

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



**Técnica del juego libre como principal recurso de aprendizaje en los niños
de educación primaria**

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física

Autor:

Frank Richard Anton Santiago.

Piura – Perú

2020

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



**Técnica del juego libre como principal recurso de aprendizaje en los niños
de educación primaria**

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)

Piura – Perú

2020

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



**Técnica del juego libre como principal recurso de aprendizaje en los niños
de educación primaria**

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

Frank Richard Antón Santiago. (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

Piura – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jauja, a veinticinco días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Escuelas del Futuro, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar 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: **"Técnica del juego libre como principal recurso de aprendizaje en los niños de educación primaria"** para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física al señor(a) **ANTÓN SANTIAGO, FRANK RICHARD**.

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

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

Siendo las diez 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.

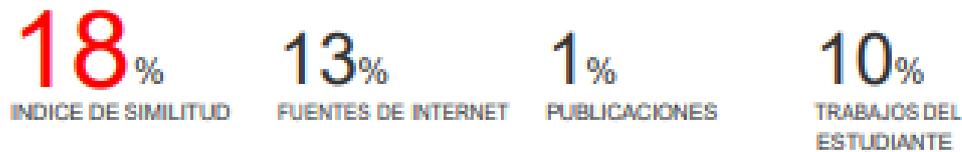

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Técnica del juego libre como principal recurso de aprendizaje en los niños de educación primaria

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	3%
2	waece.org Fuente de Internet	3%
3	core.ac.uk Fuente de Internet	2%
4	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
7	www.scielo.org.mx Fuente de Internet	1%
8	1library.co Fuente de Internet	1%
9	es.slideshare.net Fuente de Internet	



		1%
10	10ejemplos.com Fuente de Internet	1%
11	issuu.com Fuente de Internet	1%
12	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
14	archive.org Fuente de Internet	<1%
15	tea.texas.gov Fuente de Internet	<1%
16	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1%
17	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1%
18	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
19	www.bestteacher-formacion.com Fuente de Internet	<1%



20	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
21	hhmi.org Fuente de Internet	<1%
22	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 26 (2010)", Brill, 2014 Publicación	<1%
23	Submitted to Consorcio CIXUG Trabajo del estudiante	<1%
24	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante	<1%
25	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

DEDICATORIA

Al padre celestial por darme la vida y seguir sembrando el deporte a los niños bajo piuranos.

A mi esposa e hijos que en todo momento me apoyaron en darme la felicidad, para transmitir a las futuras generaciones que el juego es buscar talentos deportistas.

ÍNDICE.

DEDICATORIA	viii
ÍNDICE.	xi
RESUMEN	x
ABSTRACT.	xi
INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I	15
INDICADORES DE CALIDAD PARA LAS ESCUELAS PRIMARIAS.	15
1.1. Algunos indicadores de calidad para las escuelas primarias. -	15
1.1.1. La calidad como condición para el reconocimiento oficial.	16
1.1.2. La calidad como proceso de desarrollo institucional	17
1.1.3. La calidad como proceso de implicación de la comunidad.	18
1.2. Condiciones básicas de calidad en la educación infantil. -	18
CAPÍTULO II	25
EL JUEGO COMO PRINCIPAL METODOLOGIA DE TRABAJO EN EDUCACION PRIMARIA	25
2.1. Definición conceptual de juego. -	25
2.2.1. El juego como expresión y liberación del deseo. -	26
2.2.2. El juego tiene un lugar y un tiempo. -	27
2.2.3. El juego como instrumento para superar las angustias (contensión emocional).	28
2.3. El juego y el desarrollo neurológico. -	29
2.4. Las funciones del juego en distintas etapas de la niñez. -	30
CAPITULO III	36
EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES SU ORGANIZACIÓN Y METODOLOGIA PARA LOS NIÑOS DE PRIMARIA.	36
3.1. Diagnóstico de las experiencias de juego libre en los sectores en las Instituciones de Educativa Inicial. -	37
3.2. Secuencia metodológica del juego libre en los sectores. -	38
3.3. Propuesta Innovadora para la actividad del juego libre en los sectores. -	39
3.3.1. La Secuencia metodológica en base a tres momentos de trabajo	40
CONCLUSIONES	42
RECOMENDACIONES.	43
REFERENCIAS CITADAS	44

RESUMEN

Recientemente, ha habido un creciente interés en la investigación sobre los aspectos fundamentales del éxito escolar y el desarrollo infantil. Este artículo presenta aspectos del juego libre en educación primaria como metodología altamente didáctica para el aprendizaje formal y cotidiano de los niños. Además, el juego forma parte de la vida de un niño. No se puede negar su importancia y presencia. Hay varios factores que determinan el futuro desarrollo de este servicio. Además, se han establecido ciertas condiciones como ideales y estándares de calidad que deben cumplir las instituciones encargadas de la atención, cuidado y educación de los estudiantes de educación primaria. Los profesores de escuela primaria que trabajan en el campo de la educación física en las instituciones educativas deben asegurarse de que los niños participen en competiciones deportivas y así acumulen talentos en diversas disciplinas. Además, en colaboración con las administraciones locales, niños y niñas que buscan atención familiar y social participan en fútbol, voleibol, atletismo, baloncesto y más. Creación de proyectos sociales para la apertura de academias deportivas dedicadas al deporte.

Palabras Claves: juego libre, proyectos, aprendizaje.

ABSTRACT.

Recently, there has been growing interest in research on the fundamental aspects of school success and child development. This article presents aspects of free play in primary education as a highly didactic methodology for children's formal and daily learning. Furthermore, play is part of a child's life. Its importance and presence cannot be denied. There are several factors that determine the future development of this service. In addition, certain conditions have been established as ideals and quality standards that must be met by the institutions in charge of the care, attention and education of primary education students. Primary school teachers working in the field of physical education in educational institutions must ensure that children participate in sports competitions and thus accumulate talents in various disciplines. Additionally, in collaboration with local administrations, boys and girls seeking family and social care participate in soccer, volleyball, athletics, basketball and more. Creation of social projects for the opening of sports academies dedicated to sports.

Keywords: free play, projects, learning.

INTRODUCCIÓN

Dentro del programa aprobado por la Conferencia General de la UNESCO. En una conferencia celebrada en Nairobi en 1976, la Secretaría "alentó el uso de tecnología apropiada y formas simples y económicas de organización de recursos humanos y materiales para el desarrollo educativo" y en particular alentó la redacción de artículos sobre desarrollo educativo. Capitalizar las tradiciones culturales del país para diseñar e implementar métodos de enseñanza apropiados al entorno. Esta investigación es parte de una visión de utilizar el juego libre como una metodología de trabajo que responda a diversos contextos socioculturales.

La respuesta es una necesidad humana desde la infancia. El enfoque teórico reconoce que somos seres que nos desarrollamos viviendo e interactuando con otras personas. Estamos biológicamente dotados para formar relaciones y vínculos desde una edad temprana. con otras personas; Al principio parece que esta actividad se realiza "por cuenta propia". Depende de cómo se comporta el niño, cómo expresa el juego, se adapta, comparte, sale, etc. Si tiene cuidado, su hijo apreciará la riqueza o el aspecto educativo del juego. La globalidad, la integridad, la independencia, la autonomía, la igualdad, el respeto o la creatividad pertenecen a este juego libre y a sus principios operativos, todos ellos muy relevantes para los objetivos e intenciones de la educación en este milenio.

De hecho, los juegos pueden proporcionar experiencias de aprendizaje más allá del jardín de infantes como medio para estimular la creatividad, y la psicología moderna ha reconocido el impacto que el comportamiento lúdico y los factores específicamente moldeados por el entorno cultural y social tienen en el desarrollo individual. Si queremos criar a un niño activo, nuestro propio, comunicación, reflexivo, crítico, crítico, creativo, creativo, respeto, respeto, cuándo, cuando, cuando, intelectualmente, intelectual, intelectual, intelecto, la ciudadanía se puede mejorar lograr la ciudadanía en la integración física, física y física, física, física, física, física, espiritual, espiritual y crítica. Necesitamos reconsiderar el tipo de práctica que ofrecemos a nuestros hijos y luego ofrecerla. Los materiales, muebles y espacios

que ofrecemos han ganado un entorno común en esta dirección para verificar nuestros esfuerzos, requisitos, intereses y habilidades.

La tarea propuesta contiene la estructura de las siguientes secciones. A la siguiente manera, dije los indicadores de calidad de la escuela primaria. Acumula las condiciones o estándares básicos que se cumplirán en el contexto de los indicadores de calidad propuestos por una buena reputación. El capítulo 2, titulado Fundamentos teóricos del juego libre a través de la disciplina, revela los fundamentos científicos del juego desde diferentes perspectivas, lo que a su vez implica la evolución de aspectos teóricos correspondientes a la perspectiva del niño. Además de descubrir evidencia que respalda el juego, también revela diversas manifestaciones y características que ocurren durante el desarrollo de un niño.

El Capítulo III, titulado Juego libre, organización y metodología de trabajo por sectores, proporciona el contexto en el que se restringe el juego libre en las instituciones educativas. Además de hacer énfasis en la metodología de trabajo. Finalmente, me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a todas las organizaciones que han contribuido a mi formación personal y profesional. En particular, trabajar en la Universidad Nacional de Toombes me ha permitido seguir creciendo en mi vida profesional. Agradezco a los profesores de mi institución de educación superior que fueron sinceros en mis actividades educativas y me guiaron para culminar mis estudios en la segunda especialidad.

CAPÍTULO I

INDICADORES DE CALIDAD.

Para mejorar la calidad de la educación y los resultados del aprendizaje, los planificadores deben tener acceso a análisis empíricos basados en evidencia de las condiciones actuales, las tendencias a lo largo del tiempo e información sobre las fortalezas y debilidades del sistema y sus causas. Un sistema sólido de evaluación y seguimiento que aborde los indicadores pertinentes puede proporcionar dicha evidencia. Los indicadores ayudan a monitorear el progreso de las estrategias y programas en los planes del sector educativo. Los indicadores de calidad de la educación pueden tener profundas implicaciones políticas, ya que pueden compararse a lo largo del tiempo, en diferentes lugares o contextos, o con resultados específicos frente a estándares o puntos de referencia globales como los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Más específicamente, los indicadores ayudan a los planificadores del aprendizaje y a los tomadores de decisiones.

- a) Monitorear los cambios en áreas como la calidad de la educación, el plan de estudios y el rendimiento estudiantil. Estos cambios podrían alertar a los legisladores sobre los problemas más urgentes.
- b) Medir el impacto de las reformas educativas.
- c) Fomentar la mejora del sistema educativo comparando este sistema o partes del mismo con otros países o sistemas.
- d) Centrarse en los subsistemas educativos que necesitan mejoras, como distritos escolares específicos o niveles de grado.
- e) Centrarse en indicadores clave de equidad, como los resultados para diferentes grupos, incluidas las niñas, los estudiantes que viven en la pobreza y los estudiantes con discapacidades.

1.1. Algunos indicadores de calidad para las escuelas primarias. -

Debido a la complejidad de los sistemas educativos, ningún indicador por sí solo puede proporcionar una imagen suficientemente amplia del conjunto. Por tanto, es necesario crear un sistema de indicadores, teniendo en cuenta que el sistema no es una simple

recopilación o yuxtaposición de determinados indicadores, sino un conjunto agrupado en función de una determinada estructura.

Otro concepto central en discusión es el de los sistemas de indicadores. Un solo indicador, ya sea simple o integral, no puede proporcionar información útil sobre un fenómeno complejo como el sector educativo. Los sistemas de indicadores generalmente están diseñados para producir información más amplia y precisa. Pero es importante recordar que un marcador es más que un resumen de estadísticas. Idealmente, un sistema de indicadores no sólo mide los diversos componentes de un sistema educativo, sino que también proporciona información sobre cómo interactúan los componentes individuales para lograr una eficacia general. En otras palabras, la información global proporcionada por un cuadro de mando es mayor que la suma de sus partes.

1.1.1. La calidad como condición para el reconocimiento oficial.

Muchos países tienen listas de condiciones necesarias para escuelas, centros o guarderías (algunas se refieren a elementos estructurales, otras a características organizativas, muchas a equipos y recursos, etc.). Permiso de trabajo reconocido y concedido. Algunos de ellos aplican ciertas condiciones o características al inicio del proceso. Y otros que se enfocan en el resultado, es decir al final del proceso, es decir, desde esta perspectiva tenemos una conexión entre los insumos del proceso y el otro lado donde está el resultado (a lograr). La idea es que cuanto mejores sean las condiciones iniciales, mejor será el resultado, y esto no ha quedado claro en los estudios sobre las consecuencias directas de este tipo de relación. Generalmente es una lista de condiciones o indicadores estándar. Es decir, se utiliza según el mismo criterio en todas las situaciones.

Por otro lado, se sabe que la efectividad de los procesos educativos depende más del uso de los recursos existentes que de su existencia. En otras palabras, independientemente de las condiciones organizativas o de los recursos disponibles, se pueden lograr buenos resultados si el proceso es eficiente. Equipos y materiales, capacitación docente, seguimiento de resultados y procesos de trabajo, toman en cuenta el impacto de la labor educativa.

1.1.2. La calidad como proceso de desarrollo institucional.

Como se mencionó en el párrafo anterior, muchos países han iniciado el proceso de reforma de sus sistemas educativos, incluido el nivel preescolar. España está entre ellos. Desde esta perspectiva, la calidad es vista como la mejora de las herramientas institucionales, tanto a nivel regulatorio, como los sistemas de financiación, como a nivel organizativo y curricular. Es decir, tanto cuantitativa como cualitativamente.

La calidad se construye incorporando innovación para satisfacer las nuevas expectativas en materia de atención a la primera infancia. El proceso de mejora funciona mucho menos linealmente y depende mucho más de factores situacionales. En cualquier caso, los cambios y mejoras deben afectar no sólo a los aspectos externos o formales de la estructura del centro de formación, sino también a sus elementos culturales y dinámicos. La mejora de un centro de formación es un proceso de desarrollo de nuevas habilidades, actitudes y creencias que requiere un liderazgo activo dentro del propio centro, que requiere además un apoyo técnico y social continuo, todo lo cual debe llevarse a cabo en condiciones organizativas que lo permitan. Promueve la interacción y la exploración conjunta de nuevos valores. (Fulan, 1986)

Esto describe el surgimiento de un currículo formal en la educación primaria, la integración de los proyectos educativos implementados en esas escuelas en la dinámica institucional de los proyectos de centro, la invitación de los docentes a la planificación educativa y el mejoramiento del sistema educativo. Recursos existentes como centros. Proporciona un punto de referencia mientras trabajamos para mejorar nuestro sistema educativo para garantizar que las escuelas satisfagan las necesidades de las familias con niños pequeños. Esto significa que seguimos un proceso de mejora continua para satisfacer las necesidades de las familias con niños pequeños, así como las necesidades de las familias y del país. Más desafíos globales.

1.1.3. La calidad como proceso de implicación de la comunidad.

Más recientemente, ha surgido la práctica de generalizar la educación primaria a actores e instituciones no escolares. Este creciente deseo de educación ha

tenido un profundo impacto en el pensamiento de la gente sobre lo que significa una educación primaria de calidad y cómo se puede lograr. No sólo requiere que la comunidad participe en las actividades educativas de la escuela, sino que también se compromete a definir qué significa calidad y crear procesos de comportamiento para garantizar que esta definición se implemente.

1.2. Condiciones básicas de calidad en la educación primaria. -

El derecho a la educación se entiende fundamentalmente como derecho a la educación. Desde esta perspectiva, los Estados tienen la obligación no sólo de garantizar el acceso a la escuela a todos los niños y adolescentes en edad de escolarización obligatoria, sino también de brindarles una educación de calidad para asegurar los máximos resultados académicos y la realización de otros derechos humanos.

En educación. Zabalza (1998) enfatiza cuatro aspectos que resumen las expectativas que el Estado deposita en los niños en relación con el proceso educativo y el entorno cotidiano en el que se desarrollan. Esto se manifiesta en formas tales como familias, entornos escolares, currículo y docentes.

Familias. -

Nadie duda de que el entorno más cercano es la familia. Por tanto, las organizaciones son quienes mejor conocen a los niños y sus necesidades. El reconocimiento social del cuidado infantil como un derecho de los niños y las familias ha supuesto cambios significativos en nuestra forma de abordar el cuidado infantil. Ya no nos ayuda de ninguna manera cuidar de nuestros hijos. Las familias ahora pueden exigir las mejores instalaciones, profesionales, recursos y currículo.

Como ves, cada vez está más claro que los niños necesitan una atención especial y la obligación de las instituciones educativas de velar por esta situación, no como un regalo, sino como una exigencia legal. pero; Además, cuando se toman decisiones sobre la educación de los niños, se debe tener en cuenta a las familias, que participan en el diseño y organización del trabajo con sus hijos. Te acerca a la realidad del aula y a las oportunidades reales de aprendizaje de los experimentos que allí se realizan.

Durante mucho tiempo hubo una tensión incomprensible. Por un lado, había padres que tenían exigencias educativas específicas para sus hijos, y por otro, había profesores que debían "obedecer a los padres" porque sus familias no eran aceptadas. cuenta en ese momento. Diseño de obras educativas.

La participación puede adoptar muchas formas, desde simplemente saber lo que sucede en la escuela hasta que los padres reconozcan su valor para el desarrollo general de sus hijos. Desde asistir a reuniones organizadas por maestros hasta continuar dando seguimiento al progreso de su hijo; Desde la participación en algunas actividades adicionales (excursiones, viajes, juegos, etc.) hasta la participación práctica y sistemática en la realización de las actividades educativas escolares. El papel de los padres, las alianzas en las actividades educativas, agentes de cambio, la colaboración de las instituciones educativas y las familias como verdaderos socios en el desarrollo y aprendizaje de los niños, así como la apertura de nuevas instituciones a la sociedad y las familias, programas o entornos educativos que involucrar a más padres, entendemos que el éxito y la calidad se vuelven más evidentes a través de la colaboración.

Finalmente, se considera importante la forma en que los niños diversos y sus familias son aceptados e integrados en la dinámica de la vida cotidiana, el respeto por la diversidad y el reconocimiento positivo de las diferencias (etnia, género, contexto social y cultural, capacidades individuales). No es necesariamente latente y manifiesta.

Ambiente escolar. -

Cuando hablamos de entorno escolar tenemos en mente tanto los aspectos físicos de la institución (elementos estructurales, espacio, mobiliario, entorno físico en el que se ubica la escuela, etc.) como los aspectos formales (organización del tiempo). . . , sistema de gestión, normas de uso); Además, también son importantes el ambiente y la cultura institucional (relaciones interpersonales, sistema de trabajo e identificación con la institución). Como puede ver, el entorno físico y de infraestructura y las interacciones dentro de la institución están en armonía. Se presta especial atención a todo lo que afecta al desarrollo y aprendizaje del niño. Algunas de las características ofrecidas son:

Crear un ambiente rico y estimulante. –

1. Ver, usar, ser, organizar y sentir qué y cómo funciona puede despertar el interés de niños y niñas, estimular equipos multifuncionales y atraerlos a unirse a la estantería. Está lleno de diferentes tipos de instrumentos que invitan a tocar con ellos. El espacio del aula está dividido en diferentes ambientes, lo que transmite un mensaje claro sobre lo que hay que hacer.
2. Un entorno que mejore la calidad de vida. - Se consideran actividades principales la mejora de las actividades en esta etapa, es decir, aspectos relacionados más con el juego satisfactorio, así como aspectos que afectan a la seguridad y la higiene.

La seguridad y la higiene son condiciones que suelen formar parte de las recomendaciones incluidas en la guía (construcción, uso de materiales, diseño del espacio). Muebles sin postes ni esquinas, objetos no punzantes, muebles que no se caigan con facilidad (redes, estanterías, etc.), objetos no ingeribles y no tóxicos, etc. Tenemos que considerar otros aspectos que no siempre se tienen en cuenta. Dicho esto, se trata de un espacio con mucha luz natural. Tener suficiente espacio para no tener que permanecer todo el tiempo en un mismo lugar ni molestar a los demás, no tener mucha humedad, etc. La optimización de las actividades educativas incluye aspectos como disponer de espacios amplios y multifuncionales y disponer de espacio al aire libre. Se trata de tener un espacio rico en posibilidades, organizarlo de forma que permita combinar ocio y actividad, actividades calmantes y de relajación, disponer de mesas y sillas cómodas, solucionar el problema de las barreras arquitectónicas, etc. En este sentido, la calidad de la mejora de la vida no depende de la seguridad e higiene, la independencia, la independencia y las condiciones de independencia, por lo que apoyamos sus iniciativas para llegar a los juguetes. Esto significa el entorno. Autonomía. Los niños y los niños, el descanso, el descanso, las tabletas, los alimentos, los alimentos y los alimentos deben garantizar el desarrollo completo de una elegante autonomía, de modo que se garantice todo el desarrollo. Los alimentos, los alimentos, los espacios de refinación y migrados son un adulto importante, con niños con desarrollo y aprendizaje de los niños.

Entorno de calidad. - Se deben crear condiciones adecuadas para los niños tanto dentro como fuera de la escuela. En este sentido, garantizar que exista un parque conectado con el colegio para que los niños puedan salir a la calle, que el colegio no esté ubicado en un entorno contaminado y que no suponga un riesgo importante para los niños (por ejemplo, por el tráfico, geografía u otros factores).). En algunos casos, esto puede implicar encontrar un huerto escolar u otro espacio con animales cuidados por los niños. El objetivo es que los niños conecten con el mundo natural y social de una forma natural, desde proyectos de aprendizaje que puedan completar hasta actividades sencillas como cuidado de animales, jardinería y jardinería. Zoológicos, visitas a museos, proyecciones de películas en el cine, visitas a artesanos, policías, bomberos, etc. visitas escolares para servicios comunes, etc.).

(PHILLIPS, 1996) Destaca esta condición. Cuando hablamos de calidad no podemos limitarnos al análisis interno (la calidad de los recursos internos de un centro o servicio), sino que debemos considerar toda la infraestructura y la infraestructura. Dispositivos soportados.

El currículum para los niños de educación primaria. -

Estos programas incluyen definiciones de competencias y sus funciones. un enfoque que constituye la base para brindar elementos teóricos y metodológicos que orienten el proceso de enseñanza y aprendizaje; relaciones entre habilidades; Estándares educativos que describen el nivel de habilidad y el desarrollo de habilidades para cada nivel de grado. También se presentan las capacidades transversales y direcciones de desarrollo para cada campo. Finalmente, es importante señalar que se deben tener en cuenta las decisiones pedagógicas a nivel local, regional e institucional.

La educación primaria es la segunda etapa de la educación primaria formal y consta de seis clases. El objetivo es desarrollar las habilidades de impacto de los estudiantes a partir de la educación primaria. En este nivel, las preocupaciones de los estudiantes tienen en cuenta la diversidad lingüística y cultural, así como los ritmos, estilos y niveles de aprendizaje. En este nivel, se fortalecen las alianzas y las responsabilidades

compartidas entre las escuelas y las familias para garantizar un desarrollo óptimo de los estudiantes y enriquecer el proceso educativo.

El nivel de Educación primaria abarca los ciclos III, IV y V de la EBR:

CICLO III

Debemos recordar que los pensamientos de los niños son reales. Esto significa que en esta etapa el estudiante se limita a la autenticidad de las cosas, al nivel de los hechos y datos actuales basados en la información proporcionada por la familia y la institución educativa. También hay que recordar que no abandonó por completo su imaginación e imaginación, sino que fue integrando paulatinamente sus procesos, planes y procedimientos socioculturales. Asimismo, los niños pasan por períodos de transición de períodos cortos a largos con una variedad de actividades entre sesiones. Los niños deben seguir aprendiendo jugando. En este sentido, el proceso de enseñanza y aprendizaje debe contar con elementos de juego y situaciones específicas para lograr el aprendizaje.

