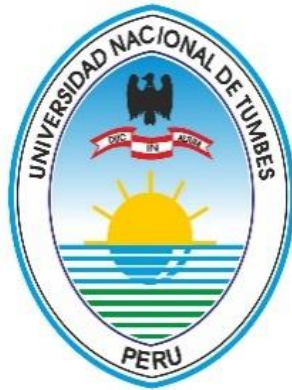


UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego recreativo en la niñez.

Trabajo académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional en Educación Física.

Autor.

Levy Montalvan Peña

Jaén – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego recreativo en la niñez.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

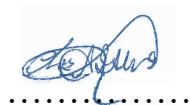
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....


Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....


Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....


Jaén – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego recreativo en la niñez.

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Levy Montalvan Peña (Autor) .

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva. (Asesor).....

Jaén – Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a siete días del mes de agosto del año dos mil diecinueve, se reunieron en el colegio Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, Coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego recreativo en la niñez" para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física al señor(a) **LEVY MONTALVAN PEÑA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **LEVY MONTALVAN PEÑA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

A Dios por su guía espiritual en todo momento.

A toda mi familia por su apoyo durante el proceso de mi formación profesional.

A mis amigos por la motivación constante que me dan para superarme.

INDICE

DEDICATORIA	5
INDICE.....	6
RESUMEN.	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN	9
ASPECTO HISTÓRICO DEL JUEGO.....	11
1.2. El Juego Y Enseñanza En Las Capas Socioculturales Desfavorecidas Del Perú	13
1.3. Inventario De Los Juegos Actuales.....	15
1.4. Perspectivas Teóricas del Juego y su Deslinde Conceptual	15
CAPÍTULO II	19
TEORÍAS, CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIONES SOBRE EL JUEGO.....	19
2.1. Teorías Clásicas	19
2.2. Teorías Modernas.....	20
2.3. Características Del Juego	24
2.4. Clasificación Del Juego.....	25
CAPITULO III.....	30
EL JUEGO COMO ACTIVIDAD RECREATIVA EN EL NIÑO	30
3.1 Recreación	30
3.2 Orientación de la recreación	31
3.3 La recreación infantil.....	31
3.4 Juegos Recreativos	32
3.5 Analizando el juego desde el aspecto psicomotor.....	33
3.6 Juegos Infantiles	34
CONCLUSIONES.	36
RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS CITADAS.....	38

RESUMEN

En la monografía se desarrolló el tema el juego recreativo en la niñez, fundamental para desarrollar la corporeidad en los estudiantes desde la temprana edad basándose en el desarrollo del ejercicio, cuerpo y mente, donde los educandos son capaces de alcanzar sus metas. Para ello hemos realizado las siguientes visitas a libros donde el trabajo de investigación se afianza con la información para elaborar el trabajo, en los capítulos mencionamos los temas y el juego recreativo en la niñez. En el presente trabajo titulado “El juego recreativo en la niñez” pretende dar información a los docentes sobre el juego recreativo en la niñez que es una disciplina que ayuda a mantener un cuerpo saludable que genera en los estudiantes un desarrollo cognitivo, creativo.

Palabras Claves: Juegos recreativos, fundamentos Técnicos, velocidad.

ABSTRACT.

In the monograph, the topic of recreational play in childhood was developed, fundamental to develop corporeality in students from an early age based on the development of exercise, body and mind, where students are able to achieve their goals. For this we have made the following visits to books where the research work is strengthened with the information to prepare the work, in the chapters we mention the themes and the recreational game in childhood. In the present work entitled "The recreational game in childhood" it intends to give information to teachers about the recreational game in childhood, which is a discipline that helps maintain a healthy body that generates cognitive, creative development in students.

Keywords: Recreational games, Technical fundamentals, speed.

INTRODUCCIÓN

Esta Investigación nace por descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos recreativos en la educación primaria para la formación física moral y espiritual. El juego recreativo constituye uno de los elementos educativos más importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje.

La utilización del juego como recurso en el área de Educación Física debe atender a una serie de premisas que faciliten la correcta ejecución del mismo por parte del alumnado y, faciliten la labor de los docentes.

En la actualidad los juegos recreativos se consideran una necesidad de todos los seres humanos, estas posibilitan calidad de vida y creación de un estilo de vida en la población, que benefician a los niños en su capacidad física, la salud, los niveles de comunicación, el desarrollo humano y los factores esenciales en el desarrollo local.

Poner en práctica la enseñanza aprendizaje por medio de los juegos recreativos en la sala de clases, sirve para fortalecer los valores de cooperación, lealtad, fidelidad, honradez y solidaridad; se aprende a respetar a los demás, se los aprecia por sus ideas, seguridad y dominio de sí mismo.

Los juegos recreativos por su carácter masivo propician el cumplimiento de proyectos con disímiles objetivos y con un perfil básicamente orientado hacia la comunidad. La necesidad de elevar la motivación de los estudiantes y la forma de aplicación de una selección de juegos recreativos que se orienten a contribuir en el desarrollo de la motivación en los niños de 9 y 12 años, es y debería ser aplicada por los docentes de las escuelas.

Objetivo general:

Determinar el efecto de la aplicación del juego recreativo en la niñez.

Objetivos específicos:

- Diagnosticar el nivel del juego recreativo en la niñez.
- Diseñar un programa de la aplicación de estrategias del juego recreativo en la niñez.
- Aplicación del programa del juego recreativo en la niñez.
- Evaluar el programa del juego recreativo en la niñez.

El contenido del trabajo está dado en tres capítulos, estos tienen el contenido de cada capítulo descrito en el trabajo, en ellos se describen las propuestas de los objetivos, así también se presentan las conclusiones, conclusiones y referencias citadas.

CAPITULIO I

ASPECTO HISTÓRICO DEL JUEGO

1.1. Historia del juego.

Uno de los primeros que nos habla del juego es Heredado, quien señala como lugar de origen la ciudad de Lydia; enumera como causa histórica un caso anecdótico: "En el reinado de Atys, se experimenta en todo Lydia una carestía de víveres, hombre cruel asoló todo el país, el pueblo lo soportó durante mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos, entonces inventaron los dados, la pelota y todos los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos. Se dice que estos juegos se inventaron para distraer al hombre, ya que pasaba un día entero jugando a fin de pensar en comer, y al día siguiente cuidaban de alimentarse y con esta alternativa vivieron hasta los 18 años.

Otro argumento de la razón histórica es el origen etimológico del juego, "Ludus" en latín que deriva de la palabra Lydia, si se da como un hecho incontrovertible, su existencia en todos los pueblos, la actividad que tomaron frente a él, las diferencias; así por ejemplo hubo pueblos como hebreo que los aceptaron plenamente, y otros como el Hindú, que lo rechazó abiertamente. En la cultura de Israel se aceptaba este criterio de sabiduría popular "Lo que agrada a los hombres, agrada a Dios" y en virtud de esta concepción no se podría omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre.

Los juegos olímpicos en Grecia y los juegos en Roma. Los juegos propiamente dichos, es decir sistematizados empiezan en Grecia. Inicialmente solo

participaban los pueblos de Peloponesia, luego lo hicieron todos los pueblos de Grecia; los extranjeros solo eran espectadores, los esclavos y mujeres estaban totalmente impedidos de es pectar si lo hiciesen eran condenados a la pena de muerte.

El ganador se hacía acreedor de una Corona de Oliva y una rama de palma; las principales pruebas en ese entonces eran: las carreras, la lucha, el pugilato y los lanzamientos de discos y jabalinas.

Los Juegos Olímpicos, Constituían las más importantes de las fiestas nacionales y se celebran en la ciudad de Olimpia, en la Elidía, se atribuía su creación de Heracles y la primera noticia de su creación data del año 776 a.c.

Los Juego Isthimios, se celebraron en el Istmo de corintia, estos juegos se dedicaban al Dios Poseidón

Los Juegos Nemeos, se celebraban en nemeas, ciudad de Argelia y era dedicado al Dios Zeus; inicialmente era solo para militares, y luego se extendieron a todo el pueblo.

Los Juegos Píticos, Se celebraron cerca de Delfos (la antigua Pita) en honor al Dios Apolo y las diosas Artemisa y letona. Los juegos de Roma y Grecia constituían las verdaderas fiestas nacionales.

El juego no deja de ser un fenómeno o actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene sus propias reglas y posee una gran libertad, el jugador decide si jugar o no, según el tema, objetivos y materiales de juego.

