones, fomentando su personalidad e individualidad, ayudándolo a adquirir confianza y un sentido de independencia”. (Coronel, 2018, p. 19)

2.4. Juego, niños y educación

“En la actualidad, la relación juego-educación suele ser compleja pues, por una parte, se acepta, dadas las virtudes que el juego aporta al desarrollo integral de los educandos y a la vez, se rechaza, pues para algunos se torna en una amenaza que puede destruir los cánones escolares, a los que tradicionalmente se está acostumbrado; la Psicología como la Pedagogía conceden hoy en día una gran importancia al juego del niño. Por ello debe incrementarse y respetarse todo espacio de juego, sobre todo en la escuela. El juego debe entenderse bajo la concepción del binomio juego-educación, dualidad ambivalente, compleja, pero conciliable. Según Ortega y Lozano (1996) la escuela tradicional ha venido dándole al juego una posición marginal, y en palabras de Puig, la “pedagogía tradicional rechaza el juego porque considera que no tiene carácter formativo”⁸⁷. Por el contrario, la antropología se ha encargado de hacer ver que aspectos muy sofisticados del saber humano se adquieren a través de relaciones más o menos lúdicas e informales”. (Campos, Chacc y Gálvez, 2006, p. 55)

“En la segunda mitad del XIX, la corriente de los métodos activos despierta el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar y “las nuevas pedagogías fomentan la actividad lúdica como medio de educación, de maduración y aprendizaje”.⁸⁸ En este sentido, el juego se convierte en medio formativo en la infancia y adolescencia. La actividad lúdica, se torna en “un elemento metodológico ideal para dotar a los niños de una formación integral”. (Campos et al., 2006, pp. 55-56)

Según Martínez (1998) como se citó en Campos et al. (2006):

“Junto a la perspectiva de la escuela activa basada en la actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional, en la que el niño tiene un papel más pasivo, en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro le transmite. Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil. En la primera, el juego es el procedimiento para hacer más atractivo el proceso de adquisición de conocimiento, de iniciarse y ejercitarse en las diferentes materias del currículum. En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento”. (p. 56)

En este sentido, Zapata (1989) como se citó en Campos et al. (2006) afirma que:

“La educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño”. (p. 56)

“A través del juego, el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe despreciarse como actividad superflua. El niño debe sentir que en la escuela el niño está jugando y a través de ese juego podrá aprender grandes cosas”. (Campos et al., 2006, p. 56)

“En la actualidad, en el trabajo realizado en aulas educacionales de nuestro país, aún observamos que existe una errónea concepción que vincula al juego como lo opuesto al trabajo, lo que unido a la rigidez de los horarios escolares

hace que se le dé al juego un bajo o nulo valor como recurso educativo. La escuela tradicional ha relegado el juego a una posición marginal, debido a una diferenciación intrínseca entre juego y aprendizaje, levantando una creencia falsa de valor psicológico sobre la inutilidad instrumental de los juegos”. (Campos et al., 2006, p. 57)

CONCLUSIONES

PRIMERA.- El juego es una alternativa de trabajo en la construcción de conocimientos del nivel inicial que permite reconocer en los niños grandes potencialidades, habilidades y destrezas, como también sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender.

SEGUNDA: Las actividades físicas con parte del juego que permite el desarrollo motor de los participantes, tanto psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina.

REFERENCIAS CITADAS

- Avellaneda, S. (2019). *La práctica docente cotidiana como punto de partida para la investigación – acción*. Obtenido de Universidad de la Sabana: <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/35985/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educacipn Física*, 7(38).
- Campillo, C., Moya, L., & Wilches, A. (2011). *Programa de capacitación y orientación a docentes sobre actividad física en niños escolares de 5 a 6 años de edad de diferentes jardines infantiles de la ciudad de Bogotá*. Obtenido de Corporación Universitaria Iberoamericana: <http://repositorio.iberoamericana.edu.co/bitstream/001/785/1/Programa%20de%20capacitaci%C3%B3n%20y%20orientaci%C3%B3n%20a%20docentes%20sobre%20actividad%20f%C3%ADsica%20en%20ni%C3%B1os%20escolares%20de%205%20a%206%20a%C3%B1os%20de%20edad%20de%20diferentes>
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Obtenido de Universidad de Chile : http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Collazos, D., & Mendoza, M. (2018). *Juego en la enseñanza de la matemática y el déficit de atención con o sin hiperactividad en alumnos de primer grado del nivel primario de la institución educativa 40482 san martín de porres del distrito de Cocachacra, Islay 2017*. Obtenido de Universidad Nacional San Agustín de Arequipa: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6492/EDCcodida.pdf?sequence=1>
- Coronel, L. (2018). *El juego en el desarrollo infantil*. Obtenido de Universidad Nacional de Tumbes: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/467/CORONEL%20SANCHEZ%2C%20LULIANA...pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez, Á., & Pino, M. (2012). Actitudes hacia la práctica de actividad física saludable en futuros docentes. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 13(2), 73-82.
- Gutiérrez, I., Núñez, L., Romero, B., & Torrez, F. (2017). *Definición y valoración que le atribuyen al juego los niños, niñas, familias y educadoras de párvulos de dos jardines in fantiles de la comuna de concepcion*. Obtenido de Universidad Católica de la Santísima Concepción : <http://repositoriodigital.ucsc.cl/bitstream/handle/25022009/1156/Isen%20Guti%C3%A9rrez%20Vergara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Herradora, F., Olivas, Y., & Cruz, I. (2013). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de*

- la ciudad de Estelí*. Obtenido de Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua Unan Managua: <http://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>
- Herrera, L. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. Obtenido de Fundación Universitaria Los Libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- López, E., & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios*, 20 (1), 203-218.
- Meléndez, F., & Pianto, M. (2015). *Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala- 1190, Lurigancho – Chosica, 2015*. Obtenido de Universidad Nacional de Educación: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/212/TL%20SH-Le-in%20M41%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio De Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. (s.f.). *Actividad Física y Salud de 3 a 6 años Guía para docentes de Educación Infantil*. Obtenido de https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/GuiaAF_3_6anos_docentes.pdf
- Roncancio, C., & Sichacá, E. (2009). *La Actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares*. Obtenido de Universidad de Antioquia : <https://pdfs.semanticscholar.org/7588/a7309fac87f95dbf0d09751fd4c8d59a7182.pdf>
- Zavala, M. (2015). *Juegos ludicos y su incidencia en el desarrollo afectivo de los niños y niñas de 2 a 4 años del CNH MIES “mundo de sueños” sector salvador allende*. Obtenido de Universidad Técnica de Babahoyo: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2993/1/T-UTB-FCJSE-PARV-000076.pdf>

LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO JUEGO EN LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	4%
2	activate.gob.mx Fuente de Internet	3%
3	emasf.webcindario.com Fuente de Internet	2%
4	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	2%
5	docplayer.es Fuente de Internet	2%
6	de.slideshare.net Fuente de Internet	2%
7	www.tesis.uchile.cl Fuente de Internet	2%
8	documents.mx Fuente de Internet	2%

9	www.cesm.org Fuente de Internet	1%
10	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	1%
11	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	1%
12	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1%
13	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1%
14	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1%
16	Submitted to Colegio Peruano Britanico Trabajo del estudiante	<1%
17	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo