

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**La convivencia sociomotriz en el desarrollo de actividades lúdicas del  
nivel primario**

**Trabajo Académico:**

Para Optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía

Autora:

**Jaqueline Rios Risco**

Chincha - Perú

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### La convivencia sociomotriz en el desarrollo de actividades lúdicas del nivel primario

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)

Chincha – Perú

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### La convivencia sociomotriz en el desarrollo de actividades lúdicas del nivel primario

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

Jaqueline Rios Risco. (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Chincha - Perú

2020



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Chincha, a veintisiete días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio José Pardo y Barrera, 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 Calixto 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: *“La convivencia sociomotriz en el desarrollo de actividades lúdicas del nivel primario”*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Psicopedagogía. (a) **RIOS RISCO, JAQUELINE**

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 **18**.

Por tanto, **RIOS RISCO, JAQUELINE**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Psicopedagogía.

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 Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kell Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo a todos mis seres queridos, en especial a mi esposo y mis dos hijos, por brindarme su apoyo incondicional para llegar a la culminación de la presente monografía.

Seguidamente a mis padres quienes, desde el cielo, velan por mi futuro, acompañándome siempre en cada etapa de mi vida.

Finalmente, a mis docentes quienes compartiendo sus conocimientos me brindaron las bases necesarias para lograr terminar el presente trabajo.

## INDICE

DEDICATORIA	5
ÍNDICE.	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	11
CAPÍTULO I	11
LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	11
1.1. Definición.	11
1.2. Utilidad de las actividades lúdicas	12
CAPITULO II.	19
EL JUEGO EN EL AULA.	19
2.1. Las actividades de juego en el aula	19
2.2. El juego de los niños en el hogar	21
2.3. Tipos y situaciones de juego	23
2.4. Principios básicos para la aplicación de juegos en clase	25
2.5. Caracterización de juegos y actividades lúdicas	25
2.6. La convivencia y la interacción socio motriz	27
2.7. Las capacidades de convivencia e interacción sociomotriz	28
2.8. Competencia que contiene aspectos lúdicos	31
CONCLUSIONES	33
RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS CITADAS	35

## **RESUMEN**

El presente trabajo monográfico, consta de una visión sobre los aspectos más importantes de una de las competencias de Educación Física y de los valores, como es la Interacción a través de sus habilidades sociomotrices, por ello es fundamental establecer este trabajo donde los estudiantes interactúan entre ellos expresando ideas y actitudes favorables o desfavorables y es allí donde deben mejorarse el trabajo de influencia sobre la mirada de actividades lúdicas los estudiantes donde se relacionan de manera correcta y mejorar las relaciones sociales, así como la autoestima y sus componentes. Siendo el objetivo general Conocer los aspectos teóricos y prácticos de la convivencia socio motriz en el desarrollo de las actividades lúdicas del nivel primario. El método que se aplica es el bibliográfico.

Palabras clave: Autoestima, Convivencia, Interacción y Lúdico.

## **ABSTRACT**

The present monographic work consists of a vision on the most important aspects of one of the Physical Education competences and values, such as Interaction through their sociomotor skills, for this reason it is essential to establish this work where students interact with each other. them expressing favorable or unfavorable ideas and attitudes and it is there where the work of influencing the look of playful activities should be improved by students where they relate correctly and improve social relationships, as well as self-esteem and its components. The general objective being Knowing the theoretical and practical aspects of socio-motor coexistence in the development of recreational activities at the primary level. The method applied is the bibliographic one.

**Keywords:** Self-esteem, Coexistence, Interaction and Playful.



## INTRODUCCIÓN

Lo lúdico equivale a juego. El juego, es la actividad principal con la que aprenden los niños(as). En relación a ello diremos entonces que las actividades lúdicas son todas las actividades entretenidas y a la vez constructivas de mejores aprendizajes en los niños. Esta estrategia permite desarrollarlos integralmente, o sea las tres áreas del desarrollo humano que son: lo cognoscitivo, lo biológico y lo sentimental en donde encontraremos la convivencia e interacción.

El presente trabajo monográfico , pretende brindar información de cómo mejorar por medio del juego o estrategias lúdicas como algunos autores lo llaman, las capacidades de convivencia y de interacción social de los niños, conociendo aspectos predominantes de la aplicación de los mismos, relacionados con su planificación, organización, ejecución y evaluación dentro del aula, y de la influencia de ellos en lo relacionado al desarrollo de las actitudes que permitirá conocer sus aspectos de socialización.

Es imprescindible hacer énfasis en que la necesidad de jugar es innata a todos los niños, sin embargo, se debe considerar que no todos juegan de manera similar, ni realizan juegos similares, ni por inspiraciones similares, mostrando que el juego es dictado por los estados materiales de presencia, en un escenario social y auténtico particular, siendo fundamental considerar la naturaleza lúdica en los encuentros de aprendizaje de la Educación Física.

Finalmente quiero agradecer a Dios, por brindarme la sabiduría necesaria para desarrollar adecuadamente la presente monografía, a mi esposo e hijos, por estar siempre a mi lado brindándome su apoyo emocional e incondicional, y finalmente a mis docentes quienes aportaron enormemente brindándome los conocimientos necesarios para hacer posible la culminación del presente trabajo.

**Objetivo General:**

Conocer los aspectos teóricos y prácticos de la convivencia sociomotriz en el desarrollo de las actividades lúdicas del nivel primario.

**Objetivos específicos:**

- Establecer el desarrollo de las actividades lúdicas en el nivel primario con respecto a la convivencia sociomotriz.
- Definir las prácticas de las actividades lúdicas en el nivel primario.
- Explicar la articulación que existe entre convivencia sociomotriz y el desarrollo de actividades lúdicas en el nivel primario.