IV CICLO

En esta etapa, los estudiantes aumentan su dominio de los conceptos, procedimientos y actitudes asociados a cada área del plan de estudios mientras permanecen en estrecho contacto con las realidades ambientales y sociales. De esta forma, y a su nivel, los niños empiezan a comprender que lo que aprenden en el colegio les ayuda a descubrir, disfrutar y pensar el mundo que les rodea.

Los niños en esta etapa tienen habilidades amplias y complejas que los maestros deben tener en cuenta. Por ejemplo, para demostrar más habilidades comunicativas, la situación asegura que, al escribir un texto, el lenguaje sea libre y los pensamientos se puedan estructurar de una manera más sencilla. También mejora tus habilidades matemáticas y gestiona algunas de tus habilidades mentales utilizando técnicas específicas sin ningún apoyo especial. Respetar y valorar a quienes se responsabilizan de sus propios intereses. Fortalece la motricidad fina y general. Le suele gustar dibujar y hacer manualidades y también le gustan los deportes. Teniendo en cuenta la facilidad

para el trabajo en equipo, la actuación del docente debe basarse en una pedagogía activa. Mejora el aprendizaje y aumenta la comprensión de la realidad.

V CICLO

Esta etapa del aprendizaje establece el pensamiento operativo, es decir, el pensamiento que promueve las reacciones y el análisis del estudiante de la realidad y los objetos y extrae conclusiones en función de los componentes. Por tanto, la metodología de trabajo debe incluir la capacidad de los estudiantes para recuperar información de diversas fuentes, colaborar con sus compañeros (aprendizaje cooperativo), escribir problemas estructurados y comunicar los resultados al resto de la clase. A medida que la colaboración se vuelve más significativa, los estudiantes pueden participar en la gestión del aula, fomentando una expresión verdaderamente democrática. En este contexto, los valores corresponden al significado específico de cada situación y gradualmente integran las esperanzas de la familia, grupo o nación. ir. Comprender el rendimiento académico como una extensión de las experiencias de los niños

Implementación de propuestas curriculares multidimensionales.

Continuidad curricular.

Estas consideraciones indican claramente la necesidad de tener en cuenta ciertos aspectos del desarrollo en el proceso de educación de los niños. El desarrollo inclusivo crea las mejores condiciones para que los niños expresen su potencial de la mejor manera posible. El mejor de los casos consiste en situaciones experienciales en forma de juego que enriquecen la experiencia de los niños y les ayudan a experimentar actividades significativas. Esto significa que la respuesta educativa es adecuada.

El profesor que acompaña el proceso de aprendizaje y desarrollo. -

No existe posibilidad ninguna de mejora en los programas escolares que no pase por la intervención de las personas encargadas de llevarlos a cabo. Podemos mejorar los espacios, los recursos, la implicación de la familia, etc. pero al final quienes se han de

encargar de rentabilizar todo ello en beneficio de los niños son los maestros encargados de su cuidado y educación. De allí la importancia de repensar en su formación, en su desarrollo personal y profesional y sobre todo en las cualidades que debe reunir esa persona que acompañe el aprendizaje de un niño en esta delicada e importante etapa de vida.

CAPÍTULO II

EL JUEGO COMO PRINCIPAL METODOLOGIA DE TRABAJO EN EDUCACION PRIMARIA

Este capítulo contiene referencias teóricas a la profundidad y profundidad del sujeto, lo que explica el significado y el significado del juego en la vida de los niños. Aunque somos diferentes de la evaluación y consulta de una variedad de fuentes, tenemos muchos representantes teóricos del problema, pero hay muchos representantes teóricos, y los representantes teóricos son psicológicos, educativos, sociológicos, antropológicos y culturales ofrecen el momento cuando el momento. Esta sección requiere esta información en la categoría y explica los resultados de la información y el desarrollo y el desarrollo de la primera infancia y el aprendizaje de esta categoría. Además, la perspectiva más reciente de comprender que los niños deberían jugar por un simple placer y alegría; Es importante enfatizar el desarrollo del plan de estudios de los niños en el sector y el desarrollo del plan de estudios de los niños.

2.1. Definición conceptual de juego. -

Se desarrolla como una serie de actividades a través de las cuales los individuos proyectan sus sentimientos y deseos y expresan su personalidad a través del lenguaje (verbal y simbólico). Para estos autores, las características del juego permiten a niños y adultos experimentar cosas que de otro modo serían imposibles en la vida. La libertad y la ausencia de limitaciones son esenciales en cada juego. En conclusión, podemos decir que los videojuegos no son un hobby para niños y niñas. Sus juegos están relacionados con el proceso central de aprendizaje de conocer el mundo a través de las emociones. A través del juego, el niño o niña hace una serie de suposiciones sobre la vida. Redescubre y mejora las mismas cosas más tarde como adulto, razonando y salvando la brecha entre el juego y la vida. Las actividades libres e individuales que tienen lugar en el mundo interior del niño lo llenan de energía alegre, satisfactoria y alegre porque lo hacen ellos mismos. Es flexible porque es muy importante y es el propósito y el significado lo que interesa al niño. Un juego es un conjunto de acciones que coexisten e interactúan en un momento dado, permitiendo a sujetos o grupos en

una situación satisfacer sus necesidades y transformar objetos y hechos de la realidad y la fantasía. (Cañeque, 1991): En “Juego y Vida” dice: Esta acción “es necesaria”.

"Sine qua non" es el nivel más alto de libertad interna y externa del individuo o grupo que lo ejerce. Ante las ganas de jugar, es importante mantener la capacidad de adaptación a las capacidades del niño, ya que inevitablemente se produce juego y se necesitan lugares, tiempos, objetos, etc. para hacer el juego una realidad.

(Ajuriaguerra, 1981): “El juego puede cambiar y a través del juego se pueden descubrir nuevas posibilidades”.

El juego debe verse principalmente como una actividad divertida, en la que los niños juegan porque quieren, no porque tengan que hacerlo. Por otro lado, a través del juego libre, los niños descubren y desarrollan su cuerpo, sanan a los demás, desarrollan relaciones interpersonales y descubren nuevas formas de trabajar. Desarrollo de la inteligencia y adquisición de conocimientos mediante juegos de fusión en la escuela primaria Inteligencia, manipulación y control. Además, a los niños se les da la libertad de expresar, percibir y experimentar el mundo que los rodea, lo que fomenta la interacción con otras personas y el entorno. En pocas palabras, el juego es una actividad fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño. En pocas palabras, los juegos se entienden como algo en lo que los niños toman su propia iniciativa y actúan según su propia dirección de acción. Este servicio pretende contribuir al pleno desarrollo de esta etapa de la vida, pero principalmente a humanizar y sentar las bases de la futura personalidad. También va de la mano con procesos muy importantes de desarrollo cerebral, mielinización de neuronas y sinapsis progresivas que benefician las habilidades de juego, las experiencias cinestésicas, el movimiento y más del niño. Esto sólo es posible mediante el desarrollo.

2.2. Teorías que explican el juego desde diversas perspectivas y representantes.-

2.2.1. El juego como expresión y liberación del deseo. -

(Lacan, 1977): “El deseo surge de la diferencia entre necesidad y demanda. No se reduce a la necesidad. Porque su origen no es una relación con un objeto real independiente del sujeto, sino una relación con la imaginación. No se reduce a una exigencia porque intenta imponerse sin importar el lenguaje y la inconsciencia del otro y exige un reconocimiento absoluto.

En neurociencia podemos decir que cuando una persona tiene deseo y se mueve según necesidades definidas, éste se ubica en el lóbulo frontal y el sistema límbico del cerebro, o el líquido cefalorraquídeo. Se puede decir que el lóbulo frontal está asociado con el movimiento, el lenguaje, el pensamiento complejo, el sistema límbico o el sistema no cerebral. Se refiere a estructuras olfativas y emocionales, instintos, etc., es decir, la supervivencia de un individuo o de una especie y la integración emocional de la conducta.

Las complejas interacciones de estos sistemas pueden influir, facilitar u obstaculizar procesos cognitivos superiores. Desde una perspectiva integradora, estas vías demuestran muy claramente la relación directa entre la neurobiología del cerebro y el comportamiento emocional que surge de la satisfacción del deseo de tener hijos. Sin embargo, más allá del complejísimo marco biológico que es objeto del deseo, se enfatiza su conexión con procesos cognitivos superiores.

