

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos lúdicos en el área de educación física.

Trabajo académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional en Educación Física

Autor:

Carol Gessenia Nuñez Marapara

Tumbes, 2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos lúdicos en el área de educación física.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (miembro)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (miembro)

Tumbes, 2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos lúdicos en el área de educación física.

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

Carol Gessenia Nuñez Marapara (Autor)

Dra. Fabrizia del Aguila Allain de Rojas (Asesora)

Tumbes, 2022



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Plataforma virtual, a los treinta y uno días del mes de julio del año dos mil veintidós, se reunieron sincrónicamente a través de Google meet, 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 del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, y un representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, el Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Juegos lúdicos en el área de educación física*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física al señor(a).
NUNEZ MARAPARA CAROL GESSENIA

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, **NUNEZ MARAPARA CAROL GESSENIA.**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional 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. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado
DNI: 25772336

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Secretario del Jurado
DNI: 00230120

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Vocal del Jurado
DNI: 43852105

Juegos lúdicos en el área de educación física.

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%	7%	0%	3%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Pedagogica y Tecnologica de Colombia Trabajo del estudiante	<1%
5	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
6	archive.org Fuente de Internet	<1%

Dra. Fabrizia del Aguila Allain de Rojas
Código Orcid: 0000-0001-9694-0192

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words

INDICE

RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPITULO I.....	11
ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.....	11
1.1. Antecedentes Internacionales.....	11
1.2. Antecedentes nacionales.....	13
CAPÍTULO II.....	17
MARCO TEÓRICO DE LOS JUEGOS LUDICOS.....	17
2.1. Definición de juegos lúdicos.....	17
2.2. Definición teórica del juego lúdico.....	18
2.3. Teorías sobre juegos lúdicos.....	18
2.4. Teorías del juego.....	18
CAPITULO III.....	24
IMPORTANCIA DE LOS JUEGO LUDICOS.....	24
3.1. Importancia del juego en el niño.....	24
3.2. Aporte del juego en el desarrollo integral del niño.....	25
3.3. El juego en el desarrollo mental del niño.....	26
3.4. La actitud del maestro en la enseñanza de juego.....	28
3.5. Los juegos en el aprendizaje	29
CONCLUSIONES.....	30
RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIA CITADAS.....	32

RESUMEN

En el presente trabajo académico, ha logrado resultados interesantes y reflexivos, referencias de las definiciones teóricas que han surgido del diálogo intelectual entre investigadores, en ello se plasman las observaciones y la reflexión permanente durante las investigación y propuestas que hacen en torno al estudio planteado, así mismo se identifican los aspectos más relevantes sobre las actividades lúdicas que se desarrollan en el ámbito educativo, se tiene en cuenta que una de las una estrategias acertadas, novedosa y convincente, dentro del desarrollo de la enseñanza aprendizaje, los juegos sirven de orientación para promover los propósito en forma general dentro de todas las prácticas educativas que se ejecutan en la escuela. De igual manera, se debe tener en cuenta que la realización de talleres lúdicos implementados puede evidenciar no solo la transformación de la educación física, sino también la posibilidad de que los estudiantes adquieran destrezas, habilidades y hábitos básicos en su labor educativa. Para la realización del presente trabajo, se ha tenido en cuenta aportes de diferentes autores, estos han sido analizados y expuestos a fin de brindar un material de apoyo a otros docentes.

Palabras clave: actividades lúdicas, hábitos de estudio, educación física.

ABSTRACT

In the present academic work, interesting and reflective results have been achieved, references of the theoretical definitions that have emerged from the intellectual dialogue between researchers, in which the observations and permanent reflection are reflected during the investigation and proposals that they make around the proposed study, Likewise, the most relevant aspects of the recreational activities that take place in the educational field are identified, it is taken into account that one of the successful, novel and convincing strategies, within the development of teaching-learning, games serve as guidance for promote the purpose in a general way within all educational practices that are carried out in the school. In the same way, it should be taken into account that the implementation of recreational workshops can demonstrate not only the transformation of physical education, but also the possibility that students acquire basic skills, abilities and habits in their educational work. For the realization of this work, contributions from different authors have been taken into account, these have been analyzed and exposed in order to provide support material to other teachers.

Keywords: recreational activities, study habits, physical education

INTRODUCCIÓN

En el campo de la educación, existen múltiples propósitos pedagógicos que es necesario desarrollar en la práctica escolar, uno de los cuales es abordado en esta encuesta, referido a las instituciones educativas, donde las actividades lúdicas en educación física promuevan hábitos de aprendizaje basados en las siguientes conductas: jugar , escritura, dibujos, resúmenes, vallas publicitarias, frisos, inventos, carpetas, o cualquier tarea que promueva un cambio en los hábitos de aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, es necesario aclarar que si bien es la parte práctica la que mayor impacto tiene en los estudiantes en el campo de la educación física, la recreación y la educación física, que exige a los docentes un conocimiento amplio de la materia, para que al momento de realizar su trabajo, tengan un mejor desempeño en el desarrollo de esta disciplina que es tan extensa como el trabajo dentro y fuera del aula, y al mismo tiempo igual de precisa. El objetivo de la monografía fue investigar y actualizar los datos bibliográficos sobre la importancia de la educación física en los adultos. Los técnicas e instrumentos utilizados para el análisis de los datos han sido revisión bibliográfica, anotaciones; por otro lado, se utilizó las técnicas de análisis, síntesis de información.

Se señala el juego como una actividad puramente de ocio o entretenimiento, no teniendo en cuenta todos los aportes que brinda dentro del aspecto educativo formativo, se plantean entonces que el juego es visto como una herramienta didáctica y didáctica que ofrece innumerables posibilidades para el aprendizaje y la enseñanza del sexo. Las contribuciones de otros países importan cuando se presentan de manera contundente:

El hecho que enfatiza cuan importantes dentro de todo, las actividades lúdicas como fundamento de toda educación siempre ha estado ahí. Muchos profesionales de la educación, refieren explícitamente a la importancia del juego para la acción educativa.

Objetivo General

1. Analizar los juegos lúdicos en el área de educación física.

Objetivos específicos

1. Describir antecedentes de estudios relacionados a los juegos lúdicos.
2. Describir el marco teórico conceptual de los juegos lúdicos en el área de educación física.
3. Describir la importancia de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, en cuanto a los elementos de impacto de la investigación, estos estarán dirigidos a la innovación, la pedagogía investigada y la mejora de la práctica educativa en el área, ya que pretende cambiar el desarrollo de las mentes individuales y, posteriormente, colectivas al permitir para solucionar los problemas planteados y en los estudiantes producir cambios y modificaciones en la práctica académica y costumbres educativas, evitar tareas rutinarias y tradicionales, y lograr que los docentes presenten prácticas interesantes así como ciertas actitudes y comportamientos de los educandos

CAPITULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS

1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.

López, (2015), plantea en su investigación titulada “Diseño de estrategias lúdicas dirigidas a los docentes para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños y niñas de la escuela nacional de educación inicial Presbítero Juan Santiago Guasco, Valle de la pascua, estado Guárico de la Universidad latinoamericana y del Caribe Venezuela”. Indica: que “el propósito de esta investigación es proponer estrategias de juego para los docentes. Mejora el juego y el aprendizaje del bebé para desarrollar sus habilidades cognitivas, de comunicación y sociales. El tipo de la investigación es descriptiva donde se explican aspectos relevantes sobre la importancia que tiene la aplicación de los juegos lúdicos dentro de la enseñanza en el trabajo con estudiantes. Los materiales utilizados fueron un cuestionario con escala de Likert que fue aplicado a una muestra d estudiantes, la confiabilidad del instrumento fue hecho mediante el alfa de crombach y la validación fue dada por expertos investigadores. . “La encuesta concluyó que los docentes deben proponer estrategias de aprendizaje y orientar actividades lúdicas durante su ejecución, ya que estas actividades permiten a los estudiantes entrenar sus capacidades físicas e intelectuales, siendo al mismo tiempo un elemento dinamizador de un equipo, llevándolos al autoconocimiento, a su vez, plantear y solucionar problemas de convivencia y desarrollo”. La recomendación a la que se llegó fue que los docentes deben considerar las estrategias de juego en la educación inicial como un recurso importante para transformar el proceso de aprendizaje en momentos agradables y participativos, pero para ello deben estar de acuerdo con las prácticas docentes de los docentes e incorporarlas en los planes de clase de forma coherente. Una manera de proporcionar una mayor interacción entre el contenido y el aprendizaje

Mesache, (2016), presenta su trabajo titulado “La estimulación temprana como factor principal en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 0 a 3 años del Centro Integral del Buen Vivir, Gotitas de Dulzura de la Universidad Nacional de Chimborazo de Ecuador”, en su investigación, “en este trabajo se da a conocer cuán importante es el uso del

juego como material de apoyo en el desarrollo de aprendizajes en los niños, por ello se recomienda la utilización en el ámbito educativo, con ello se estaría facilitando el trabajo del docente así como también una mejor participación de los estudiantes. “El tipo de la investigación es descriptiva en donde se dan a conocer aspectos relevantes de la investigación, los resultados se plasman de manera cuantitativa. y explicativa, porque permite descubrir la existencia de un fenómeno o un problema dentro de un tiempo y espacio determinado y la relación de variables”. El método es deductivo por la importancia de identificar conceptos y definiciones para justificar la investigación. La población que se empleó en el trabajo fue de 120 estudiantes, a la conclusión del trabajo señala que se podría mejorar la integración entre niños y niñas mediante el uso de canciones infantiles.

Auceda, (2010), titula su investigación: “El Juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básico de la Universidad Pedagógica Francisco Morazan de Honduras”, en su investigación “describe el valor y el uso del juego desde el punto de vista didáctico en el nivel de Educación pre básico. Se realizó una investigación descriptiva cualitativa y cuantitativa. Se realizó cuestionarios y entrevistas a una muestra de 50 docentes de instituciones públicas y privadas e incluyó como población a docentes que laboran en Tegucigalpa”. “concluye que el juego es importante para el crecimiento integral del alumno porque a través de él aprende a controlarse y obedecer sus impulsos y deseos de acuerdo a sus propias decisiones, influyendo para desarrollar su propia personalidad y desarrollo psicológico, incluyendo físico, emocional y Social Fortalece y descubre su autonomía e identidad social.”

Torres (2008), en su tesis de investigación, se empleó una de 25 estudiantes. La herramienta principal es el instrumento de encuesta de cuestionarios para padres, madres y estudiantes. El método es tanto cuantitativo como cualitativo. Se concluyó que el jardín de infantes contaba con un indicador importante, para lo cual utilizaron como estrategia los talleres gratuitos de juguetes del departamento, juegos realizados por cada niño y niña para estimular el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa en los aspectos cognitivo, social, emocional, accionar, competencias, habilidades y actitudes mejoran la autonomía de los estudiantes.

Gutiérrez, (2008), en su tesis, Se investigó “el desarrollo de estrategias para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas en las instituciones antes mencionadas. Descripción

objetiva de las actividades y aspectos a considerar en una evaluación, expresada como una estrategia para encontrar una solución a un problema”. “La muestra estuvo conformada por 12 niños y niñas de aulas de instituciones educativas. Como herramienta se utilizó una lista de cotejo, teniendo en cuenta aspectos diseñados para reforzar el comportamiento social de los estudiantes; y un diario de campo utilizado a lo largo de las observaciones. La encuesta actual concluyó que las estrategias que utilizaron fueron altamente instructivas, ya que los estudiantes aprender a escuchar, desarrollar los hábitos de seguir instrucciones, expresar emociones y demostrar valores, son herramientas efectivas para abordar el desarrollo de habilidades sociales. En los niños les permite relacionarse con quienes los rodean de una manera más adecuada y expande una mejor autoestima. Se sugirió que los docentes reciban capacitación permanente, talleres, diplomados, etc., que se consideraron importantes. Pueden afrontar activamente cualquier problema que pueda surgir en el aula, por lo que se convierten en un motor de búsqueda para mejorar y potenciar las estrategias de los alumnos.