El contenido del presente trabajo esta de acuerdo a los objetivos planteados, así mismo se dan a conocer las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

## CAPÍTULO I

### LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

#### 1.1. Definición.

La actividad, este término (Lat. *activitas*, *actives* = actuar) interpone la conexión entre el sujeto y la realidad presente. Se percibe entonces como la disposición de actividades o diligencias propias de un individuo o elemento.

Lúdica, Dicho término viene del latín *ludus*, Lúdica (co); dicese de lo relativo o identificable con el juego. A través del término lúdico se alude a todo aquello que se relaciona o identifica con el juego, con la diversión, es decir, un juego de mesa, un viaje con compañeros a una congregación de eventos, son todos ejercicios lúdicos. El juego es lúdico, sin embargo, no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se percibe como un componente de la mejora de las personas, siendo una pieza constitutiva de la persona. La idea de la naturaleza lúdica es tan amplia, como también podría ser compleja, ya que alude a la necesidad de las personas de transmitir, de creer, de comunicar sus pensamientos y de crear en los individuos una progresión de sentimientos situados hacia la diversión, el divertimento, el entretenimiento, que nos llevan a apreciar, a gritar, a reír e incluso a llorar.

Lo lúdico cultiva el plano psicosocial, el desarrollo del carácter, la prueba de cualidades, puede situarse a la obtención de información, encerrando un amplio ámbito de ejercicios donde colaboran la alegría, la satisfacción, la innovación y la información.

El carácter lúdico está disponible en el clima que engloba al aprendizaje que se crea explícitamente entre educadores y alumnos, entre educadores y alumnos, entre facilitadores y miembros, de esta manera es que en estos espacios surgen inesperadamente circunstancias diferentes, que producen una concreción extraordinaria, frente a un dicho conocido "la letra con sangre entra".

Por lo tanto, los ejercicios alegres son aquellos en los que el alumno aprende jugando, por ejemplo, jugando en el mercado, descubre cómo sumar, quitar, aumentar, dividir y podría diagramar si el juego lo necesita. A veces pueden confundirse con ejercicios educativo. Por ejemplo: en la clase de Educación Física la actividad lúdica sería el "pase a dos bandas" y su acción pedagógica para lograr este aprendizaje será "B-ball de los 10 pases". Por lo tanto, los ejercicios educativos son los que aplicas para que el alumno capte algo o un punto concreto.

## **1.2. Utilidad de las actividades lúdicas**

El juego es muy arcaico y no sólo lo utilizan las personas. Por ejemplo, los cachorros de numerosas criaturas de sangre caliente utilizan el juego para fomentar las habilidades que necesitarán durante toda su vida. Lo mismo ocurre en nuestra juventud. Se podría decir que para los jóvenes todo es un juguete. A partir de ahora, jugar es básico para fomentar las medidas de socialización. Jugando en una reunión, los niños aprenden a considerar las normas vitales para el conjunto, a ayudar y a recibir ayuda, a participar y a recibir a los demás. A través del juego, pueden fomentar la afectividad a los contrastes sociales, culturales, el respeto y la responsabilidad.

Los ejercicios lúdicos y las actividades despiertan la conciencia de las expectativas de los demás y de la actividad pública. Los jóvenes pueden fomentar otra relación debido a la relación a causa de una relación que no se reclama, sino que se comparte.

Desde los años 70 hasta ahora, el juego se ha considerado un componente inherente al carácter humano y un potenciador del aprendizaje. La fascinación por el juego es un componente estimulante importante en la clase de Educación Física y trataría de decir en diferentes clases. De esta manera se tiende a expresar que el juego es un movimiento que se utiliza para el entretenimiento y el placer en los miembros y en numerosos eventos incluso como un dispositivo didáctico.

Por regla general, requieren un uso mental o real, y con frecuencia ambos. Una gran parte de los juegos ayudan a fomentar ciertas habilidades o capacidades y sirven para realizar una progresión de actividades que tienen una labor pedagógica, mental o recreativa.

"La referencia más temprana a los juegos que existe es del año 3000 a.C. Los juegos son considerados como una característica del encuentro humano y están disponibles en todas las sociedades." (Calero M. 2005. P. 19).

El juego nunca deja de ser un control de importancia esencial durante la juventud. La naturaleza inserta sólidas tendencias al juego en cada joven ordinario para garantizar que se cumplan determinadas necesidades formativas esenciales. El desarrollo de la cultura coordina, limita y ordena estas motivaciones lúdicas. Gran parte de la existencia de los infantes es jugar, y juegan por sentido, por un poder interior que les obliga a moverse, a controlar, a arrastrarse, a levantarse, tal es el principio para que lleguen a la plena satisfacción en su oportunidad de desarrollarse y fortalecer sus capacidades físicas.

El juego es un método para que el infante aprenda y demuestre que está aprendiendo. Es probablemente el tipo de descubrimiento más inventivo que tiene el joven. De vez en cuando es un método para encontrar nuevos factores reales. También se puede decir que el juego es un método importante para adaptarse al clima familiar y social. Por eso, en cualquier etapa de la vida del niño, no es aconsejable debilitar los

intentos que se proponga hacer con alertas de "no hagas eso que te vas a hacer daño", sino que hay que proporcionarles lugares seguros, métodos esenciales y sugerencias oportunas.