En definitiva, los resultados de este uso se relacionan principalmente con los deseos como expresión de emociones, que posibilitan el proceso de desarrollo de estrategias para alcanzar metas. A través del juego y el comportamiento, los niños expresan sus necesidades. Las inclinaciones, los deseos, las necesidades y la codicia se reciben y transmiten a través de los sentidos y se dirigen a los objetos, espacios y entorno, etc., según el tono. Está en forma en movimiento. Porque la iniciativa individual del niño es una expresión de la propia subjetividad del niño, una expresión de sí mismo, de su desarrollo emocional y emocional y, al mismo tiempo, una ventana clara y visible a esa subjetividad.

2.2.2. El juego tiene un lugar y un tiempo. -

(Winnicott, 1977): "Hay un lugar y un momento en este juego. No está ni dentro ni fuera, sino en el espacio intermedio. El niño cumple con la realidad interna y la realidad externa, el comienzo de la madre en la pareja, el exterior, el exterior, el exterior, el lugar externo y la cabeza del niño. La base del juego, la imaginación, el arte, la religión, la religión y la actividad creativa comienza con este fenómeno, comenzando con este fenómeno.

(Ajuriagerra, 1981): El asentamiento y el engaño pueden abrir el espacio redondo. "Puede continuar expresando y desarrollándose a través del espacio, las instalaciones, la investigación, la experiencia y la experiencia. Esto quiere decir que el juego, actividad única para los niños, es un espacio donde pueden conectar primero consigo mismos y luego consigo mismos. A veces, a través de las relaciones con otras personas, el niño aprende que viven juntos. Sin embargo, estas limitaciones son apropiadas para el aprendizaje y el desarrollo. (Lacan, 1977): "Vemos a los niños reproducir en su juego todo lo que les ha influido en la vida como forma de acción pública en relación con lo que intentan adquirir y lo que les ha influido. Pero, por otro lado, Goughon "todos sus juegos están impulsados por el deseo, que juega un papel dominante en todas las edades".

2.2.3. El juego como instrumento para superar las angustias (contensión emocional).-

(Aucouturier, 1978): El juego demuestra que es el medio preferido para superar los miedos a la imperfección, a la castración y a las referencias escénicas, así como los antiguos miedos a perder el cuerpo del niño y los cuerpos de los demás. Aucouturier reconoce que hay un nivel de certeza y que simboliza el surgimiento del cuerpo y su profunda historia de separación, individuación y pérdida del otro, influenciada por la dinámica de la emoción y la psique. El eje central, herramienta preferida del niño para superar el miedo, es el juego, cuyos distintos niveles simbólicos permiten la atracción, el control y la manipulación del alma, que se describen a continuación.

a) El primer nivel de reaseguro profundo contra el miedo a la pérdida puede reconocerse como:

- Divertidos juegos sensoriomotores (girar, torcer, saltar, caer, sacudir, estirar, trepar, equilibrar y desequilibrar).
 - Juego de destrucción y construcción.
 - No juegos (al escondite).
 - Juego de persecución (atrapar, atrapar).
 - Juego de poder.
 - Juego de identificación con la persona ideal.
 - Juego de identificación con atacantes.
- b) El segundo nivel de confianza, por miedo a la imperfección o castración, suele manifestarse en diversos juegos para niños y niñas según su identidad y rol de género.
- En las niñas, son dominantes, aunque no excluyentes, envolver, acurrucar, tirar, vestir y arreglar, desarrollar la coordinación y la destreza, jugar con muñecas y disfraces coloridos. - En los hombres predomina la competición de movimientos, fuerza y potencia, acrobacias, velocidad, agresión con armas, espadas, revólveres, juegos corporales de apertura de partir hachas.
- c) El tercer nivel de seguridad: Consiste en juegos regulados que requieren una distancia emocional considerable, una descentralización significativa, pensar en el lugar del otro, integrar leyes y comprender reglas cada vez más complejas y simbólicas. Efectivo para socializar. El niño percibe y vive de los demás, de sí mismo y de los objetos a través de la interacción dialéctica del estudio del espacio, su propio movimiento, el movimiento de los demás, el movimiento de los objetos y el movimiento provocado por ellos. . . En esta interacción dialéctica, la transformación, la imaginación y la adaptación a la realidad son constantemente visibles.

2.3. El juego y el desarrollo neurológico. -

(UNESCO, 1980): Uno de los informes educativos sobre el desarrollo y el aprendizaje de la primera infancia muestra que el desarrollo del cerebro antes del primer año es mucho más rápido y extenso de lo que se pensaba. Por ejemplo, el número de

conexiones entre las células nerviosas del cerebro de un bebé aumenta más de 20 veces en los primeros meses de vida, y aunque la formación celular está prácticamente completa antes del nacimiento, la maduración cerebral eficiente continúa después. Durante la infancia, las sinapsis en el cerebro proliferan, se reconectan y desconectan, y todo el proceso está impulsado por la experiencia.

Está claro que las bases del aprendizaje se sientan en las primeras etapas de la vida, cuando las experiencias dan forma al cerebro. La capacidad de un individuo para aprender y su actitud hacia el aprendizaje comienzan en la niñez. Un contexto estimulante y receptivo puede guiar a los niños por el camino del descubrimiento, la apertura al mundo exterior y la capacidad de integrar información. El cerebro no es tan flexible como lo era en la infancia en términos de percepción y vulnerabilidad. Los adultos pueden aprender nuevos conocimientos, pero nunca podrán competir con la capacidad del cerebro de un niño para integrar nuevas habilidades y descubrimientos en su aprendizaje. Las experiencias de la primera infancia son los pilares del desarrollo, y es el niño quien junta las piezas del rompecabezas y diseña su cerebro para responder al mundo exterior.

Las experiencias sensoriales de un niño interactúan con el cerebro para crear y regular una mente funcional. Desafortunadamente, la experiencia no se limita a eventos positivos. Puede manifestarse de muchas maneras diferentes. Hay intensa alegría e interacción en manos de la madre, enfermedad, desnutrición o rechazo. La experiencia de un niño determina de manera crítica su actitud hacia el aprendizaje.

Por ejemplo, el juego estimula la imaginación y la creatividad y ayuda a los niños a comprender el mundo de los adultos a través de contrastes y reglas. Como se mencionó anteriormente, se necesita un enfoque holístico o integral del desarrollo de la primera infancia para descubrir la complejidad de los procesos de desarrollo y la alegría de aprender. Lo que sucede en una etapa o edad del desarrollo afecta la siguiente etapa o edad del desarrollo. Influencias positivas y negativas.

2.4. Las funciones del juego en distintas etapas de la niñez. -

Como se mencionó en varias secciones de este estudio, el valor y la contribución del juego en la vida de los niños han cambiado y cambiado dramáticamente debido al impacto de las nuevas ciencias en el desarrollo de los niños, y en los últimos años la vida infantil ha visto el surgimiento de: Desencadenó esto. Investigación en este campo; Desconocido hasta hace poco.

La pedagogía se ha apoyado durante muchos años en la psicología, la psicología del desarrollo, el aprendizaje y la psicología infantil. Hoy en día, los descubrimientos de la neurobiología y el alcance de la biología cerebral han cambiado el rumbo del trabajo en educación infantil, y existen más razones y argumentos para defender y respaldar el valor y la importancia del juego para el desarrollo de la vida de los niños. Contribuciones de la Dra. Myrta Zoekler En resumen, el Emmy Pickler fue nominado por su valor excepcional. Especialmente gracias a los nuevos descubrimientos sobre las actividades lúdicas de los niños sobre los aspectos existenciales e intersubjetivos del ser humano.