Existen muchos juegos que revelan viejas costumbres, expresan acciones de la vida social, reflejan la lucha entre lo bueno y lo malo, entre la vida y la muerte, la noche y el día, es mediante el juego que las personas crean lo que está de acuerdo con sus gustos, necesidades y deseos. Este, no es una actividad específica del hombre, sino que es propia de cualquier especie animal superior; tampoco es una actividad exclusiva de la infancia, las personas disfrutaban del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte. En cada etapa de la vida tiene características y fines diferentes, porque los intereses y motivaciones de cada grupo de edad son también diversas.

El juego recreativo hace que cualquier elemento se convierta en juguete y se vaya delineando un juego que puede ser abandonado en cualquier momento y cuando se retoma es otro. Mediante el juego los clientes pueden lograr: Recreación y diversión, liberación de energías, relaciones sociales, objetivos físicos, habilidades psicomotoras y finalidades intelectuales.

1.2. El Juego Y Enseñanza En Las Capas Socioculturales Desfavorecidas Del Perú

Se presenta a continuación una parte de la importante documentación reunida sobre el terreno en 1976 por la Srta. EA. Carmela Izaguirre, licenciada en educación y ciencias sociales. Comprende dicha documentación un estudio sobre los juegos y los juguetes en el Perú, indicaciones históricas, un inventario acompañado de explicaciones sobre ciertos tipos de juegos, una exposición de las leyes recientes en materia de educación, así como relaciones de experiencias, un estudio sociológico sobre la condición del niño de origen indio y el repertorio de las manifestaciones, exposiciones y documentos disponibles en la materia. (Baena-Etremera, 2005)

Problemas del juego y el juguete en el Perú contemporáneo, aún no se ha hecho el estudio sistemático de los juegos en el Perú. No existe el texto antropológico que trate este tema tan antiguo como el hombre peruano y su cultura ; sólo tentativas parciales a nivel individual que no enfocan el juego dentro del contexto concreto de la realidad peruana, su evolución histórica y el rol que puede tener en la educación del niño peruano. (Baena-Etremera, 2005)

Siendo el Perú un país mestizo, no podemos hablar de juegos propiamente endógenos. Con algunas pocas excepciones, la mayoría de juegos practicados por los niños peruanos en las tres regiones del Perú (Costa, Sierra y Selva) son de origen español.

Los juegos y juguetes españoles fueron introducidos en la América indígena en el proceso histórico de la conquista; fueron adoptados por la cultura nativa quien los bautizó con nombres indígenas para hacerlos más suyos, pero en su esencia los

juegos siguieron conservando intacto el espíritu de la cultura española, que a su vez era portadora de los valores de la Europa de aquella época. (Baena-Etremera, 2005)

De *los* juegos del antiguo Perú, quedan referencias históricas; los juegos españoles amestizados en el largo período de la colonia tienden a desaparecer por una serie de causas socioeconómicas. (Baena-Etremera, 2005)

El éxodo masivo de las poblaciones indígenas a la capital de la República en busca de mejores niveles de vida, con el consiguiente aumento de la población de la urbe capitalina y la necesidad de espacio habitacional, unido a los nuevos conceptos urbanísticos han eliminado las antiguas casas limeñas que poseían amplios jardines, patios y pequeños huertos familiares, donde los niños solían solarzarse en las tardes y noches cotidianamente y más aún, en los meses de vacaciones veraniegas, para dar paso a playas de estacionamiento, grandes centros comerciales y conjuntos habitacionales ; los juegos infantiles no encuentran marco donde desenvolverse, las rondas infantiles se practican poco y tienden a desaparecer hasta en *los* colegios primarios, donde mayormente se practicaban. (Baena-Etremera, 2005)

Los juegos existentes están cambiando por obra del progreso: del juego amical se pasa al juego deportivo, del juego del ingenio y de la gracia al juego violento y rápido del básquet, voley y fútbol. Una invasión creciente de juegos y juguetes extranjerizantes, apoyados por los medios masivos, está desplazando a los juegos “mestizos”; **los** juguetes artesanales sencillos, pero bellos en su ingenuidad, han sido reemplazados por juguetes de plástico, durables e impersonales, exentos de creatividad personal. (Baenas - extremera, 2009)

Un mercado consumista creciente elimina rápidamente al juguete artesanal, que a su vez ha comenzado a ser fabricado en serie. Se ha trabajado con alumnas de un Centro Base (Educación Básica Laboral), correspondiente a una zona pauperizada de Lima Metropolitana; las alumnas, en un 70 %, **son** de origen serrano y estudian en un horario nocturno, trabajando en un 70 % como empleadas domésticas. (Baenas - extremera, 2009)

Otras entrevistas fueron realizadas en un Centro de Aplicación de una Universidad como grupo de control; las respuestas han sido equivalentes, tanto en la preferencia por determinados juegos actuales, como también en las reminiscencias de los juegos practicados y la conciencia de su lenta desaparición.