La utilización provechosa de los diversos juegos potencia el avance natural, social y de otro mundo del hombre. Por lo tanto, su importancia es sobrenatural y crucial. Ya que es cualquier cosa menos una acción que promueva cada uno de los órganos de su cuerpo, fortalezca y practique las capacidades psicológicas. El juego es un factor increíble para la planificación de la actividad social en el infante, jugando aprende la fortaleza, enmarca y combina la persona y vigoriza la fuerza innovadora.

Jugar es la acción principal en la vida de un niño. Es quizás el mejor método de aprendizaje, es todo menos un trabajo de base para siempre. Jugando el niño aprende a impartir, practica su mente creativa, investiga y refrenda sus nuevas habilidades y pensamientos, aprende la utilización de cada pieza de su cuerpo, conoce su entorno general y fomenta su perspicacia, lo que marca la diferencia es iniciar la información que el joven tiene de sí mismo en su clima cercano y crea ideas del clima a través de su propio yo en esencia.

De esta manera, se podría decir que jugar es: adquirir tiempo, vivir, aprender, sentir una tonelada de alegría, incorporarse a su lugar circundante, es muy posiblemente los principales signos de que el niño es verdadera e intelectualmente sólido, es la manera más regular de que el niño se desarrolle.

Según su etimología, la palabra juego proviene del latín JOUS y significa diversión o actividades deportivas. Asimismo, llamamos juego a "cualquier movimiento que no crea productos materiales, que se realiza como una actividad de interrupción o de ocio y que se aprecia por el bienestar propio y no por los resultados que produce" (Niño I. 1998. P. 14).

El niño es un ser que funciona normalmente por naturaleza, nunca puede estar quieto y descubre sus necesidades más privadas a través del juego. A través del juego,

el niño descubre sus inclinaciones y aptitudes, su capacidad de orden, su fuerza de ideas o su alma obediente para reconocer las pautas del juego.

Por lo tanto, el juego comprende un método de comunicación imposible de perder del joven con su circunstancia actual que es subjetivamente única en relación con la del adulto. El juego del adulto tiene regularmente un ángulo negativo con frecuencia incluso tiene un ángulo negativo, es cualquier cosa menos una cura contra el cansancio o la fatiga, en realidad, la una gota en el cubo tiene constantemente una perspectiva positiva en la medida en que a través del juego los niños se desarrollan, animan sus facultades, descubren cómo utilizar sus músculos, organizan lo que ven con lo que hacen y adquieren dominio sobre sus cuerpos. Descubren el mundo y a sí mismos, consiguen nuevas habilidades, se vuelven más capaces en el lenguaje, esperan diversos trabajos y, al llevar a cabo circunstancias genuinas, se enfrentan a sentimientos complejos.

La acción lúdica es una circunstancia imperativa, sin restricciones, que comprende, por tanto, un camino viable durante el tiempo de aprendizaje y el giro humano; debe fundarse en este signo como punto de ayuda para una diversión sin sentido. Al jugar el niño encuentra ideas, relaciones, etc., a la vez que está fomentando sus recursos lo que le permitirá más tarde desarrollarse, aprender y digerir ideas y relaciones más imprevisibles.

No debemos desestimar que el juego es un movimiento fundamental, ilimitado y duradero del niño. Es crucial porque muestra la interacción principal de la vida, ya que no es más que una necesidad fisiológica que surge de la cercanía natural del joven y es ilimitada, ya que surge desde la infancia sin que el niño tenga modelos; dando las obligaciones de confianza que aplasta el temor, la inquietud que entrega otro clima y una figura de poder única en relación con la de los tutores. Los clínicos y otros especialistas sociales imaginan el juego como un determinante importante del carácter, la confiabilidad emocional, la socialización, la capacidad de innovación y la

disposición escolar. Se han dado diferentes traducciones sobre su importancia; las perspectivas diversas están certificadas sobre el juego:

“Schiller conceptualiza a este término como una actividad en la que se trata de necesidades y satisfacciones puramente naturales, y cuya finalidad es la diversión y el activismo en todas las esferas del individuo”.

“Spencer, dice que el juego es un excedente de energías, el eje de toda educación debe ser la intuición”.

“Stanley Hall, conceptualiza al juego como un rudimento de formas anteriores de actividad que recapitula de forma breve al niño, donde el objetivo principal del juego radica proporcionarle al organismo un desarrollo pleno, específicamente al sistema nervioso”. (Campos. O 1996. Pág. 4)

Hay una serie de teorías que explican qué funciones desempeña el juego para el niño, las más principales son las siguientes:

**Exceso de energía:** el juego se traduce como una válvula de escape del exceso de energía que tiene el infante. Spencer (1873) afirmaba que los infantes que se alimentan y descansan bien y que no tienen que devorar su energía para aguantar, encuentran en el juego una fuente para su exceso de energía.

**Recreación y recuperación:** una hipótesis posterior sostiene que el juego es un método para descansar y recuperarse tras el consumo de energía. La recurrencia con la que se produce el juego entre los jóvenes se aclara por la colosal necesidad de entretenimiento debido al poder de energía que utilizan para adaptar tan innumerables ideas nuevas y, por tanto, numerosas habilidades nuevas. Una vez más, no se da importancia a la sustancia real de la acción del juego.



**Preparación:** el juego se presenta como una conducta instintiva en la que los jóvenes practican los componentes más modestos de las prácticas más intrincadas de los adultos, por ejemplo, lavar una muñeca.

**Crecimiento y perfeccionamiento:** se ve como un enfoque para construir las habilidades del joven. Son los métodos que el niño utiliza para ensayar nuevas habilidades y para practicar los logros alcanzados anteriormente.

**Reconstrucción cognitiva:** se expresa que el juego es sobre cada uno de un tipo de digestión, comenzando desde el principio y procediendo a través de la etapa de intuición para ajustar las realidades actuales del mundo real.