(Chokler, 1999): El niño busca no sólo confirmar la existencia de los objetos, conocer y adaptarse activamente a la realidad, sino también fundamentalmente comprenderla y reproducirla. El juego es esencial y natural para el desarrollo intelectual, motor y emocional del niño, pero el juego y el juego por jugar son sus valores más importantes. El momento y el resultado del juego son divertidos. A través del juego, los niños adquieren conceptos básicos sobre sí mismos, los demás y el mundo, aprenden a controlar y aprender partes del cuerpo y sus funciones, se adaptan al espacio y el tiempo y aprenden a manipular y establecer relaciones con los demás. Decir. Todas estas lecciones tienen lugar a un nivel inconsciente. El autor muestra el papel de este servicio como una fuerza motora importante en el mismo soporte que una fuerza motora importante del juego. No hay espacio real, porque es una visión interior o interior, pero el niño tiene información personal que identifica información personal, así como su propio juego. Sin embargo, gracias al juego, el proceso de intersección puede estar relacionado con YOY y Room. Hablar y comunicarse, hacer; En resumen, aprenda interruptores e intervenciones.

(Chokler, 1999): El juego garantiza y garantiza el complejo proceso de manejo de automóviles. Esto no es un simulacro para... ni un ensayo para... No es una preparación para los desafíos futuros, sino una forma de estar en el mundo hoy, aquí y ahora. Para los adultos esto significa placer, pero también depende del tiempo libre, la relajación, la distracción, la evasión de la vida cotidiana y las preocupaciones. Por el contrario, para un niño, la vida puede no ser solo juego, pero el juego es vida.

2.5. El juego como derecho. -

Los niños deberían jugar como viven. Un niño que no juega no pasa su juventud. La amenaza "impresionante" para la inestabilidad de la personalidad futura de este niño Debido a que este niño necesita un hijo, generalmente tiene derecho a participar libremente en edad, edad, cultura y arte. -

El Acuerdo Internacional de Derechos de los Niños significa que el juego está dividido, identificado, utilizado y utilizado en lugar de necesario, es decir, no construir muchos derechos humanos universales. Aproximadamente medio siglo.

Las nuevas nuevas orientaciones para la infancia se reconocen como un nuevo estatus legal en relación con el nuevo estado legal, el sistema educativo y sus derechos. Esta es una manera no sólo de reconocer derechos ya reconocidos, sino también de asegurar la realización de estos derechos, especialmente el juego y la recreación, como principales actividades diarias de los niños y formas de participar en su desarrollo. Qué evidentes son las intervenciones educativas en estas etapas de la vida, por ejemplo se privilegia la lectura y la escritura como aprendizaje formal, a pesar de las condiciones legales que puedan existir.

La UNESCO (edición española, 1980) afirma en uno de sus informes sobre los niños y el juego: Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad domina sus vidas en la medida en que se puede atribuir a su infancia. Los juegos son realmente importantes. Esto asegura el desarrollo armonioso del cuerpo, el intelecto y la influencia. Un niño que no juega está enfermo tanto física como mentalmente. El caso ilustra diferentes

aspectos del juego, su carácter socioetnográfico, las consecuencias del juego con sus tradiciones y reglas, que involucran a muchos niños y sus familias. Representa un verdadero espejo social y por ello es importante no ignorar los problemas sociales y culturales que genera este servicio, visto como un patrimonio recreativo enriquecido por las generaciones futuras, pero a veces en riesgo de decadencia y extinción.

Los niños que no juegan no son saludables. Esto es cierto incluso si hay factores externos que interfieren con esto. Por ejemplo, compromiso excesivo, falta de tiempo y espacio, o falta de motivación, sin estos factores perderás la motivación para realizar la tarea por algún motivo. En cambio, los niños que quieren jugar y jugar están sanos y muestran su felicidad a través del juego.

Está claro que las actividades educativas del juego son muy buenas. La penetración en las escuelas depende de muchos factores, pero a pesar del reconocimiento de su importancia, existen límites para una penetración profunda y arraigada en las organizaciones escolares. Las percepciones de los adultos suelen ser más importantes que los deseos de los niños.

2.5. Tipos de juegos en los niños. -

Bolas calientes o quemadas. Es un juego de "fuego" en el que formas un equipo y cuando golpeas la pelota, la pelota queda automáticamente fuera de juego. • Kachibal. El juego se deriva del voleibol e involucra a dos equipos de seis miembros mixtos (masculino y femenino) que tienen como objetivo enviar la pelota por encima de la red y hacia la cancha del oponente. Se utiliza principalmente como juego predeportivo en las escuelas primarias. En este juego, los niños deben "tocar" a un compañero, el compañero debe correr y tocar (quemar) al compañero, y el compañero debe correr hacia atrás y tocar al compañero para "quemar" a la otra persona. Este juego te ayudará a practicar correr, saltar, esconderte y más.

Sarna. Este juego tiene básicamente las mismas reglas que el juego anterior (Dodgeball). Es decir, tocar a otro miembro del equipo crea una costra, y tocar a otro miembro del equipo que la extiende elimina la costra. El objetivo es realizar un seguimiento y localización para ayudar a los niños a mejorar su estado físico.

Traiga el suyo. Es básicamente el mismo juego que balón prisionero y balón prisionero.

Un escándalo de "gallo". Juego parecido al tenis, se forman equipos de uno o dos jugadores que, al igual que el bádminton, utilizan un "gallo" para empuñar una raqueta y evitar que el "gallo" caiga a la cancha.

10 pases. Esta es una variación del baloncesto en la que los jugadores de cada equipo deben pasar el balón 10 veces sin atraparlo.

Rodar la pelota. Este juego se suele utilizar en los jardines de infancia, donde la pelota rueda entre los niños y los niños se turnan para jugarla.

Relevo. Estas competiciones suelen celebrarse en distancias cortas para introducir a los niños en el deporte e inculcar el espíritu de equipo.

Detener. Este juego consiste en dibujar un círculo con tiza en el suelo y escribir la palabra "Stop" en el centro del círculo. Se divide el círculo según el número de niños que juegan, y cada niño escribe el nombre de la fruta, verdura, país, etc. favoritos sin repetirlo. Básicamente, los niños asumen diferentes roles, uno de los cuales, citando a un compañero de clase, dice: "Va a la guerra con su peor enemigo, ese es él", mientras que los demás tienen que salir de la "caja" y huir. lejos. Luego, cuando el niño que dijo lo anterior llega al centro y dice "Para", los demás niños dicen "Para" y dejan de moverse.

Todo. Esta es una versión del voleibol donde se cruzan dos redes y se forman cuatro equipos, cada uno de los cuales tiene que defender su lado de la cancha mientras juegan entre sí con el balón.

Lanzar pelotas (incluidas canicas). Este es un ejercicio similar a lanzar una pelota, pero involucra una pelota que usan los niños.

Sigue la pelota. El juego consiste en que un grupo de niños lanza una pelota a sus compañeros y otro grupo de niños intenta atrapar la pelota antes de que llegue al compañero que la recibe contando tocando la pelota con cualquier parte del cuerpo.

Redes invisibles. Esta es otra versión del voleibol donde la red se coloca un poco más alta y el material bloquea la vista del área del oponente. Es básicamente como el voleibol, pero se juega a ciegas.

De acuerdo a las reglas divisionales de juego libre, se pueden distinguir los siguientes tipos de juego, los cuales se explican a continuación y se detallan en la sección de aplicaciones:

- a) **Juegos motores.** - Implica moverse y experimentar el propio cuerpo y las emociones que éste puede provocar en un niño. También hay juegos de movimiento como saltar sobre una pierna, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, balancearse, correr y empujar. A los niños pequeños les gustan mucho los juegos motores porque se encuentran en la etapa de entrenamiento y control del cuerpo, pero, sobre todo, obtienen placer y satisfacción al explorar diversas posturas a través del movimiento y las sensaciones cinestésicas provenientes del cuerpo.

- b) **Juegos sociales.** Como objeto de juego infantil, se caracteriza por la comunicación con los demás. A continuación, se muestran ejemplos de juego social en diferentes edades de la vida de los niños. Cuando un bebé está entrelazado con los dedos o el cabello de la madre; Cambia tu tono de voz. Jugar a las escondidas; Sirve para reflejar la propia imagen en el espejo. Los juegos para niños mayores incluyen juegos que tienen reglas y requieren que usted espere su turno y juegue "abrazos".