1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Camacho, (2016), en su tesis sobre el juego cooperativo en donde plantea como objetivo vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales que necesitan los niños de 5 años. La muestra estuvo conformada por 16 niñas de 5 años de una institución educativa privada de Lima”. “La encuesta fue descriptiva y la encuesta empleó técnicas de lista de verificación. Se concluyó que los juegos cooperativos promovidos en el aula establecieron una alternativa para la actualización de habilidades sociales en el estudiantado, generando un ambiente propicio en el aula. Asimismo, Camacho sugirió que se podría incluir el juego cooperativo en varios espacios del aula para mejorar aún más la convivencia y respetar los protocolos establecidos. Estos deben contar con espacio adecuado, materiales didácticos y orientación creativa por parte de los docentes.

Huamán, (2015), en su investigación: sobre la aplicación de un programa de juegos lúdicos que ayudan a desarrollar aprendizajes en niños en la provincia del callao, señala que, “el juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida”. El objetivo general de este estudio fue “determinar el efecto de la aplicación de un programa de juego lúdico basado en un enfoque colaborativo en la mejora del aprendizaje en el campo de las matemáticas en niños de 5 años. En su investigación “realiza de manera descriptiva e infiere la interpretación de variables de acuerdo a los objetivos de la investigación”. El tipo de investigación “es

cuantitativo porque se recopilan y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y se estudian asociaciones o relaciones entre dichas variables. El diseño de investigación utilizado en este trabajo es cuasiexperimental.

León, y Montero, (1997). “señalan en su estudio que el uso de juegos, pueden ayudar a mejorar las relaciones y la asociación entre los participantes, para el desarrollo de su trabajo, se empleó una muestra de 26 estudiantes en el que se les aplicó un instrumento para obtener datos importantes que ayudaron a obtener algunas conclusiones que derivaron que la aplicación del programa divertido juego, que mejora el aprendizaje de los niños de 5 años en el campo de las matemáticas en la Institución Educativa N° 82318 de Calluán, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba 2015.

Ayala, (2018), en su trabajo de investigación señalan que el uso del juego puede ayudar notoriamente en el desarrollo de muchas habilidades que serán de mucha ayuda e importancia en el desarrollo de los niños, dentro de estas habilidades se describen las habilidades emocionales a través del placer que los niños experimentan y los sentimientos que tienen al jugar. Tiene como objetivo general determinar la relación entre el juego y las actividades matemáticas de los estudiantes de la institución educativa inicial No. 669 Satipo 2018”. “En su investigación se aplican niveles pertinentes y los métodos utilizados son: métodos científicos, descriptivos y estadísticos. La población estuvo conformada por 104 alumnos y alumnas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial Satipo N° 669 del año 2018, y una muestra de 19 alumnos de 5 años. Utilizo escalas de Likert como herramientas. Las técnicas de recolección de información y observación permitieron concluir que ambas variables se correlacionaron positivamente con la fuerza perfecta, identificándose un 81,7% de impacto de los juegos en las actividades matemáticas de los estudiantes.

Ávila, (2015), en su trabajo de investigación explica como el programa de juegos lúdicos ayudan el proceso de mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas, en los niños, en este trabajo se planteó como objetivo general fue determinar el efecto de aplicar un programa lúdico basado en un enfoque cooperativo en el aprendizaje de los niños de 5 años en el campo de las matemáticas en el año 2015. En su investigación, la interpretación de variables es descriptiva e inferencial, dependiendo del objeto de investigación. La población está compuesta por niños de 5 años de edad, con un total de 52 niños”. “La muestra consta de 9

niñas y 8 niños, un total de 17, aplico como instrumento prueba de entrada o pre-prueba y prueba de salida o post-prueba. Fabián extrae sus conclusiones a través de un análisis comparativo de la aplicación de herramientas de evaluación. En el pretest los niños lograron niveles bajos de logro, mientras que en el post-test lograron desarrollar las competencias sugeridas, logrando una calificación general de A.

Ortecho, (2011), en su investigación explican la importancia que tiene el desarrollo de juegos cooperativos en el desarrollo de los aprendizajes en los niños referentes a la interrelación y trabajo en equipo, se tuvo como objetivo de investigación determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad, Para esta investigación utilizaron como unidad de análisis dos departamentos de la institución antes mencionada, con 18 estudiantes en el departamento amarillo y 18 estudiantes en el aula verde. El aula verde sirve como grupo de control y el aula amarilla sirve como grupo experimental. La muestra para este trabajo estuvo compuesta por 18 niños, 11 varones y 7 mujeres. “El instrumento utilizado fue una lista de cotejo utilizada como prueba del antes y el después en la encuesta, compuesta por 12 ítems cada uno con valores hipotéticos que van del 1 al 3, nunca (1 punto), casi siempre (2 puntos) y siempre (3 puntos) Los valores nominales son Alto (valores de 23 a 36 puntos), Medio (valores de 13 a 22 puntos) y Bajo (valores menores a 13 puntos). La lista está diseñada para medir el desarrollo social y fue creada por investigadores. Esta herramienta de evaluación ha sido validada por revisión de expertos por docentes de la especialidad de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNT. Se utilizan diseños cuasi-experimentales con grupos experimentales y de control, y se prueban antes y después”. Luego de la investigación se llegó a las siguientes conclusiones: En el año 2011, el programa de juego cooperativo mejoró significativamente el desarrollo social de los niños de 4 años en JN 207 Alfredo Pinillos Goicochea, Trujillo, en un nivel de significancia de 5.18. prueba de estudiante.