La acción energética se inicia desde sí misma, ajustando el contacto con el resto del mundo y, además, a medida que el joven va cumpliendo años, se desarrolla en las etapas de acompañamiento Niño I. (1998):

**Etapa del Juego Funcional:** El infante se recrea al principio con las diferentes partes de su cuerpo, tales como: los brazos, los pies, la boca, etc.; Además: gatea en el piso, camina, corre, etc. Esta actividad funcional, vinculada al placer de moverse, es de suma importancia para el bebé que va creciendo de manera progresiva hasta los 4 a 5 años.

**Etapa de la Actividad Simbólica:** En esta etapa, el niño adquiere diferentes formas en juego, comenzando por el inicio de los juegos imitativos. Los juegos se convierten en un cambio de clima, tomando los puntos de vista emblemáticos y de otro mundo conocidos por todos. Mientras que los juegos prácticos pierden importancia, los juegos de suplantación ocupan un lugar importante en el movimiento del infante.

**Etapa de la Actividad Socializadora:** A partir de los 4 años, los contactos con los demás potencian diferentes componentes:

- El ansia de hacer lo que hacen los mayores.
- La oposición de un grupo de personas (guiños, movimientos).

- La búsqueda del progreso.

En esta etapa, igualmente, adquieren el dominio de las normas y códigos que tendrán un papel preponderante en el a partir de los 7 años.

**Etapa de la Actividad Simbólica:** En esta etapa, el niño adquiere diferentes formas en juego, comenzando por el inicio de los juegos imitativos. Los juegos se convierten en un cambio de clima, tomando los puntos de vista emblemáticos y de otro mundo conocidos por todos. Mientras que los juegos prácticos pierden importancia, los juegos de suplantación ocupan un lugar importante en el movimiento del infante.

**Etapa de la Actividad Socializadora:** A partir de los 4 años, los contactos con los demás potencian diferentes componentes:

- El ansia de hacer lo que hacen los mayores.
- La oposición de un grupo de personas (guiños, movimientos).
- La búsqueda del progreso.

En esta etapa, igualmente, adquieren el dominio de las normas y códigos que tendrán un papel preponderante en el a partir de los 7 años.

## **CAPITULO II.**

### **EL JUEGO EN EL AULA.**

#### **2.1. Las actividades de juego en el aula**

Dado que el juego es un tipo de acción creada por el niño, y que el niño es el objeto del ciclo educativo, es importante considerar la acción alegre no sólo como un segmento característico del niño, sino también como un componente que puede ser utilizado por el método educativo para beneficiar el progreso educativo del niño del niño. Por lo tanto, el juego debe ser utilizado y creado en el giro creado en el centro educativo.

En ese sentido, “el juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es posible que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño”. (Calero, M. 2002. Ob. Cit. Pág. 26).

A veces es todo menos un acercamiento para encontrar nuevos factores reales. Del mismo modo, se podría decir que el juego es una forma de adaptarse al clima familiar o social.

Las circunstancias del juego y los encuentros directos ayudan al niño a conseguir una comprensión superior de su entorno general y, en este sentido, a encontrar los pensamientos que apoyarán el aprendizaje futuro.

Las docentes de Educación Primaria, tienen en el juego un recurso pedagógico por cuanto les permite evaluar la asimilación de los nuevos conocimientos, valores, formas de comportamiento y habilidades de interacción social. “El juego es una actividad altamente motivadora y facilitadores para la adquisición y socialización

de estos nuevos aprendizajes”. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN 2000. Ob. Cit. Pág. 133).

En este sentido, son los docentes principalmente, los responsables de informar a los padres de familia sobre el valor del juego y su relación con el desarrollo infantil, para lograr esto deberán configurar actividades lúdicas significativas para los niños(as), sin embargo es fácil darse cuenta que en la I.E., la actividad lúdica, no viene siendo desarrollada de manera satisfactoria, porque existen elementos claves no trabajados convenientemente. Esto genera un reducido impacto en el aprendizaje y socialización de los niños y niñas.

Es preciso enfatizar que “el juego es necesario para los niños, un juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de un estudio actual de conocimientos y destrezas...” (Hoyles, J. 1990. Pág. 31).

Es decir que el juego genera la zona de desarrollo próximo, según la visión Vygotskiana, con la cual se producirán mejores aprendizajes.

Por otro lado, resulta imprescindible saber el tipo de reacción que tienen los niños y niñas frente a las actividades lúdicas que la docente le presenta. El nivel de impacto de los juegos en la escuela, debe resultar significativo, esto asegurará que el infante se divierta durante su ejecución.

No hay que olvidar que los niños aprenden a impartir a través del juego, practican su mente creativa, investigan y evalúan otras oportunidades y pensamientos, entrenan la utilización de cada uno de ellos, descubren su entorno general, fomentan sus conocimientos, ofrecen e intercambian con los demás.

En el Área de Educación Física, se aprecia que los docentes realizan diversas actividades recreativas con sus niños, donde ejercitan sus músculos y desarrollan su coordinación motora. Además, se recrean practicando juegos tradicionales como el matagente, la salta soga y el trompo. Por ello, para realizar las actividades lúdicas y recreativas, las docentes deben buscar diversos escenarios, en donde los niños(as) se sientan mejor motivados.

Los comportamientos que exteriorizan los niños y niñas durante las actividades lúdicas y recreativas muchas veces no son los más adecuados para favorecer el logro de aprendizajes sociales en los niños(as). PIAGET dice, que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. Citado por (Calero, M. 2003. Ob. Cit. Pág. 26).