- c) **Los juegos educativos despiertan los intereses intelectuales del niño.** El juego cognitivo comienza cuando los bebés entran en contacto con objetos de su entorno que quieren explorar y controlar. Más tarde, el interés del niño se vuelve menos en la manipulación de objetos y más en actividades de resolución de problemas que requieren la participación de la mente. Por ejemplo, si tienes tres cubos, úsalos para construir una torre y pégalos a los objetos. Los juegos de mesa como el dominó o los juegos de memoria, los rompecabezas y las adivinanzas son ejemplos de juegos cognitivos.

- d) **Juegos simbólicos.** Este es un tipo de juego que tiene la ventaja de poder realizar simultáneamente varias dimensiones de la experiencia de un niño.

CAPITULO III

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES SU ORGANIZACIÓN Y METODOLOGIA PARA LOS NIÑOS DE PRIMARIA.

El juego libre de materias específicas proporciona un aprendizaje dinámico y activo a través de materias profesionales donde los estudiantes pueden reflexionar sobre sus experiencias y comprender diferentes situaciones de la vida cotidiana.

Estos factores son muy importantes en las actividades educativas. Porque las actividades educativas deben planificarse con cuidado y antelación y crear situaciones de seguridad, alegría y disciplina. Minedu (2009) se ganó el respeto y aprecio de niños y docentes al invertir 60 minutos diarios en actividades de ocio y no en otras actividades. También se refiere al espacio que los niños necesitan para moverse con mayor libertad y seguridad sin muebles ni objetos que dificulten el movimiento, pero lo más importante es que cada niño y niña tiene su propio espacio. Puedes crear tu propio proyecto de juego independiente. En algunas aulas demasiado pequeñas puede ser buena idea utilizar cajas temáticas, que contengan materiales, juguetes o accesorios para que jueguen los niños y que sean portátiles y se guarden para cada día.

Asimismo, los materiales y juguetes deben estar bien distribuidos en cada zona, ni mucho ni poco, lo cual es muy importante para el juego simbólico que expresa la imaginación y creatividad de los niños. Según De Borja (2005), afirma que “el juego contribuye al desarrollo humano, pasando por todas las etapas de la evolución, y en cada etapa la persona dispone de diferentes juguetes o juegos para entretenerse y ejercitarse”.

Algunos juegos no requieren juguetes, mientras que otros, como los maestros de escuela primaria, sí los requieren. Durante el juego libre multidisciplinar, los estudiantes necesitan juguetes y objetos especiales que les permitan desarrollar plenamente su creatividad, imaginación e imaginación.

3.1. Diagnóstico de las experiencias de juego libre en los sectores en las Instituciones de Educativa primaria. -

El estudio utilizó diagnósticos para investigar el estado actual de las actividades de juego libre en el sector, las condiciones o factores que las promueven o dificultan y, sobre todo, su contribución al aprendizaje de los niños de los Grupos 5, 6 y 7 de educación primaria; Se realizó para confirmar la situación real del problema investigado.

Las instituciones educativas ofrecen muy poco espacio para el juego y la recreación. A diferencia de la población de niños a la que atienden, el espacio está lleno de otros recipientes debido a la falta de otros entornos dentro de las instalaciones. Se puede decir que las instalaciones educativas a nivel de infraestructura y los entornos físicos disponibles aún no están preparados para brindar una educación adaptada a las características e intereses del desarrollo de los niños en las diferentes etapas de la vida.

En el aula valoramos un ambiente de trabajo con muchas herramientas y menos espacio para la implementación del sector lúdico, por lo que nos interesa brindar un espacio acogedor y menos seguro para los niños, pero menos propicio para su vida armoniosa. Además, el espacio libre no se utiliza para organizaciones del sector rural. Si tienes un campo abierto, no se nota, no hay espacio verde, no hay lugar para jugar. La duración del juego gratuito no está clara o no está claramente indicada. Estos niños empiezan a jugar sin organizar y planificar juegos con sus hijos. Las reglas de convivencia, los acuerdos sobre dónde quieren jugar los niños y con quién quieren jugar no se discuten en las reuniones y los niños no son conscientes del proceso por el que están pasando. Una situación en la que se reducen valiosas oportunidades para el desarrollo de la autonomía, que son la base del juego libre, y los niños generan ideas creativas para el desarrollo de sus propios proyectos de actividades. Se podría argumentar que el funcionamiento deficiente durante los períodos de juego libre reduce oportunidades valiosas para el desarrollo de la creatividad. No sigue una secuencia metodológica, ya que el maestro les dice a los niños qué, con quién y en qué sector jugar. En algunos

casos, los niños no demuestran su juego ni socializan porque no hay un horario especial programado para jugar. Aunque se conocen los beneficios del juego, todas estas situaciones limitan el desarrollo de los niños.

Esta actividad es gratuita, pero encontrarás que está dirigida por el profesor de la clase y el trabajo de los niños en determinados momentos está condicionado. Por ejemplo, ayer jugaste en una obra de construcción, pero ¿crees que deberías hacerlo hoy? sol. Si estás en un campo diferente, tienes que trabajar con otros niños de diferentes campos. Es bien sabido que esta actitud de los adultos importantes no favorece la iniciativa de los niños, las ideas creativas para proyectos de juego o el uso creativo de los materiales.

La composición del sector es estática. Esto hace que se mantengan los mismos segmentos durante todo el año y no se actualicen en función de los intereses de los niños, lo que aumenta el interés de los niños por el juego. En estos espacios, las actividades pierden día a día peso y rigor pedagógico. Pero, sobre todo, tiene un enorme impacto en el proceso de aprendizaje. Todas estas circunstancias ponen de relieve la necesidad de pensar seriamente en cómo implementar esta actividad, cómo respetar la duración del trabajo y definir los roles de los niños y los profesores o adultos que acompañan esta actividad. Las actividades orientadas a los docentes deberían conducir a la creación de registros de seguimiento que registren el progreso, el aprendizaje y el desempeño de los niños y un medio para coordinar los planes de acción. Se basa en los intereses cobrados a través de este servicio. Además, el importante apoyo de los adultos en esta actividad es subóptimo, porque claramente no contribuye al desarrollo del pensamiento creativo.

3.2. Secuencia metodológica del juego libre en los sectores. -

El libre juego en el sector es permanente porque es una actividad rutinaria. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla en un aula, pero también puede tener lugar en el patio de una escuela u otro espacio abierto. (Silva, 2009): En la “Guía del juego libre en el sector”, señala que el juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás sea más fácil reconocerlo que identificarlo. Sin embargo, se puede decir que se trata de una actividad natural y divertida en la que los niños recrean y transforman la realidad,

poniendo en diálogo sus experiencias interiores con el mundo exterior en el que participan.

El orden es:

- a) **Planificación:** Cada niño elige la disciplina que quiere jugar y se agrupa según sus deseos. Recordamos las reglas de la convivencia, como gestionar los suministros, compartir y respetar a los pares.
- b) **Organización:** Los niños deciden qué jugar y cómo jugar. c) **Ejecución:** Los niños juegan libremente en cada zona, el profesor supervisa el juego y anima al niño que no elige ninguna zona.
- d) **Orden:** El profesor indica a los niños que vuelvan a colocar los materiales después del juego. e) **Dibujo:** En grupos o individualmente, haz un dibujo de lo que hiciste en el juego.
- f) **Socialización:** Durante la asamblea, los niños comentan qué hicieron, cómo lo hicieron y con quién jugaron.

3.3. Propuesta Innovadora para la actividad del juego libre en los sectores.-

Las guías actualizadas para juegos gratuitos en el Ministerio de Educación han creado varios cambios en estas actividades importantes. Algunos procesos toman decisiones importantes para los niños, pero es el primer momento, cómo debo elegir y jugar. Debe ser un trabajo importante. Además, la actividad de los niños respeta la armonía de los servicios que realizan los contratos y regulaciones que los niños deben identificar para evitar contratos con tutores o niños adultos y desarrollar este tiempo de descanso. (Silva, 2009): De manera similar, las "secuencias" presentadas en el manual de Juego Libre se hicieron después de que los niños terminaron de jugar, y se explicó su significado una vez que los niños terminaron de jugar. En última instancia, esto constituye su aceptación de este Servicio.

Sugerencias de corrección sistemática basadas en diagnósticos recopilados.