Creemos que un estudio de mayor envergadura debe ser iniciado sobre los juegos en las diferentes zonas geográficas y estratos sociales del Perú, tarea que debe ser asumida por los maestros, antropólogos, psicólogos y toda la comunidad, como un medio de valorar lo auténticamente peruano, liberándose de moldes extraños que ahogan su creatividad y libertad. (Baenas - extremeña, 2009)

1.3. Inventario De Los Juegos Actuales

Los juegos estudiados proceden de las tres grandes regiones del país: Costa, Sierra y Selva. Todos estos juegos se ven actualmente amenazados por la invasión de los juguetes industriales y de los juegos de origen extranjero difundidos por los medios de comunicación de masas. (Burgos, 2009)

Hay que señalar el lugar importante que ocupan las rondas, cantinelas y diálogos rimados en gran número de juegos. Con frecuencia el texto recurre al viejo repertorio de santos, reyes y demonios. Muchas veces está presente la figura tradicional la mujer hermosa, dulce y hacendosa con variaciones según el contexto regional. Algunos tipos de juegos merecen una atención particular a causa de su profundo arraigo en la cultura peruana. (Burgos, 2009)

1.4. Perspectivas Teóricas del Juego y su Deslinde Conceptual

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. (perez, 1988)

Para acercarnos más a la cuestión que nos interesa se van a exponer las diversas definiciones y enfoques que tradicionalmente se dan sobre el juego. Para ello adoptaremos un orden, según lo expone el profesor Fingerhann (1970), en su libro el juego y sus proyecciones sociales y que en resumen es el siguiente:

El juego como recreo Claparède (1927): que nos viene a decir que la actividad del juego ayuda a reponer las fuerzas gastadas en el trabajo y a descansar. Este punto de vista justificaría el juego de los adultos. (perez, 1988)

El juego como excedente de energía (Herbert Spender): el hombre y algunos animales superiores, en los que la energía vital sobrepasa las necesidades innatas utilizan este excedente de energía en forma de juego (Chateau, 1973).

El juego como función biológica: la actividad lúdica sería un ejercicio preparatorio para la vida adulta que desarrolla los instintos heredados, el juego posibilita el aprendizaje. (Chateau, 1973)

Interpretación psicoanalítica del juego dada por Sigmund Freud. · El juego en la interpretación psicogenética de Piaget, que viene dada por la estructura del pensamiento del niño. (Chateau, 1973)

El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura. (Moreno, 2002)

Como se puede observar, son muchos los puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar y muchos los autores que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del concepto de juego, pero sin embargo sigue sin haber una interpretación única del fenómeno lúdico. (Moreno, 2002)

Según (Carmita, 2010) Jean Piaget, ve en el juego un elemento revelador de la evolución mental del niño. Para este autor, el juego es, a la vez, la expresión y la condición del desarrollo del niño. El juego no sólo es esencial en la evolución psicológica del niño, sino que además es parte de la transmisión cultural de un pueblo o comunidad.

(Caba, 2004), nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre.

Ahora bien se debe comprender entonces que el juego hace parte del ciclo vital y de la formación de los niños y las niñas de la educación infantil, porque ayuda al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social, y de una u otra forma prepara a los niños y a las niñas para la adaptación al medio social. (Caba, 2004)

Por tanto, podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática, sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc. (Caba, 2004)

Debemos entender entonces, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas

sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas. (Caba, 2004)

Se puede concluir diciendo que en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir. (Abad, 2008) en su tesis, nos viene a decir, que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

CAPÍTULO II

TEORÍAS, CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIONES SOBRE EL JUEGO.

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 (Navarro, 1997)

Por consiguiente, es necesario enmarcar el conjunto de creencias en dos grupos como son la visión clásica y la visión moderna sobre el juego (Baena-Etremera, 2005) 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.