Pero sin duda alguna, las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mayor comprensión del mundo que lo rodea y así irá descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

## **2.2. El juego de los niños en el hogar**

La actividad lúdica en el hogar resulta de suma importancia porque dota al niño de experiencias que le permiten ir descubriendo el mundo que lo rodea y tomará conciencia de las cosas y personas inmediatas a él. El niño experimenta, trabaja sus miedos y prueba su propia capacidad, transformándose y transfiriendo lo aprendido a otro miembro de la familia que comparte este tipo de actividad en el hogar.

Es importante recalcar que los padres de familia juegan un papel muy importante en las actividades lúdicas en el hogar con sus niños y niñas; ya sea compartiendo y/o participando en sus juegos, saliendo a pasear al parque o campo, etc.

Sin duda, los adultos en la casa -básicamente los padres- pueden apoyar la acción lúdica, ofreciendo al niño la existencia para jugar. A veces hay niños que requieren la presencia del adulto para tener la opción de jugar, pero en otras, la mirada

del adulto puede reprimirlos. Un niño similar puede necesitar al adulto en algún momento y más tarde necesitar un espacio más acogedor sin la supervisión del adulto.

Parece ser que el movimiento lúdico es una necesidad esencial de la juventud, ya que, al jugar, el joven muestra su propio universo, separado de la verdad de los adultos. Si bien es cierto que el juego individual es rico ya que no pierde "las propiedades del juego"; el juego con otros ofrecería al niño un espacio para cooperar con ellos, para montar escenas más intrincadas, para hacerse pasar por ellos, etc. En casa, los niños han estado jugando varios tipos de juegos con sus familiares y vecinos.

Hay que tener en cuenta que el juego es uno de los métodos que el niño necesita para aprender y demostrar que está aprendiendo. También debe considerarse como un método de socialización y cooperación con sus familiares y compañeros de clase.

El niño buscará siempre jugar, sin importarle el día y la hora. No debemos olvidar que "jugar para el niño es lo más importante en su vida, se constituye en uno de los modos más efectivos de su aprendizaje". (MINISTERIO DE EDUCACIÓN 2000. "Manual Para docentes de Educación Inicial – 5 años". Pág. 131).

Al jugar manifiestan sus deseos y repetir a voluntad situaciones que le han causado placer o displacer, satisfacción o insatisfacción. De esta manera dan solución a conflictos, es decir, elaboran situaciones que han resultado penosas y traumáticas y les da un final adecuado a su comprensión y deseo.

Sin duda alguna, en el hogar, los padres y madres de familia deben estimular el juego en sus niños, ya sea participando en su práctica o comprándoles algún juguete de acuerdo a la edad; sin embargo, no se produce en la mayoría de los progenitores este tipo de actitud. Así mismo, no suelen compartir con sus menores hijos(as) los juegos que ellos aprendieron en el pasado.

### 2.3. Tipos y situaciones de juego

El juego es una acción libre y sin restricciones, una acción placentera, un manantial de realización y satisfacción que sigue estando conectado, en nuestro público general, al círculo de la diversión, el entretenimiento, la energía extra, la creación de grandes recuerdos, por lo que es cualquier cosa menos un movimiento abiertamente elegido o, en cualquier caso, reconocido. Uno juega ya que necesita jugar. El juego no puede ser restringido, ya que el juego también requiere una porción decente de interés, sueño, mente creativa e imaginativa.

Por su parte MARÍA DE BORJA, asegura que “los juegos imitativos se realizan por imitación, los niños tienen un gran poder imitativo, teniendo en cuenta objetos, animales, frutas, etc. El niño puede imitar como se traslada un conejo, un caballo, como se desliza un pez, etc.” (De Borja, María. 2005. Pág. 123).

En consecuencia, los juegos imitativos han de permitir a los niños y niñas, a través de la observación, replicar o imitar acciones de otros seres o animales de su entorno.

En cuanto a los juegos, se dice que los pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante, golpean un objeto contra otro, lo lanzan para que se lo demos de nuevo; piden que trabajemos con señales. Investigan todo lo que les rodea y, cuando encuentran algo que les fascina, en el caso de que aprendan, por ejemplo, a abrir el armario de su despensa, repetirán la actividad a pesar de que les pidamos que se queden estáticos.

En casa muchos niños y niñas practican juegos socio dramáticos que “es una actividad lúdica educativa que permite representar roles e interactuar con otros niños dentro de este contexto. Este juego es básicamente de simbolización y representación de las conductas de otras personas” (Ibídem. Pág. 18).

En la práctica de los juegos, resulta vital que los niños y niñas acepten y respeten las reglas del juego.

En este sentido, es vital que sean conscientes de que el juego no es sólo un desarrollo del cuerpo humano, sino también un desarrollo de sus recursos orgánicos, mentales, sociales y de otro mundo para adquirir una formación fundamental. “Al jugar el niño elabora unos códigos y normas personales, que van desplegando a medida que se desarrolla el juego”. Extraído en: En línea Internet]http://www.jugueteseguro.com/web/cas/osarticle.asp?id=22&idcategoria=4

De esta manera, los componentes que ordenan el sueño del joven se proyectan hacia el exterior, haciendo otro espacio moderado entre la vida concreta y real- exterior y su vida interior, en la que estos sueños, miedos, gestos amables y sentimientos diferentes.

En ningún momento podemos pensar que el niño(a) cuando juega pierde el tiempo al contrario en muchas ocasiones y para algunos autores “el juego en los niños representa lo que el trabajo es para los adultos”, por esa razón es que sus normas y códigos van cambiando en la medida que los juegos van avanzando y jugaran con tal responsabilidad que el que rompe las normas es sacado del juego.