El ministerio surge en el momento del "mando". Hay varias buenas razones. Primero, la socialización requiere que los niños recuerden la evidencia del juego y vean sus creaciones en una realidad mágica del juego, donde el mundo interior aparece y se refleja en la realidad externa. Compártelo con otros. El segundo es evaluar y comentar

los procesos metacognitivos de la actividad, el reflejo de la actividad realizada, los momentos de trabajo creados y vividos por el propio niño, así como las dificultades encontradas sin ignorar las contradicciones que constituyen parte importante de la actividad. Además, empezando por la metacognición, esta es otra razón para apostar a que la suerte del "orden" se transferirá al final del juego de su hijo. Para evaluar ajustes metodológicos a las actividades de juego libre en estas áreas, presentamos a continuación los procedimientos propuestos en la Guía de Juego Libre de 2009 y los cambios metodológicos propuestos en 2018 para futuras investigaciones y análisis. Mi posición como investigador es a favor de este cambio de propuestas para cambiar el rumbo de impartición de actividades y enfatizar procesos de trabajo favorables al desarrollo y aprendizaje de los niños de este departamento. Las etapas o secuencia metodológica de esta actividad se presentan en la matriz que presento a continuación. Es más preciso y conciso y enfatiza el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad, el papel del educador y los procesos de trabajo para la creación de relaciones positivas y seguras. Las relaciones respetuosas que influyen en el aprendizaje de los niños son liberadoras, responsables y contribuyen a los procesos relacionales.

3.3.1. La Secuencia metodológica en base a tres momentos de trabajo

- a) **El primer momento:** planificación y organización. Comience con la instalación. Los adultos, niños y niñas, se sientan en círculo en un lugar cómodo de la habitación. Hablo durante unos minutos sobre los tres aspectos.
- **Elige un campo:** expresa o muestra con qué quieres jugar, con qué juguetes quieres jugar y con quién quieres jugar.
 - **Tiempo y espacio de juego:** Recuerde a los niños el tiempo y el espacio de juego. Recuerda, te avisaremos 10 minutos antes de que finalice el juego, así que es hora de finalizar el juego.
 - **Normas de convivencia:** Estamos hablando actualmente de normas de convivencia. Respete el tiempo que los niños dedican a elegir áreas de actividades y proyectos.

b) El segundo momento: Desarrollo del juego. - Desarrollan de forma independiente proyectos de acción. Su hijo comenzará y desarrollará ideas y las pondrá en práctica. Se destacan los siguientes puntos:

- **Comunicación entre niños.** - Negociación y acuerdo sobre los roles propuestos.
- **Una variedad de pequeñas organizaciones:** juega solo, en parejas o en pequeños grupos. Lo hacen por el tipo de juego o por su relación con sus compañeros.
- **Seguir atentamente la dinámica de juego de cada grupo.** - Se proporciona intervención de adultos para ampliar el juego y ampliar la imaginación y la creatividad.

c) El tercer momento. -Los niños y niñas adultos se sientan en círculo en un lugar cómodo de la habitación. Para ejecutar el siguiente subproceso:

- **Actividades Sociales:** Personas que quieran que todo el grupo sepa qué hicieron y con quién jugaron. Hablan de cómo fue su experiencia de juego y cómo la superaron.
- **Expresión:** Dar a los niños oportunidades de expresión individual o grupal (dibujo, pintura, escultura). Después de renderizar, se reinicia el cuadro de diálogo de metacognición.
- **Metacognición:** a partir de preguntas: ¿qué aprendí hoy? ¿Qué descubrieron? ¿Aprendiste algo nuevo que no sabías antes? ¿Cómo se resolvió el problema?
- **Orden:** El momento de desechar materiales y juguetes tiene un significado emocional y social al final de una experiencia interior importante. Estos tres momentos de trabajo se sintetizan objetivamente en el plan de juego libre del sector según el Anexo 2 de este apartado.

CONCLUSIONES

Primero: El desarrollo del juego libre, sin especial énfasis en las etapas del trabajo, especialmente en la división y elección de compañeros, incide en la independencia del niño y tiene un gran impacto en muchos aprendizajes. Las iniciativas se ven deliberadamente eclipsadas por las "recomendaciones" de los adultos que regulan sus actividades. No debemos olvidar que los juegos son una actividad especial y única para los niños donde los adultos tienen la oportunidad de observar los logros de los niños.

Segundo: Las propuestas de juego libre sectoriales brindan alternativas de trabajo viables y viables en las aulas de primaria. Se asocia con el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad porque brinda a los niños las herramientas y recursos para resolver problemas. Además, si se implementa adecuadamente, puede contribuir al desarrollo de los niños y al desarrollo del currículum de los estudiantes de primaria, y si se garantiza una implementación de calidad, los adultos podrán acompañar el juego de los niños. Con una mente libre y abierta.

Tercero: Es importante combinar indicadores de calidad como condición necesaria e indispensable para la prestación de una educación básica, en la que las instituciones educativas y los diversos servicios que brindan educación a los niños estén regulados por normas obligatorias, condiciones materiales y de infraestructura, un plan de estudios apropiado y Adecuado para el desarrollo de los niños. enfatizó. el proceso de desarrollo y aprendizaje; Y para ayudar a los niños a convertirse en líderes de su desarrollo, necesitan la orientación de adultos competentes y capacitados profesionalmente. Esto requiere un adulto amable, tranquilo y relajado que inspire confianza y respeto.

RECOMENDACIONES.

1. Fomentar la autonomía infantil en el juego: Se sugiere que se permita a los niños desarrollar el juego libremente, sin imposiciones o sugerencias excesivas por parte de los adultos. Esto promueve la autonomía, la iniciativa y el desarrollo individual de los niños. Es esencial que los adultos observen en lugar de dirigir, reconociendo el juego como una actividad exclusiva del niño donde pueden identificar y comprender mejor su progreso y desempeño.
2. Implementar el juego libre como herramienta educativa en primaria: El juego libre en áreas específicas puede ser una estrategia valiosa en las aulas de educación primaria. Este enfoque permite aprovechar las herramientas y recursos naturales de los niños para resolver problemas, fomentando así la creatividad y la criticidad. Sin embargo, para su efectividad, es crucial que esté bien guiado por un adulto que adopte una actitud relajada y abierta para facilitar el proceso de aprendizaje.
3. Establecer estándares de calidad en entornos educativos: Las instituciones y servicios educativos deben priorizar la calidad, asegurando condiciones óptimas en aspectos materiales e infraestructurales. Además, es crucial contar con un currículum que promueva el desarrollo y el aprendizaje de los niños. La presencia de adultos con una formación sólida y una actitud afectuosa, calmada y relajada es esencial para garantizar un ambiente de confianza y respeto que respalde el crecimiento integral de los niños.

REFERENCIAS CITADAS

- Ajuriaguerra, J. (1981). *Psicomotricidad infantil*. Barcelona, España.: Médica y Técnica S.A.
- Aucouturier, B. (1978). *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. París, Francia.: Biblioteca infantil N° 45 .
- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida, la conducta lúdica en el niño y el adulto*. Argentina.: El Ateneo.
- Chokler, M. (1999). *Tesis de doctorado en Fonoaudiología. Subjetividad y Comunicación*.
Argentina: Universidad del Museo Social Argentino.
- Guilford, J. (1971). *El análisis de la inteligencia*. Nueva York: Mc Grall Hill.
- Jimenez, J. (2007). *Adaptación y baremación del test del Pensamiento creativo de Torrence: educación primaria y secundaria*. Canarias: Producciones gráficas.
- Lacan, J. (1977). *El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica*. En *El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica* (pág. 87). . Francia: Paidos.
- Silva, G. (2009). *Guía del juego libre*. Lima Perú: Versión 9. Talleres Gráficos .
- Sosa, M. (2014). *Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604*. Talara, Piura: Mac Grill.
- Torrance, P. (1976). *La enseñanza creativa*, Santillana,. Madrid,. *Intangible Capital*, 22.
- UNESCO. (1980). *Estudios y Documentos de Educación El Niño y el juego. Planteamientos teóricos Aplicaciones Pedagógicas*. Edición en español. Francia: Grao.
- Winnicott, D. (1977). *Realidad y juego*. En D. Winnicott. . Estados Unidos: Paidos.