

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos lúdicos en niños de educación inicial

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

Autor:

Juana Rosa Rojas Chugnas

TRUJILLO – PERÚ

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos lúdicos en niños de educación inicial

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

Juana Rosa Rojas Chugnas (Autor)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

TRUJILLO – PERÚ

2020



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Trujillo, a los veintinueve días del mes de febrero del dos mil veinte, se reunieron en la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar C. 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: *Los materiales pedagógicos y su importancia en el aprendizaje del Área Matemática en la educación inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial a la señora, Juana Rosa Rojas Chugnas

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

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo 3.0.

Por tanto, Juana Rosa Rojas Chugnas, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

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


Dr. Dr. Oscar C. La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Mid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A mi divino Creador

A mi esposo e hijos, por ser la fortaleza y el motor de mi vida y trabajo.

A mis padres y hermanos por su apoyo y amor constante y sustento emocional.

A mis estimados profesores, por sus acertadas orientaciones profesionales.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	11
1.1. Objetivo general.....	11
1.2 Objetivos específicos.....	11
CAPÍTULO II.....	12
EL JUEGO.....	12
Capítulo III.....	19
3.1. Importancia del uso de estrategias lúdicas en educación inicial.....	19
3.2. Juegos lúdicos a usar en el nivel inicial.....	20
CONCLUSIONES.....	25
REFERENCIAS CITADAS.....	26

RESUMEN

El presente trabajo académico tiene por objetivo conocer las características de los juegos lúdicos como estrategia metodológica en el nivel inicial.

Los juegos lúdicos es un tema importante, si es utilizado adecuadamente, en la formación integral de los niños y niñas del nivel inicial, tiene una influencia en el desarrollo psicomotor, en el aprendizaje y en la motivación de los estudiantes. El método de la monografía es de carácter descriptiva, desde un enfoque cualitativo

Palabras clave: juegos lúdicos, nivel inicial.

INTRODUCCIÓN

Pongo vuestra consideración y criterio el presente trabajo monográfico titulado: **“Los juegos lúdicos en niños de educación inicial”**. Es importante y oportuno para mantener al niño y la niña en un buen estado emocional que redunde en su formación integral, en este sentido la aplicación del juego es un tema central en este trabajo monográfico.

Los niños aprenden a través de la actividad; de esta manera, a medida que se desarrollan, se les debe permitir investigar y activar el juego. El juego es una de las partes básicas del desarrollo, favorece el avance de las capacidades mentales, sociales y físicas; son los métodos regulares por los cuales los niños/as evidencian sus miedos, sentimientos, sueños y amor de una manera maravillosa y sin restricciones. Además, establece el marco para la labor académica y para obtener las aptitudes esenciales en las fases posteriores de la vida.

La presente monografía se estructuro en tres capítulos los cuales se describen en el desarrollo de la misma:

En el primer capítulo de plantea claramente los objetivos.

En el segundo capítulo se menciona los programas considerando sus definiciones, características y objetivos.

En el tercer capítulo se considera las siguientes denominaciones: ¿Cuál es la motivación del juego de los niños?, ¿De qué manera los niños juegan?, , El juego: derecho de los niños, La creatividad y los juegos, Lo importante de las de estrategias lúdicas en educación inicial, Juegos lúdicos a utilizar en el nivel inicial, Los juegos lúdicos y el desarrollo de 3 a 5 años, Los juegos lúdicos en

las actividades del nivel inicial, Juego lúdico: jugar para trabajar.

Finalmente, las conclusiones señalan sobre lo importante que resulta elaborar programas de juegos rítmicos motrices para poder determinar influir en el desarrollo de la expresión corporal de los niños y las niñas de 4 años.

A la *Universidad Nacional de Tumbes*, por permitirme acceder al estudio de complementación académica, en la obtención del título de segunda especialidad, y permitirme ser instruido en esta prestigiosa Institución Universitaria.

CAPÍTULO I.

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1. Objetivo general

- Describir los juegos lúdicos en los niños y niñas de educación inicial.

1.2 Objetivos específicos

- Describir las principales características de los juegos lúdicos como estrategia metodológica
- Describir la influencia de los juegos lúdicos en la formación integral de niños y niñas de educación inicial.
- Arribar a conclusiones pertinentes al trabajo monográfico, que permitan enfocar la importancia de los juegos lúdicos en educación inicial.

CAPÍTULO II

EL JUEGO

2.1. ¿Por qué juegan los niños?