Desde la visión de MARÍA DE BORJA, “el juego es una actividad libre y espontánea, una actividad placentera, una fuente de satisfacción y alegría”. Extraído en: [www.ub.es](http://www.ub.es) y [www.cecc.es/ceta](http://www.cecc.es/ceta)

Se juega porque se necesita jugar. El juego no se puede limitar, ya que el juego también requiere una buena parte de interés, sueño, mente creativa e imaginación.

Lamentablemente, en muchos hogares, los padres y madres de familia no estimulan la práctica del juego en sus pequeños hijos(as). Incluso limitan las oportunidades en que los infantes reciben juguetes de sus progenitores.



Hay que tener en cuenta que "el juego nunca deja de ser una actividad de importancia esencial durante la niñez, la naturaleza inserta sólidas tendencias o afinidades al juego en cada niño ordinario, para garantizar que se cumplan determinadas necesidades formativas fundamentales" (Calero, Mavilo. 2003. P. 21). (Calero, Mavilo. 2003. Pg. 21).

La existencia de los niños es jugar; ellos juegan por impulso, por una fuerza interior que los lleva a moverse, a controlar, a correr, a rebotar, a golpear, a lanzar, etc. En este sentido, es fundamental que sus padres les den la oportunidad de jugar en casa. Un problema no surge de repente de los impulsos naturales que atienden a las necesidades de transformación. Sin duda, los niños necesitan oportunidades y tiempo para jugar, sin embargo, estos dos componentes no son considerados por los padres.

El juego es fundamental para los niños. En este sentido, se garantiza que "el juego permitirá al niño averiguar cómo asumir un papel, según las normas del juego, es todo menos un campo multiverso y energizante en el que ellos mismos pueden comunicar sus sentimientos sin límite; en ese momento las energías recogidas en casa y en la escuela, buscan su recreación y felicidad" (Niño, I. 1998.P. 18).

Por otra parte, la experiencia global del juego en la juventud contribuye enormemente al avance total del carácter; los ejercicios de juego fomentan claramente la musculatura y la coordinación neuromuscular, ampliando la carga absoluta de la musculatura del individuo.

A través del juego, el joven encuentra el mundo y se hace consciente de todo lo que le rodea. A través del juego, se encuentra consigo mismo, se desmenuza en sus anhelos, en sus sueños y, sorprendentemente, en sus sentimientos de temor, y pone a prueba su propia capacidad cambiando y moviéndose en otro.

En el juego, el joven absorbe cualquier actividad exterior a un plan de información que en ese momento despierta en él un interés específico. PIAGET certifica que el joven, durante el juego sin restricciones, no se ajusta a una empresa determinada, sino que utiliza de forma emblemática la circunstancia con la ayuda de la información que alcanza un tema o asunto determinado, según el juego realizado.

#### **2.4. Principios básicos para la aplicación de juegos en clase**

- a. PARTICIPACIÓN: Es fundamental que los alumnos participen voluntariamente y que pongan en marcha sus facultades físicas, inventivas y académicas.
- b. DINAMISMO: El juego es desarrollo, perfeccionamiento, asociación dinámica en los elementos del ciclo instructivo.
- c. ENTRETENIMIENTO: El entretenimiento apoya ampliamente el interés y el movimiento intelectual de los alumnos, es decir, el juego no concede el cansancio.
- d. COMPETENCIA: Sin la habilidad de los alumnos, el juego es impensable.  
Recuperado de: [www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml](http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml).

#### **2.5. Caracterización de juegos y actividades lúdicas**

- a. Excitan el interés hacia los temas ya que captan la consideración de los alumnos hacia el tema.
- b. Incitan a la necesidad de asentar y abrazar opciones.
- c. Exigen la utilización de la información obtenida.
- d. Fomentan el sentido de los ciclos sociales y dinámicos de la vida de los alumnos.
- e. Fomentan las posibilidades de innovación de los alumnos.
- f. El trabajo tirano y útil del educador cambia: el instructor es aún más un mentor que sostiene a los alumnos que un individuo tirano. No es, en este momento, el centro de la clase, ya que los alumnos trabajan de dos en dos o en grupos.
- g. La ganancia creativa de un juego o de una acción divertida se transforma en un encuentro alegre.
- h. La conexión entre el juego y el aprendizaje es normal.
- i. La metodología abierta se muestra mediante juegos y ejercicios lúdicos que tienen un escenario genuino y una necesidad de utilizar el lenguaje y la jerga explícita en circunstancias regulares.

- j. Las capacidades de una acción de juego/juego: Las capacidades son el avance de los dones regulares que uno descubre cómo percibir a través del encuentro de circunstancias nuevas y diferentes, por ejemplo, la práctica de las habilidades para patear una pelota a través de la ronda de fútbol, etc.

## **2.6. La convivencia y la interacción socio motriz**

La socialización es el ciclo mediante el cual los jóvenes descubren cómo separar la conducta satisfactoria (positiva) de la inadecuada (negativa). Los niños tienen que aprender, por ejemplo, que la hostilidad real, la toma y el engaño son negativos, y que la colaboración, la autenticidad y el compartir son positivos. Algunas hipótesis proponen que la socialización sólo se educa a través de la suplantación o de una interacción de remuneraciones y disciplinas. Sin embargo, las especulaciones posteriores subrayan el trabajo de los factores psicológicos y perceptivos, el pensamiento y la información, y sostienen que el desarrollo social requiere una comprensión inequívoca o implícita de las normas de conducta social aplicadas en diversas circunstancias.