Coronel, (2008), en su investigación explica como por medio del de juegos se puede ayudar en la mejora y el fortalecimiento de habilidades sociales en los niños, el objetivo que se planteo fue, determinar el impacto del programa propuesto en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas de las instituciones educativas antes mencionadas. Para este estudio se tomó una muestra de 60 niños y niñas de quinto grado, se organizó un grupo control de 30 niños y un grupo experimental de 30 estudiantes. El diseño de este

estudio se enmarca dentro del paradigma cuantitativo del tipo evaluación-aplicación del diseño cuasi-experimental”. “Los instrumentos diseñados para el estudio fueron: cuestionarios, cuestionarios para niños y niñas (pretest y posttest), y una guía de observación de las habilidades sociales de los estudiantes. Tras la realización de la encuesta se concluyó que los niños y niñas mejoraron sus habilidades sociales después de aplicar el programa y así mismo aumentó su nivel de competencia social en base a su competencia social para afrontar agresiones, planificar sus acciones y gestionar cómo se siente.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LOS JUEGOS LUDICOS

2.1. DEFINICIÓN DE JUEGOS LÚDICOS

Los juegos representan históricamente una de las formas más primitivas de liberación de los comportamientos habitualmente represivos de la sociedad y la cultura, y por tanto representan una de las instituciones educativas más primitivas, formadoras de hábitos y costumbres, y reflejo de los valores que mencionábamos al principio de la cultura y los hábitos sociales. Así, antes de la escuela, el juego representa el medio por el cual se transmite información, tecnología, conocimientos prácticos, destrezas, habilidades y hábitos. Sin la presencia del juego, y la carga de información que ello conlleva, el infante no sería capaz de aprender ni transmitir nada en el entorno formal masivo (es decir, la escuela), ya que estaría irremediabilmente aislado del entorno natural y social.

A través del juego se esclarecen aquellas actitudes que formarán parte de la vida adulta, así como los roles sociales que luego deberán desempeñar, estos pueden incluir habilidades lingüísticas, habilidades físicas, habilidades intelectuales, habilidades comunicativas; representando así mismo uno de los pilares fundamentales de la sociedad. como un todo. En este sentido, el juego es también un medio de comunicación y expresión; sobre todo el lenguaje hablado, que es una ayuda fundamental en el mismo, pues, como explica (Comoe, 1973); diálogo entre individuos de origen cultural; permitiendo el contacto entre el psicópata y su terapeuta.

La esencia del juego, que es jugar, transmite la idea de sociedad, pues en ella confluyen reglas, estructuras, niveles, funciones y tareas entre los jugadores, por lo que permite que el niño realice su primera experiencia en el juego. dinámicas sociales posteriores involucradas. (Dogbeh & N' Diaye, 1986), explicando que en el trabajo de observación de Jean Piaget sobre las dinámicas de juego de los niños en Ginebra, pudo ver cómo transmitían o derivaban un conjunto de normas obligatorias para cada participante, estas normas no tienen un

verdadero modelo estatal y las personas o instituciones involucradas en su difusión; dinámicas similares se observan en las estructuras sociales.

Así pues, (Dogbeh & N' Diaye, 1986) Acertadamente afirma: “En el juego grupal el niño aprende a ubicarse en el marco de una estructura clara y jerárquica. Este descubrimiento lo lleva a comprenderse a sí mismo como miembro del grupo, a determinar su propia personalidad. Los grupos se perciben a través de las relaciones. Otro observó dinámica es la incorporación o el rechazo de los participantes, lo que confluente significativamente durante la transferencia de información. En este sentido, los infantes pueden absorber, a través del juego, derivados de las sociedades en las que viven y se desarrollan. ciertos valores éticos derivados de ella. Por lo tanto, como una microestructura social, asume un papel fundamental.

Sin embargo, los juegos y sus dinámicas se encargan no solo de la transmisión de datos culturales, sino también de denunciar la existencia de ciertas normas sociales que, como siempre hemos advertido, son falsificadores de comportamiento.

Entonces una de las dinámicas culturales que puede servir de ejemplo es la segregación de niños y niñas, la misma que tiende a quedar desfasada con el paso del tiempo. Ahora, ante el panorama de cumplimiento y consideración del juego como herramienta de comunicación educativa, las escuelas pueden dar un impulso hacia las metas a través de los docentes como educadores, proponiendo y sugiriendo modelos alternativos o nuevos de juego. Más estructurado. Así, desde una perspectiva educativa, uno de los beneficios más importantes de la actividad lúdica para el aprendizaje es que es un medio de entrega funcionalmente eficaz; escenas de pensamiento sexual, por lo tanto, por su contenido técnico o ideológico, estudio a los niños.

2.2. DEFINICIÓN TEÓRICA DEL JUEGO LÚDICO

Desde un punto de vista metodológico y pedagógico, el juego es un elemento central en la formación de los niños y, por ende, en su aprendizaje y recuperación conceptual, como explica (Pirela, 2007) “Sujeto a las amplias variables de cambio conceptual y orgánico de la enseñanza en el siglo XXI. Llegan nuevas formas de enseñanza y perspectivas importantes a considerar.” Para conceptualizar adecuadamente el juego como metodología como principio, es necesario apelar brevemente al concepto histórico que ha tenido el juego para

poder enténdelo. En este sentido, varios trabajos de investigación han prestado atención a este aspecto cuando estudian y tratan en profundidad las actividades recreativas.

De este modo, como afirma (Nuñez, 2000): “[...] el juego 18 En las sociedades más primitivas era propio de estas culturas grupales: luchaban más por la supervivencia que por la diversión, y tan diverso como un placer natural, afirmaba que los juegos no eran divertidos y relajantes como ahora son activos pero competitivos”. las características originales y ancestrales del juego, es necesario hacer referencia a algunos conceptos del término en la doctrina revisada.

Así, Huizinga, quien es citada por (Dávila, 2002, pág. 7) indica que: "El juego es un acto o actividad voluntaria, sin ganancia material, dentro de un cierto rango fijo de tiempo y espacio, llevado a cabo de acuerdo con reglas libremente acordadas pero totalmente obligatorias, que tiene un propósito en sí mismo y se acompaña de una sensación de estrés y placer Por ello, también nos parece interesante citar a (Woolfolk, 1999, p. 85) quien explica que la importancia y utilidad del juego va más allá del nombre o el origen conceptual que se le dé, a saber: “Los juegos son buenos para el desarrollo cognitivo en muchas áreas. .En el juego motor, los preescolares comienzan a aprender acerca de la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio.

Mientras juega con los objetos, se da cuenta de que estos objetos tienen usos y propiedades comunes y apropiados. Al jugar con otros, practican conceptos y roles sociales mientras aprenden aspectos de su cultura”.