2.1. Teorías Clásicas

Se consideran clásicas porque han permanecido durante muchos años, siendo la referencia fundamental sobre la explicación del juego.

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. (Platon, 428-427 A.C)

- 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.
- 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 (Burgos, 2009).

- Teoría del Descanso (Lazarus, 1883) El juego es un mecanismo de economía energética actuando como elemento compensador de las situaciones fatigosas.
- Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (Groos, 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.
- 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: carreras, capturas, luchas.
- 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.

2.2. Teorías Modernas

Muestran las corrientes de pensamiento propias de nuestra época, referidas al origen y explicación del juego.

- 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.
- Teoría del placer funcional (Buhler, 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.

- 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.
- Teoría Sociocultural del Juego (Eikonin, 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.
- Además de las teorías clásicas y modernas citadas anteriormente, se pueden enumerar otras en función de la ciencia o disciplina que la sustenta (Baenas - extremeira, 2009); 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 (1911): 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.

Las teorías del juego motor son necesarias y útiles para los profesionales de la educación y concretamente, la Educación Física. Ellas van a facilitar la adquisición de habilidades necesarias para entender las características del juego que, según Huizinga (1998) son la libertad y no implicación de obligatoriedad, el placer por la ejecución de determinadas actividades, el carácter superfluo y sin consecuencias prácticas en el niño/a que juega, la determinación en el espacio y en el tiempo de ejecución y, donde se efectúa. Además, el orden en el que todas las manifestaciones están reguladas, la tensión y emoción como incertidumbres aseguradas junto al

misterio y evasión, son también características que acompañan al juego durante su realización.

(Cols, 1998) Destacan otras peculiaridades del juego como son su carácter voluntario y placentero, a la vez que motivador para el niño/a que lo practica de forma natural. El juego también favorece el desarrollo creativo y un crecimiento más equilibrado, favoreciendo la exteriorización de sentimiento y comportamientos y mejorando los hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo. Por último, es interesante manifestar la visión que del juego se representa en el diseño curricular base y en el área de Educación Física. (Cols, 1998)

Clasificación científica	
BULHER (1934)	Funcionales (de 0 a 3 años). Imaginativos (de 3 a 8 años). Constructivos (más de 8 años).
PIAGET (1959)	Juegos sensomotores Juegos simbólicos Juegos de reglas
GROSS (1902)	Juegos de experimentación o funciones generales Juegos motores Juegos de funciones especiales Juegos de lucha, caza, persecución, sociales, familiares y de Imitación
MOYLES (1990)	Juegos Físicos: motor grueso, motor fino, psicomotor. J. Intelectual: Lingüístico, simbólico, matemático, científico, creativo. J. Socioemocional: Terapéutico, lingüístico, repetitivo, comprensivo, auto concepto, lúdico.
PARLEBAS (1981)	Juegos Deportivos Institucionales Juegos Tradicionales Los Cuasi-Juegos deportivos.

El juego es una actividad intrínsecamente motivadora, que facilita el acercamiento natural a la práctica normalizada del ejercicio físico. Igualmente, se afirma que constituye un factor que desarrolla el conocimiento y que propone a los niños y niñas esforzarse para superar retos y oposiciones, establecer relaciones de compromiso con los demás, integrándose en el grupo, sin olvidar de la propia

aceptación del nivel de destreza y reconocimiento de las propias limitaciones. (Cols, 1998)

(Navarro, 1997), al hablar del juego en toda su dimensión, admite que las clasificaciones construidas siempre han sido fruto de las corrientes de pensamiento relacionadas con la Educación Física. El juego debe revestir diversas modalidades según la complejidad de las normas que lo regulan en su organización, el grado de implicación que exija de los participantes y las capacidades que pretende desarrollar. Por lo tanto, al entender el juego como una actividad organizada, puede verse la multiplicidad de tipologías de juegos, organizados según una idea principal, y con objetivos siempre dispares. Por ende, el juego se puede clasificar y organizar atendiendo a diferentes directrices básicas (Baenas - extremeña, 2009)

Otras clasificaciones útiles para la programación en Educación Física han sido establecidas en función de diversos factores que afectan al grupo clase cuando realizan juegos, o el contexto. (Trigueros, 1998) Establece los juegos sensoriales (perceptivos y psicomotrices) como medios y recursos adecuados para que se desarrolle el juego.