El juego contribuye adecuadamente al avance mundial y necesario del niño. El hecho de que las habilidades de socialización estén disponibles desde las fases iniciales de la mejora del niño, firmemente conectado con el pensamiento de que las variables sociales son importantes para el avance de los acontecimientos mentales y el aprendizaje, ha llevado a terapeutas y profesores a revalorizar la cooperación social se acerca. La etapa inicial es el origen de que el juego es quizás el ejercicio más aplicable para el avance y el aprendizaje de los niños.

Cuando juegan, los jóvenes descubren cómo existir juntos, ayudar, hacer ejercicios normales, considerar la perspectiva de los demás, comunicar su propia perspectiva, considerando la de los demás; por regla general, descubren cómo trabajar con otros en ejercicios similares.

En la actualidad, la Educación Física se percibe como un ciclo de desarrollo orientado a la creación de habilidades y a la información sobre las habilidades motrices y el giro actual de los acontecimientos; además, añade a la apreciación y la conciencia de que la organización de su capacidad latente añade al placer en el desarrollo; a la articulación y la correspondencia a través del cuerpo y el desarrollo; a la utilización adecuada de la energía disponible; a los servicios médicos; a la mejora de la satisfacción personal; y a una mejor cooperación amistosa.

El Área de Educación Física acepta una visión integral del individuo como una "unidad" que piensa, siente y actúa al mismo tiempo y en persistente cooperación con el clima, fomentando cada una de sus medidas: natural, mental, emocional y social; dentro de este espacio, la mejora de las habilidades motrices es vista como una perspectiva fundamental.

El Diseño Curricular Nacional 2009, que seguirá funcionando en 2017, para la Educación Secundaria, nos revela que en el Área de Educación Física se piensa en dos tomos primarios: nuestra criatura (CUERPO) y su capacidad de actividad y articulación (MOVIMIENTO), a partir de los cuales se coordina la actividad instructiva que produce el aprendizaje corporal. La visión omnicomprensiva que considera las medidas humanas y asegura su giro vital, aceptándolas como la premisa sobre la que descansa el ciclo de desarrollo; soporte que se hace a partir de las tres.

- a) Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud.
- b) Dominio corporal y expresión creativa y,
- c) Convivencia e interacción Socio motriz. (Ministerio de Educación “Diseño Curricular Nacional”. Lima Perú. Pág. N° 284.)

## **2.7. Las capacidades de convivencia e interacción sociomotriz**

Por esta situación, cuando aludimos a los límites de la concurrencia y la comunicación socio-motriz, estos se comunican a través de mentalidades, reglas de

dirección, normas, valores y puntos de vista diferentes conectados a la autoconciencia; verificablemente se hace a través de la relación establecida entre el clima y los individuos. El perfeccionamiento de estas capacidades y habilidades permite a los alumnos relacionarse con los demás, enfrentarse a diversas circunstancias, enfrentarse a sus amigos, abordar cuestiones que requieren el dominio de las habilidades y capacidades motrices y físico-atléticas, adoptar decisiones adecuadas de forma autónoma y en reuniones, como indican los ejercicios energéticos, deportivos y de juego que realizan; todo ello dentro de la consideración, la participación, la confianza y la fortaleza.

Lógicamente disfrazan la idea de reunión y después de grupo, descubriendo la importancia del trabajo activo. La socialización hace concebible la expansión e intrincamiento de los grados de ejecución de las habilidades motrices que serán la ayuda de una efectividad motriz que les permitirá interesarse de manera confiable en los diversos ejercicios del día a día.

Se sitúa para fomentar las medidas de socialización de los alumnos a partir del reconocimiento de las actividades corporales de carácter socio-motor; es decir, para probar y averiguar cómo relacionarse y conectar socialmente y con seguridad con los demás, para incrustarse lo suficiente en una reunión, para determinar los enfrentamientos con calma, para decidir, para formar estima y establecer como una ocurrencia regular perspectivas edificantes, para gestionar los sentimientos, etc.

La información establece la información social que se considera importante y que debe ser adquirida de manera significativa por los estudiantes, que junto con las habilidades comprenden el descubrimiento fundamental que debe ser astillado según lo indicado por una razón caracterizada y no por el bienestar propio. La información está coordinada en: Gimnasia Básica y Salud, Motricidad, Ritmo y Expresión y el juego.

La Educación Actual, que afecta al SER natural, mental y social, se suma al desarrollo básico de la persona.

La educación física, que afecta al SER natural, mental y social de la persona, contribuye al desarrollo básico de la persona. En el ámbito social, contribuye a la ordenación vital de los alumnos, manifestándose en la mejora particular de sus habilidades y capacidades con distintos niveles de complejidad, así como de las cualidades y mentalidades identificadas con el cuerpo, el bienestar, las tareas proactivas y su complemento social, que les permitirán relacionarse consigo mismos, con los demás y con su circunstancia actual.

La motivación del Área de Educación Física en los niveles de Infantil y Primaria es ayudar a los niños a potenciar sus habilidades motrices y conocer los posibles resultados del desarrollo de su cuerpo.

A medida que los alumnos incrementan sus habilidades motrices, adquieren una mayor independencia individual, seguridad y autoconfianza en la investigación de su entorno general, utilizando su interés, necesidad de desarrollo y prima energética. Mientras se avanza hacia el nivel optativo, el avance de las habilidades y capacidades motrices debe coordinarse hacia el logro creciente y deliberado, permitiéndoles un logro subjetivo mejor que el de los niveles anteriores; cuidando simultáneamente la mejora del bienestar y la prosperidad de los alumnos.