Los tipos de Juegos o actividades lúdicas: según las teorías que explican sobre los juegos, indican que esta es una herramienta de mucha importancia que puede ayudar en la mejora de la convivencia así como permite las interrelaciones entre seres humanos, su uso data desde muchos años, por ello su uso es de mucha importancia en el proceso de evolución del hombre (Matos, 2002), en todas ellas se pueden encontrar los siguientes tipos de juegos lúdicos:

- A. Los juegos de actitudes: Los llamados juegos actitudinales, caracterizados por una actividad física manifiesta, son las actividades lúdicas más comunes en los dos primeros años de la vida humana, porque se caracterizan por la libertad y la espontaneidad; pueden jugarse cuando el niño lo desee,

independientemente de la formalidad o cortesía. programa. En este tipo de actividad, como lo cita (Matos, 2002), “se desarrolla la actividad motriz básica, por lo que también se le llama juego exploratorio, y así, los infantes adquieren conocimientos sobre su entorno a través de su práctica conocimientos básicos, pero también entrenan su ingenio y capacidad asociativa.

B. Los juegos activos: En este tipo de juego, características representativas, el niño pequeño recopila imágenes y personajes de la vida real, la sociedad y los medios de comunicación, convirtiéndolos en fantasía durante el desarrollo del niño. Como resultado, los niños desarrollan personajes fantásticos o heroicos, e incluso aparecen como amigos imaginarios, situaciones exageradas en las que juegan un papel protagónico. (Matos, 2002) 20 La utilidad de este tipo de entretenimiento radica en su aspecto creativo, ya que anima a los menores a crear e imaginar escenarios y situaciones fantásticas. Por otro lado, su duración no es constante y depende de cada niño, sin embargo, la mayoría de los estudios psicológicos muestran que pueden durar casi hasta el final de la etapa preescolar. También hay estudios que sitúan en este tipo de juego una actividad denominada “construcción”, que se da alrededor de los 5 o 6 años y se caracteriza por el uso de materiales y formas con fines elegidos por el niño. (Matos, 2002) afirma que otras actividades asociadas a este grupo lúdico son, “[...] las relacionadas con el desarrollo de la musicalidad, las cuales son en sí mismas consideradas como un juego activo o canto.

C. Los juegos pasivos: para Matos,(2002) explica sobre los juegos, como “Aquellas actividades que pueden considerarse de ocio o distracción, en las que el gasto energético se considera mínimo, porque se realizan habitualmente en soledad.” Su función principal. Como señalaron los autores y las contribuciones anteriores, se descubrió que desarrollaban el equilibrio intelectual de los niños, ya que cuestionaban en gran medida su uso del razonamiento, la memoria, la creatividad, la motivación y otras características similares.

- D. Los juegos cooperativos: de esta manera Matos sobre los juegos cooperativos aclara que “[...] aquellos juegos cuya naturaleza depende de la suma de los objetivos y logros de los componentes activos, a diferencia de los juegos de carácter competitivo donde la infidelidad comportamental prevalece.

2.3. TEORÍAS SOBRE JUEGOS LÚDICOS

El juego como estrategia de enseñanza Arce Crisologo, Aurelio dice: “Jugar es una de las formas más efectivas de aprender, es una preparación para la vida. Jugando se aprende a comunicar y ejercitar la imaginación para explorar y probar nuevas habilidades e ideas Entrenar cada parte el uso de”. (Carbajal, 2013)

Tineo CamPost, Luis, dice “Los juegos están estrechamente relacionados con los programas y lecciones de aprendizaje porque sirven como motivación continua y demuestran de manera efectiva diferentes actividades de aprendizaje. Con el avance de la ciencia y la tecnología, se cree que se han obtenido valiosas ayudas cognitivas y psicomotoras para la formación de los estudiantes al incluir juegos en el desarrollo motor. (Carbajal, 2013)

María Montessori, Él cree que la aplicación de juegos casuales se realiza en el proceso de cultivar la capacidad de toma de decisiones independiente de los estudiantes. (Carbajal Cornejo K., 2013) Las ideas de estos “grandes psicólogos educativos confirman que a través del juego los niños pueden desarrollar mejor sus cualidades, capacidades y habilidades”. (Ramírez Muñante J.S., 2015, pág. 19)

El juego es una actividad básica para los niños. “Los niños necesitan jugar para aprender, absorber y conquistar todo lo que les rodea, para formar su identidad, para escapar o superar los obstáculos que les pone el mundo de los adultos, para entenderse a sí mismos”. (Granda, 2013, pág. 4).

2.4. TEORÍAS DEL JUEGO

Teoría Piagetiana o intelectual:

Para Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. (Teoría de juegos, 2012) Las habilidades sensoriomotoras, simbólicas o de

razonamiento, como aspectos importantes del desarrollo personal, son condiciones para el origen y evolución del juego. (Teoría de juegos, 2012) Según Piaget, los juegos se pueden clasificar según determinados períodos de desarrollo intelectual: juegos de ejercicio (sensorial y motor). Ocurre aproximadamente hasta dos años. Tienden a concentrarse en sus cuerpos y en las sensaciones que producen. A través de la vista, el olfato, el tacto, el oído y el movimiento, aprende sobre sí mismo y establece diferencias con otras personas y objetos. Juego simbólico. Su enfoque está en su entorno, representando un objeto, acción o escena. Esto suele ser de dos a cuatro años. Juego de reglas. Brindan oportunidades para que los niños inicien el pensamiento lógico y estratégico. se da aproximadamente entre los cinco y seis años.