(Navarro, 1997) propone una clasificación de juegos en función de la dinámica del grupo (juegos de presentación, simulación o cooperación), en función de la participación y la comunicación (juegos de oposición o autosuperación), en función de la complejidad de la tarea y progresión de la situación (juegos genéricos y específicos, adaptados o deportivos), en función de la etapa evolutiva (juegos infantiles, de jóvenes y adultos) y por último, en función de la situación motriz (juegos sin situación y con situación motriz). Pero sin duda, la recopilación efectuada por (Blazquez, 1999) completa a la anterior ya que se basa en la situación motriz del alumnado cuando juega.

Dimensión social	Individual Grupo Equipo
Grado de participación	Eliminación progresiva Participación total Intervención libre

	Intervención parcial
Energético	Muy activos Activos Intensidad media Baja intensidad
En función de la dificultad	Corporales Desplazamientos Dependientes del objeto
En función del defecto	Sensoriales Motores Anatómicos Orgánicos Gestuales
En función del movimiento	Marcha Carrera Salto Lanzamientos Lucha Equilibrio Coordinación

Figura 2. Clasificación de los juegos motrices (Blazquez, 1999).

2.3. Características Del Juego

El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia.

El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.4. Clasificación Del Juego

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías.

Juegos Infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos Recreativos

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos: Corporales y Mentales.

Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

Juegos de velocidad.- En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

Juegos de Fuerza.- Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

Juegos de Destreza.- Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

Juegos Atléticos

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

Juegos Deportivos

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tisis: Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del Yo, de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos. (Montoya, 1958)

En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo profesor es el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre

los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica. (Montoya, 1958)

Dicha clasificación es la siguiente:

Juegos Visuales.-Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático. (Montoya, 1958)

Juegos Auditivos. - Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido. (Montoya, 1958)

Juegos Táctiles.- Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas. (Montoya, 1958)

Juegos del sentido básico.- El Hno. Gastón María, en su Metodología General nos habla del sentido básico al referirse al material. (Montoya, 1958)

Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.

Juego de Agilidad.-Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos). (Montessori, 1870)

Juegos de Puntería.-Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

Juegos de Equilibrio.-Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad. (Montessori, 1870)

Juegos Inhibición.-Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales. (Montessori, 1870)

Juegos Activos.-Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. (Montessori, 1870)

El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

Juegos Individuales

Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

Juegos Colectivos. - Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo el deporte.

Juegos Libres. -Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Friable, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado. (Montessori, 1870)

Juegos Vigilados. -Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas. (Montessori, 1870)

Juegos Organizados. - Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria. (Montessori, 1870)

Juegos Deportivos Escolares. - Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles. (Montessori, 1870)

Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

Con las anteriores respuestas, evidenciamos conocimientos por parte de los docentes frente a los diversos tipos de juegos, y contrastándolos desde la teoría se encontró según: (Calero, 2003) a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases: Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria). Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual. (p.61)

CAPITULO III

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD RECREATIVA EN EL NIÑO

3.1 Recreación

La recreación se entiende si pensamos que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar. (Minedu, 1988)

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención. (Minedu, 1988)

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas. (Minedu, 1988)

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior. (Minedu, 1988)

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras. (Minedu, 1988)

3.2 Orientación de la recreación

La orientación a la que esté destinada la actividad recreativa:

Recreación Motriz: está relacionada con la actividad física, algunos ejemplos podrían ser la realización de cualquier deporte, caminatas, juegos, bailes y danzas. (Minedu, 1988)

Recreación Cultural: se vincula con la actividad cultural. Algunos ejemplos podrían ser la realización de actividades como teatro, pintura, lectura, asistir a espectáculos, museos, entre otros. (Minedu, 1988)

Recreación Social: se relaciona al contacto con otras personas, pueden ser realizadas muchas cosas como asistir a debates, charlas, salidas, encuentros, etc. (Minedu, 1988)

Recreación al aire libre: son aquellas actividades en las que se entra en relación con el medio ambiente. Este tipo de recreación estimula la integración al medio. Algunos ejemplos podrían ser visita a parques y reservas naturales, campamentos, excursiones, etc. (Minedu, 1988)

3.3 La recreación infantil

La recreación infantil está en la vida cotidiana de los niños y las niñas; esto permite que el niño o niña realiza durante el día lo que realmente le hace falta, lo divierte y lo forma; desde ahí es donde podemos intervenir para la construcción de ambientes y relaciones más democráticas, de tal manera que hagamos de los espacios

recreativos unos espacios construidos por y para los niños. La recreación infantil tiene relación directa con el juego. (Minedu, 1988)