El Programa Curricular de este espacio considera límites que a través del avance de los ejercicios lúdicos, motrices, deportivos y de coordinación a los alumnos, satisface sus necesidades de juego, trabaja sobre su imagen y bienestar, trabaja con su correspondencia oral y corporal, fortalece su confianza e intrepidez. Al sentirse coordinados y reconocidos, aumentan las perspectivas de mejora y la estima del ejercicio que les permite tomar decisiones adecuadas en la resolución de problemas.

Al sentirse incorporados y reconocidos, incrementan las perspectivas edificantes y las estimaciones de ejercicio que les permiten establecer opciones adecuadas en el cuidado de los asuntos para enfrentar las dificultades de la vida.

En este sentido, la Educación Física no se limita únicamente a la preparación del cuerpo, ni al aprendizaje de diseños de motores, sino que trabaja con el avance de todas sus posibilidades sustanciales, beneficiando a todos los alumnos en el desarrollo de su carácter. Es por ello que los límites de la región de la Educación Física deben ser vistos en conjunto y con una dinámica de confianza común, fundamental para el mejoramiento amigable y ajustado de los alumnos según sus posibilidades.

## **2.8. Competencia que contiene aspectos lúdicos**

Se vincula con confianza con los demás mientras se interesan por la asociación y la práctica de juegos y deportes de diversa índole, en relación con sus amigos, las reglas concurrentes, mostrando capacidad para soportar los resultados.

### **Capacidades, conocimientos y actitudes:**

- Colabora con confianza con sus compañeros en el acto de juegos y tareas proactivas.
- Ayuda a los demás en el acto de diferentes eventos predeportivos, con respecto a las normas.
- Arma, ensaya y retrata de manera inesperada, rondas agregadas de su distrito.
- Juega partidos de campo, de investigación y de orientación con diferentes compañeros de dirección.

### **Conocimientos**

- Los juegos
- Juegos pre-deportivos:
- Mini básquet.

- Mini futbol.
- Mini voleibol.
- Juegos tradicionales de la región.
- Reglas y normas de juego consensuadas
- Juegos de campo, exploración y orientación.

### **Actitudes**

Acepta con responsabilidad los trabajos y obligaciones en el reconocimiento de los distintos juegos.

Muestra receptividad para construir, reconocer y respetar los principios establecidos en la reunión.

Respeto a sus compañeros, las directrices y los resultados obtenidos en el juego.



## CONCLUSIONES

PRIMERA La actividad lúdica se viene trabajando mucho en los niveles iniciales, sin embargo, en Educación Física, muchos Profesores trabajan deportes individuales y colectivos, dejando de lado las verdaderas actividades lúdicas, siendo estas fundamentales en toda edad de las personas.

SEGUNDA Se puede conocer que las actividades lúdicas, representan en los juegos y dentro de ellos se están perdiendo los juegos tradicionales, que por muchos años se tenían en cuenta de una manera recurrente, sin embargo, se ha ido desarrollando cada vez menos. Esto hace que no se lleven a cabo las competencias sociomotrices de manera correcta, sobre todo en el nivel primario.

TERCERA Finalmente se concluye, que las actividades lúdicas si influyen significativamente según las bases teóricas de esta monografía, es decir establece un trabajo de convivencia e interacción sociomotriz en nuestros estudiantes, dejando muchas veces a los estudiantes en un nivel creativo y sobre todo mejorar la parte afectiva.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes deben de formar equipos de interaprendizaje a nivel institucional e interinstitucional con aquellas instituciones educativas que estén más cerca, con la intención de intercambiar diferentes dinámicas y juegos de tal manera que se logre desarrollar la socialización de los niños y niñas. Sobre todo, enfocarlas al aspecto socio afectivo llevando a un trabajo muy significativo para el niño.
- Se recomienda que los estamentos como DRE y UGELES, establezcan talleres de aspectos lúdicos, a las profesoras de Educación Inicial y Primaria, que es donde se necesitan mucho este tipo de actividades, que si bien es cierto no es todo, si es parte fundamental para el desarrollo del niño en sus estadios correspondientes.

## REFERENCIAS CITADAS

- Calero Pérez Mavilo (2005) Educar Jugando Editorial San Marcos Lima Perú Pág.19.
- Campos Alva, Oscar G (1996). “Vamos a jugar”. Pág. 4
- De Borja solé, María. (2005) “El juego infantil” (Organización de ludotecas). Pág.123
- Hoyles, J.R (1990). “El juego en la Educación Inicial y Primaria”. Pág. 31
- Ministerio de Educación (2000). “Manual Para docentes de Educación Inicial – 5 años”. Pág. 131
- Ministerio de Educación (2000). Ob. Cit. Pág. 133
- Ministerio de Educación.(2009) “Diseño Curricular Nacional”. Lima Perú. Pág.Nº 284.)
- Niño Albán, Idelfonso (1998). “Juegos y ludotecas”. Pág. 14

### Web grafía

Tomado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Actividad>. el 10/12/2016.

Tomado de <http://www.definicionabc.com/social/ludico.php> el 14/12/2016

Internet] <http://www.jugueteseguro.com/web/cas/osarticle.asp?id=22&idcategoria=4>

## La convivencia sociomotriz en el desarrollo de actividades lúdicas del nivel primario

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	16%
2	documentop.com Fuente de Internet	3%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
4	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.jugueteseguro.com Fuente de Internet	<1%
8	www.monografias.com Fuente de Internet	<1%
9	fannydiiio24.blogspot.com Fuente de Internet	

		<1 %
10	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	www.regionlambayeque.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
15	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	issuu.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas      Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía      Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Asesor.