Entonces se puede señalar que el juego tiene una función simbólica, confrontando al niño con una realidad imaginada que por un lado comparte algo en común con la realidad y por otro lado se distancia de ella. Así es como practican mentalmente hechos o situaciones que no existen en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso psicológico en el que los niños se adaptan y modifican la realidad exterior según sus propias motivaciones y su mundo interior. (Teoría del juego, 2011) Dos funciones principales son: reforzar las habilidades adquiridas a través de la repetición y reforzar la sensación de que pueden cambiar el mundo de manera efectiva. (Teorías para el juego, 2011)

Piaget, Señale que los tipos de juegos que usábamos de niños estaban definidos por las etapas específicas del desarrollo cognitivo por las que atravesábamos. En cierta etapa de la cognición, refleja un tipo de juego. Piense en el juego como una forma de adquirir conocimiento sobre objetos y eventos nuevos y más complejos, como una forma de ampliar la formación de conceptos y conectar el pensamiento con la acción. Según Piaget, el juego parece ser un resultado directo del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

Teoría constructivista de Vygotsky

Vygotsky (1982) y su “Teoría constructivista del juego” indica en su teoría es constructivista “porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural”. Jugar con otros niños amplía su capacidad para comprender las realidades de su entorno físico y social al aumentar lo que Vygotsky llamó su "zona de desarrollo próximo".

(Esdrey E., 2013, p. 13) “Zona de Desarrollo Próximo” es “la distancia entre el nivel real de desarrollo cognitivo, la capacidad de resolver problemas de forma independiente sin la ayuda de otros y el nivel adquirido hasta ese momento” Potencial desarrollo, o la capacidad de resolver problemas bajo la guía de un adulto u otro niño más capaz”.

Vygotsky analiza, Además, el desarrollo evolutivo del juego en la infancia destaca dos etapas importantes: En la primera etapa, a partir de los dos o tres años, los niños juegan con los objetos de acuerdo con los significados que les asigna su entorno social inmediato. A su vez, la primera fase tendrá dos niveles de desarrollo. En el primer caso, aprenden a través del juego la verdadera función de los objetos en un entorno sociocultural, tal y como les transmite el entorno del hogar. Segundo, aprenden a sustituir simbólicamente la función de dicho objeto. O lo que es asignar la función de un objeto a otro aparentemente similar, liberando la mente del objeto concreto. De acuerdo con la adquisición social del lenguaje, aprenden a operar con significado. Por ejemplo, un volumen esférico se puede convertir en una esfera. La segunda etapa dura de tres a seis años, a la que él llama la etapa del "juego de drama social". Ahora hay un interés creciente por el mundo de los adultos, que lo "construyen" y lo representan imitativamente. De esta forma, se avanzó en la superación del pensamiento egocéntrico y se produjo un lúdico intercambio de roles mimético que, entre otras cosas, nos permitió conocer qué hacían por ellos las personas de su entorno, qué tipo de experiencia les ofrecían. Asumen el papel de maestro, papá o mamá, expresando así sus percepciones de los familiares cercanos.

A medida que los niños crecen, los juegos dramáticos, el “drama” y las actuaciones musicales con personajes lúdicos pueden ser excelentes recursos psicopedagógicos para desarrollar sus habilidades emocionales y de comunicación. (Tripero A., 2011)

CAPITULO III

IMPORTANCIA DE LOS JUEGO LUDICOS

3.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO

Hoy en día, la mayoría de los expertos en el tema reconocen que el término "juego" se refiere a una categoría general de comportamientos muy diversos. En una reciente discusión sobre el tema, "Smith (1983) señala que su aspecto más distintivo radica en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en tipos particulares de conducta"; ("Juego y Psicología en Niños y Niñas de 0 -3") Development", 2010, p. 3) Este control sobre la propia actividad, movimiento frente a estímulos externos, necesidades y metas conductuales, no es divertido y tiene mucho que ver con las distorsiones de la realidad que asume el proceso de asimilación, tanto fisiológicamente y psicológicamente superior.

En una versión más suave, el juego sería un mal menor, una liberación de energía que los pequeños no podemos, ni nosotros mismos, lograr, para dedicar a vocaciones más serias. (Olmedo, 2011).

La importancia del juego en su desarrollo no se puede entender si se entiende que los niños son meras réplicas diminutas de los adultos. En psicología, el enfoque conductista, ya sea la versión pavloviana clásica o la versión skinneriana más moderna, es uno de los más consistentes en su adhesión a las similitudes regulares que gobiernan el comportamiento de adultos y niños. (Olmedo, 2012)

De hecho, nunca dudaron de la validez de extender el principio a cualquier acción humana, por completa que parezca. En las últimas dos décadas, gran parte de la investigación sobre el juego se ha atribuido a los biólogos. Al comparar el desarrollo de diferentes especies, encontraron que aquellas con la apariencia filogenética más reciente jugaron más y duraron más. Uno podría preguntarse qué papel jugaron estas interesantes actividades en su selección durante la evolución. (Olmedo, 2012)

Bruner (1984), por ejemplo, Relacionar el juego con largos periodos de tiempo. La inmadurez de los mamíferos los hace crónicamente dependientes de sus padres. Al garantizar

las necesidades básicas, los jóvenes de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con el propósito biológico del comportamiento adulto. La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y complejo, en las que los entornos a los que tienen que adaptarse son más variables, aquellas que prolongan la dependencia de los jóvenes durante más tiempo y las que, por tanto, prevén Ofrecen mayores posibilidades de juego. (Olmedo, 2011)

Una versión antropomórfica de esta teoría, muy común en la creencia popular, es que un niño juega porque no tiene que trabajar. The Opposition to Game Work trae el veredicto sobre el primero de todos aquellos rasgos que objetan la noción de trabajo como castigo para la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, agradable, etc. Por tanto, si los adultos se caracterizan por el trabajo, los niños deben caracterizarse por el juego. (Olmedo, 2011)

3.2. APORTE DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

A través del juego, los niños desarrollarán la coordinación motora gruesa y fina. Mientras los estudiantes juegan, él explora, manipula, practica y repite acciones, guiando al estudiante a través de cómo funciona el juguete, qué debe hacer para que el carro funcione y causa y efecto. Mientras juega, descubre la apariencia, el tamaño, el color, la forma, la textura, la similitud, la diferencia de las cosas, adquiere conocimientos simples sobre el espacio y el tiempo, desarrolla su memoria y creatividad. Mientras juega constantemente, hace gestos imitativos, da vida a los objetos, y todas estas actividades conducen al desarrollo de funciones simbólicas, que contribuyen a la comprensión de símbolos abstractos y operaciones mentales muy importantes para el desarrollo intelectual. (Villalva, 2012).