El juego se transforma en la razón de ser de la infancia. En el niño el juego es creación, ya que toda la actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento de la vida y de las relaciones involucradas en ella. (Minedu, 1988)

3.4 Juegos Recreativos

El juego como actividad recreativa principal en el niño representa una actividad (física o pasiva) libre o voluntaria, pura improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el ocio, que se lleva a cabo con el objeto principal de divertirse, entretenerse, de las cuales deriva placer personal y satisfacción. El término jugar implica hacer cosas por las que no se recibe nada a cambio. Son pues actividades lúdicas o la práctica de actividades sin esperar nada a cambio, se desarrollan en ausencia de intereses. (Minedu, 1988)

Son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer. Es importante destacar que en muchos lugares recreativos surge el juego libre y espontáneo, ese que no necesita de un animador para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza porque está de moda o existen determinadas condiciones climáticas que lo favorecen. Ej.: esquiar, construir una cometa y ponerla a volar, etc. (Minedu, 1988)

Necesitamos abordar tres conceptos que son utilizados como sinónimos y obedecen a los términos: Juegos autóctonos, Juegos populares y Juegos tradicionales, cada uno de ellos define un tipo de juego específico. • Juego autóctono: Es aquel que es originario de un país. • Juego popular: Es el juego practicado por el pueblo o masa, no obstante también se admite que se refiere a aquella manifestación propia de la cultura popular o sea de la que no es erudita, a pesar de que no fuese elevado el número de practicantes. • Juego tradicional: Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural. • El juego trasciende más allá de las estructuras en que pretenden conceptualarlo ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo, por eso en todas las culturas encontramos un verbo que expresa la acción de jugar. (Minedu, 1988)

3.5 Analizando el juego desde el aspecto psicomotor

Este tipo de juego, como vemos desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intellectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo. (Minedu, 1988)

Los juegos no son un pasatiempo, constituyen una función que responde a una exigencia fundamental de la vida, por eso presentan toda una serie de características que la diferencia de cualquier otra forma de ejercitación física, estas son:

- Tienen por objetivo el gusto por jugar, sin otras complicaciones.
- Poseen flexibilidad en la interpretación y en el cambio de las reglas.
- Debe existir capacidad de aceptación por parte de los jugadores, de los múltiples cambios de rol que en ellos ocurre.
- Son actividades donde la acción física se ejecuta con elevado estado emocional, contribuyendo a mejorar el colectivismo, la seguridad en sí mismo y la decisión.
- Tienen gran importancia los procesos comunicativos.
- Su finalidad no es la competición reglamentada, sino el placer de jugar por diversión.

Entre los principales objetivos de los juegos recreativos se encuentran aquellos que tienen que ver con la formación de ciertos valores morales en los niños:

- Exaltar la autoestima y la solidaridad de los participantes.
- Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación, responsabilidad.
- Desarrollar habilidades de liderazgo.
- Favorecer la integración.
- Beneficiar la comprensión y reconocimiento.
- Intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo. (Minedu, 1988)

3.6 Juegos Infantiles

Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según Montiel (2008) que el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas (p.94). (Minedu, 1988)

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal. (Minedu, 1988)

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón. (Minedu, 1988)

El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido. (Minedu, 1988)

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad (Minedu, 1988)

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como No hagas eso, Es Peligroso, Te vas a Lastimar, la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar (Minedu, 1988)

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental. (Minedu, 1988)

CONCLUSIONES.

- PRIMERA.- Se determina que los juegos recreativos y lúdicos sí son factores de motivación intrínseca y extrínseca que inciden favorablemente en el desarrollo integral del educando del nivel primaria.
- SEGUNDA.- Se realiza un diagnóstico sobre el grado de motivación que se genera con el uso adecuado de estrategias didácticas que pueden ser aplicadas por el docente en la formación del trabajo escolar a través de los juegos recreativos.
- TERCERA.- Se propusieron diferentes estrategias didácticas en distintas actividades recreacionales y lúdicas para promover la motivación en el trabajo escolar de los educandos y consiguientemente mejorar su rendimiento escolar.
- CUARTA.- El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil. La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir, neuro-muscular.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda identificar los juegos recreativos y mucho más aun los más divertidos, estos ayudaran a ciertos factores motivacionales intrínsecos y extrínsecos que influyeron positivamente en el desarrollo integral de los estudiantes de primaria.
- Se sugiere proponer diferentes estrategias pedagógicas en diferentes actividades lúdicas, con el fin de promover la motivación en los estudiantes así mejorar su rendimiento académico.