En cuanto al desarrollo del lenguaje. Los estudiantes usan el lenguaje, la expresión oral mientras actúan. Como juega constantemente, está describiendo situaciones, nombrando cosas, hablando, haciendo juegos espontáneos, poemas, adivinanzas, canciones y trabalenguas, y acompaña su juego con sonidos, ruidos, ruidos, vocalizaciones, cantos, bailes. ejercita tus habilidades comunicativas.” (Villalva, 2012).

En cuanto al desarrollo social. El juego es una forma de integración social, a través del juego desarrolla formas de control social y habilidades sociales (formas de saludo), aprende

diferentes roles sociales y familiares. Mientras juega, ejercita el manejo de las habilidades de comunicación verbal y no verbal aceptadas por su grupo social; habilidades sociales como reconocer y expresar sus emociones, identificar tiempos y ambientes apropiados para jugar.” (Villalva, 2012).

En el desarrollo emocional. Mientras juegas, reconoces tus rasgos físicos y temperamentales, formas preferencias, tomas decisiones, todo lo cual contribuye a una mejor comprensión de ti mismo. desarrollar sus habilidades de expresión personal y usar su fantasía, imaginación y creatividad.” (Villalva, 2012).

El juego dentro de la educación. El juego en la educación es una situación relativamente nueva. Hoy en día, el juego juega un papel decisivo en las escuelas y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, un niño controla su cuerpo, coordina sus movimientos, organiza sus pensamientos, explora el mundo que lo rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva, se convierte en una persona social y aprende a ser parte de su comunidad. Un lugar En este sentido, la actividad mental en el juego es continua, por lo tanto, el juego significa creación, imaginación, exploración y fantasía. Cuando un niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que surgen durante el juego.

3.3. EL JUEGO EN EL DESARROLLO MENTAL DEL NIÑO

El niño aprende a prestar atención a lo que está haciendo, la memoria, el razonamiento, etc. A través del juego, sus mentes se desarrollan en la conceptualización, la lógica y la abstracción. A través del juego, los niños también desarrollan sus habilidades motoras mientras corren, saltan, trepan, suben o bajan, y unirse a un grupo ayuda con el desarrollo social, las relaciones y la cooperación con los demás, y el respeto mutuo. Además, a través de la interacción y el juego con otros niños, el lenguaje se desarrolla y refina. (Enseñanza empírica en preescolar., sf, p. 1) El juego del niño en el que asume un rol específico y en el que imita e identifica los diferentes roles de un adulto incide en el aprendizaje de alguna manera. (Reyes, 2015)

Los juegos, un excelente recurso educativo Teniendo en cuenta todas las razones anteriores, podemos afirmar que "Los juegos son un excelente recurso educativo para los niños". Los

niños están profundamente comprometidos y motivados por el juego, y es algo que nosotros, como educadores, debemos utilizar para mejorar lo que enseñamos en el aula. A medida que el niño se desarrolla, debemos promover la maduración y formación de su personalidad a través de diferentes juegos funcionales que le ayuden a lograr su coordinación psicomotriz, el desarrollo y mejora de sus sentidos y percepciones, su espacialidad y posición en el tiempo. Todo requiere un buen ambiente, no solo en el salón de clases sino también en el hogar. Este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel.

El juego en la escuela. Nuestro papel como profesores debería ser el de los animadores del juego, o incluso el de otro jugador. Si queremos ser el "director" del juego, entre personas "maduras y serias", dirigiendo, organizando y arreglando nunca se conseguirá una atmósfera adecuada, que permita a los niños expresarse de forma autónoma y libre a través del juego. Esto no quiere decir que debemos dejar solos a los alumnos, sino que debemos guiarlos, darles ideas y alentarlos, para que los niños encuentren en sus maestros durante el juego que pueden serles más útiles. Expansivo. Para ello, el maestro debería tener en cuenta, en su rol de «animador estimulador» del juego, una serie de elementos:

1. Diseño de espacios del juego. Los profesores deben proporcionar a los alumnos las mejores condiciones para jugar y deben ser capaces de organizar el entorno para jugar. El espacio ambiental será lo más seguro, estable y tranquilo posible. Las aulas se estructurarán en espacios informales que permitan el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego de todos, siempre siguiendo unas normas y unos fines didácticos. Además, los niños también necesitan jugar y aprender al aire libre, por lo que consideraremos de manera integral las condiciones del patio escolar, el espacio verde en el área donde se encuentra la escuela, los diferentes espacios culturales en el área y juegos.
2. Los materiales lúdicos. Los juguetes son una "excusa" que tenemos que tener en cuenta. Elegiremos materiales divertidos que fomenten el pensamiento divergente y la creatividad de los estudiantes, como rompecabezas, ábacos, títeres, cuentos, canciones y más. Estructura y Organización del Tiempo de

Juego Todo niño debe desarrollar el juego libre y organizado, el cual debe jugar tanto individualmente como en grupo. Diversas investigaciones han demostrado que el juego entre dos niños dura más y es más eficiente que el juego individual o el juego con tres o más niños, sin embargo, debemos agregar que el juego en grupo brinda aportes y experiencias que enriquecen los juegos individuales espontáneos. Por lo tanto, el docente debe programar y organizar el tiempo para cada juego que utiliza en el aula.

3.4. LA ACTITUD DEL MAESTRO EN LA ENSEÑANZA DE JUEGO.

Un profesor debe tratar de desarrollar una serie de actitudes en su papel como animador del juego. Debes adquirir la posición de ser un observador cuidadoso, habilidoso y conductor del juego, descubriendo las actitudes y habilidades de los alumnos. Esto significará: una gran capacidad para aceptar las expresiones y reacciones del niño y, cuando se produzcan, para justificar lo que es normal en la maduración y el desarrollo del niño; para crear un ambiente relajado, libre de tensión y tolerancia: el niño debe estar en un ambiente libre ambiente Trabaje en el medio, pero apéguese a las reglas; no debe sentirse controlado, y mucho menos forzado. El maestro debe establecer una relación amistosa con el niño, pero siempre a distancia, es decir, teniendo en cuenta que el alumno debe sentir lo que es y debe ver al maestro como un adulto a cargo de su educación; una actitud de escucha siempre y diálogo: el profesor debe estar abierto a todo y a todos y estar dispuesto a desarrollar la comunicación y la comprensión de su hijo; no espere soluciones: tiene que dejar que su hijo las descubra por sí mismo y animar a los alumnos a descubrir e inventar; y compromiso será mayor, y el aprendizaje será más significativo. No acelerar el desarrollo del juego: se trata de respetar el orden del juego.

El maestro no debe enseñar al niño a sobreacelerar su proceso evolutivo; brindarle oportunidades de éxito: el niño necesita aliento y reconocimiento; situaciones que le permitan mejorar su autoestima y demostrarle al niño que es una persona “capaz” ; abierto a preguntas, ideas y sugerencias, brindando oportunidades para que los niños prueben, experimenten y pongan en práctica sus iniciativas. En definitiva, debemos reflexionar profundamente sobre el enorme potencial educativo que encierran los juegos y cómo son herramientas fundamentales de las actividades de enseñanza y aprendizaje en las escuelas, ya que constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje, motivación y

creación de los niños. Aprenden sin saberlo. De esto se trata de combinar cultura e intelecto como una forma de juego que interviene en el proceso de enseñanza.

3.5. LOS JUEGOS EN EL APRENDIZAJE.

La recreación es un elemento activo que desata su exceso de potencial en todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, oído, que requieren estimulación y ejercicio. Asimismo, el desarrollo físico, motor e intelectual se potencia en los niños y niñas cuando reciben y continúan siendo sometidos a estímulos y presiones anormalmente incrementadas para adquirir información.

Es por ello que permite el traspaso de toda existencia y la liberación de la energía conocida en la alegría sentida y transmitida al aspecto lúdico. La alegría, un sentimiento que muchas veces se reduce al hábito de enseñar, es una expresión de estar, explorar, construir y compartir con los demás la presencia de descubrir la realidad y dar rienda suelta a la propia creatividad. De lo anterior se infiere que la escuela como institución ha visto disminuida su necesidad de formación mental, introduciendo métodos de disciplina manual e industrial que dan a los niños y niñas la formación que antes tenían en la vida familiar y social. Es así como la teoría educativa hoy enfatiza la necesidad de un mayor uso de las actividades lúdicas, los juguetes y las ludotecas como elementos fundamentales del desarrollo de los procesos educativos formales en la etapa preescolar como instituciones responsables.

CONCLUSIONES

Primero. La educación física es vital para los adultos, los beneficios funcionales y sociales que resultan del ejercicio regular, también se han reportado mejoras en la memoria y la función cognitiva entre los adultos mayores.

Segundo. Los estudios señalan que la educación contribuye a retrasar la aparición de demencia en hombres y mujeres de edad avanzada.

Tercero. La educación física es importante porque la actividad física regular promueve la vida independiente y retrasa el umbral de discapacidad, las organizaciones que ayudan a las personas mayores incluyen cada vez más información sobre el estado físico.

RECOMENDACIONES

- 1) Se sugiere profundizar la investigación sobre las ventajas de la educación física.
- 2) Se recomienda ampliar las investigaciones teóricas en torno a la educación física.
- 3) La educación física debe ser analizada y aplicada en diversas instituciones educativas.

REFERENCIAS CITADAS

- Anderson, L. (2017). *Deporte preescolar*. España: DS.
- Daza, J. (2018). *El juego y el juguete en el desarrollo el niño*. España: Trillas.
- Fraiser, T. (2018). *El deporte preescolar en el mundo*. Estados Unidos: NY.
- González, C. (2018). *Educación física en preescolar*. España: INDE.
- Gunner, K. (2019). *Estrategias de promoción de la salud para fomentar la actividad física en bebés, adultos pequeños y en adultos*. EEUU: Health Care.
- Huarahuara. W. (2012). Actitudes de los estudiantes hacia la educación física de la Institución Educativa secundaria Industrial 32 de – puno 2010. Tesis: Puno.
- Hurtado, J. (2010). Actitud de los estudiantes del ciclo común con respecto a la asignatura de educación física. Tesis de Maestría. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Honduras. Recuperado de: <file:///C:/Users/WWW/Downloads/actitud-de-los-estudiantes-del-ciclo-comun-con-respecto-a-la-asignatura-de-educacion-fisica.pdf>.
- Macarro, J. (2008). Actitudes y motivaciones hacia la práctica de actividad físico-deportiva y el área de educación física, del alumnado de la provincia de granada al finalizar la E.S.O. Tesis Doctoral Universidad de Granada, España. Recuperado de: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/1900/1/17506268.pdf>
- Meyer, U. (2017). *El deporte preescolar*. Mexico: UNAM.
- Morrow, J. (2016). *Cumplimiento de las pautas de actividad física y aptitud física relacionada con la salud en la juventud*. . EE.UU: American Journal.
- Ponce, N.R.; Quispe, L.A.; Alfaro, P.R. y Meléndez, C.E. (2016). Creencias y prácticas de la actividad física y estilos de vida saludable en el personal administrativo de una universidad de Lima, Perú” (Tesis). Recuperado de DOI: <https://doi.org/10.20453/rhr.v1i2.3205>

- Pérez, V. (2019). La promoción de la actividad física relacionada con la salud. La perspectiva de proceso y de resultado. *Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 69-74.
- Rees, D. (2018). *El deporte infantil y sus beneficios*. España: Universidad de Navarra.
- Rivera, A. (2018). *Educación Física En Preescolar. Una Propuesta Desde La Perspectiva Crítica*. Mexico: UNAM.
- Rubio, M. (2019). *El sedentarismo del siglo XXI*. Chiclayo: UNPRG.
- Sabia, M. (2016). *El deporte de los adultos*. Chile: UNiversidad Catolica de Chile.
- Saldivar, R. (2018). *La actividad física y la salud en en adultos*. España: Universidad de Navarra.
- Strong, M. (2015). *Actividad física basada en evidencia para jóvenes en edad escolar*. EEUU: JOURNAL Medic.
- Timmons, M. (2018). *Beneficios de la actividad deportivo en adultos*. Chile: UNCH.