REFERENCIAS CITADAS

- Abad. (2008). *El juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones de la educación física*. Madrid.
- Baena-Estremera. (2005). *Bases teoricas y didacticas de la E.F escolar* . Granada.
- Baenas - estremera, R. M. (2009). *Tratamiento educativo de la coeducacion y la igualdad de sexos en el cotexto y en especial en educacion fisica*. Gioconda: revistas de aulas abiertas.
- Blazquez. (1999). *Juegos genericos y especificos*. España.
- BUHLER. (1924). *Teoria del placer funcional*. Suiza.
- Burgos. (2009). *Agora para la educacion fisica y el deporte*. Herbert spencer.
- Buytendijk. (1935). *Teorias de la infancia*. Holandés.
- Caba. (2004). *El juego para niños y niñas* . Mabris.
- alero. (2003). *Clasificacion de los juegos en dos clase: sensosio motrices*. 1971.
- Carmita, L. (2010). *El juego es un elemento revelador de la evolucion mental del niño*. Mexico.
- Carr. (1925). *Teoria cartartica*. Estados Unidos.
- Chateau, J. (1973). *Psicologias de los juegos infantiles* . Buenos Aires.
- Cols, G. y. (1998). *El juego favorable el desarrollo creativo y un cresimiento mas equilibrado*. Argentina.
- Eikonin. (1980). *Teoria socio cultural del juego*. España.
- Groos. (1902). *Teoria del ejercicio reparatorio*. Argentino.
- Hall. (1904). *Teoria del atavismo o de la recapitacion*. Estados Unidos.
- lazarus. (1883). *Teorias del descanso*. Palma real.

- Minedu. (1988). *Juegos Educativos para el escolar*. Lima - Perú.
- Montessori. (1870). *la sensacion de los pesos, Agilidad, punteria , equilibrio...* Italia.
- Montoya, E. (1958). *Es una escuela de la inteligencia por la acomodacion al medio, del caracter, por la afirmacion del "yo"*. Lima- Perú.
- Moreno, J. (2002). *Aproximacion teorica a la realidad del juego*. Madrid: Ediciones Aljibe.
- Navarro. (1997). *Teorias sobre el juego*. kapelusz.
- perez, C. (1988). *Educacion jugando*. Perú.
- piaget. (1959). *Teoria Piagetiana*. Suizo.
- Platon. (428-427 A.C). *Teorias metafisica*. Atenas.
- Schiller. (2005). *Teorias del recreo*. Weimar.
- Spencer. (1861). *Teoria del Sobrante o sobrecarga de energia*. Miranda crossgrove.
- Trigueros. (1998). *Juegos sensoriales*. Mexico.
- Wallon. (1987). *Teoria Evolutiva*. Paris.

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS

<http://www.monografias.com/trabajos88/que-es-recreacion/que-es-recreacion.shtml>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego> -

<http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070503162804AAAnmE7R> -

<http://www.museodeljuego.org/contenidos>

EmásF, Revista Digital de Educación Física. Año 7, Num. 38 (enero-febrero de 2016)

El juego recreativo en la niñez.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	3%
2	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	3%
3	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	2%
4	repositorioinstitucional.uson.mx Fuente de Internet	2%
5	angierecreacion.blogspot.com Fuente de Internet	2%
6	repositorio.espe.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	bibliotecadigital.setab.gob.mx Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo	1%

Trabajo del estudiante

10	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	miriamyberenize.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
12	www.creativecommons.org Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad de Jaén Trabajo del estudiante	1 %
14	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	1 %
15	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	1 %
16	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	1 %
17	repositorioinstitucional.buap.mx Fuente de Internet	1 %
18	www.redcreacion.org Fuente de Internet	1 %
19	www.scielo.org.co Fuente de Internet	1 %
20	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %



21	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
22	es.wikipedia.org Fuente de Internet	<1 %
23	edudeporterecreacion.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	www.betting-game.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.