Según Mendez (2014), durante el primer año de vida, por ejemplo, los intereses se centran en chupar, roer, investigar juguetes, hasta la presencia de dientes. Después, "interpretar a la madre o al padre" te permite reconocerte a ti mismo con partes de ellos que contribuyen al desarrollo del personaje. A medida que se desarrollan, juegan con los juegos dirigidos donde puedes percibir cómo pueden competir, independientemente de si reconocen las pautas, cómo responden al éxito o la pérdida, y así sucesivamente. Un niño que no juega nos hace creer que algo le está ocurriendo, y si esta circunstancia se repite de vez en cuando, una investigación de la circunstancia es vital (Maganto, C., & Cruz, S. 2011)

Socializar la actividad lúdica del niño es una manera de contenerlo e interrelacionarse con él, y volver a contactarse con esa parte de niños que tenemos aún los adultos.

2.2. ¿Cómo Juegan Los Niños?

Gómez e Incarbone (2013), Sostienen que el juego los alienta a encontrar y construir su propio cuerpo, encontrar a otros y crear conexiones relacionales para copiar trabajos familiares y encontrar mejores enfoques para trabajar. El juego ofrece encontrar su cuerpo, conocer su realidad, encontrarse e identificarse con otros, crear jerga y emular trabajos para mayores. El juego es un método esencial para el aprendizaje de niños en edad preescolar. Los estudios

han demostrado que jugar con un alcance de trabajo mental incorpora razonamiento innovador, pensamiento crítico, aptitudes para aliviar la presión y la inquietud, capacidad para obtener nuevas comprensiones, capacidad para utilizar aparatos y avance del lenguaje.

Según lo indicado por Arbones (2005), considere aquellos comunicados por Rousseau, quien subrayó la importancia del joven, acumulando sus impulsos normales, estableciendo una caída en el cubo en su ocupación característica y que no siente ninguna distinción. También considera a Pestalozzi, quien comenzó su primer entrenamiento en el extranjero, subrayando que los jóvenes deben proceder como lo hicieron en casa, todos juntos. Rousseau consideraba que el juego era un enfoque libre y sin restricciones para conocer. Pestalozzi aceptó que el juego debería ser equivalente al juego en casa planeado para el aprendizaje.

El juego tiene inspiración natural. Es encantador, adaptable, abiertamente elegido. No requiere movimiento oral, mental y físico tampoco es exigente. Krasnor y Pepler (2009) recomiendan que el juego no adulterado sea una mezcla de componentes. La caída en el cubo es emblemática (hablando al mundo real); notable (encuentros relacionados); dinámico (los jóvenes están haciendo las cosas); agradable (cuando está realmente asociado con una acción); intencional o inherente (despertado); Los procesos de pensamiento son interés, material, alianza con las reglas, comunicados con certeza o expresamente, sin aliento, descritos por objetivos emergentes y cambiantes que los niños crean inesperadamente.

La sustancia del juego se ve afectada por los encuentros de los estudiantes y por el ambiente en el que se encuentran. El entorno puede incorporar condición física, tiempo, otros niños y adultos, sociedades y deseos. Jean Piaget recomienda que el juego pueda ser una absorción no adulterada, sin embargo, su conexión o prevalencia de su digestión sobre el asentamiento es lo que caracteriza la actividad lúdica. Dewey recomienda que el juego otorgue una calidad o acentuación inconfundible a un movimiento que no tenga mayor importancia al resultado. Bruner, Jolly y Silva sugieren que los jóvenes utilicen los desarrollos en los principios del juego de una manera innovadora y

generativa. Brunner y Sherwood consideran que es ocasión para ensayar su horario de conducta. Cuando juegan, los niños ven sin cesar, utilizan contrastes: una perspectiva social, de aprendizaje (De Miguel, 2016).

Según la teoría de Piaget:

"El juego es un tipo de movimiento especialmente increíble que tiene la actividad pública y la acción útil del joven. Los elementos del juego varían según la variedad de edad secuencial. Numerosos ejercicios fuera y dentro de los jóvenes son controlados por el grupo, el espacio y la superficie".

2.3. Los padres y los juguetes

Gómez e Incarbone (2013), En su examen, consideran que los guardianes son aceptables al mostrarles juegos y ejercicios, y además cómo utilizar los juguetes en casa. En este sentido, las propuestas pasadas se pueden ajustar, a lo que podemos incluir:

- Los niños deben elegir sus juguetes sin reservas.
- Los padres deben dejar que sus hijos jueguen con sus juguetes.
- Los padres deben darse cuenta de que el juguete más costoso generalmente no es el mejor y obtener información sobre cuáles comprar para sus hijos. Algunas veces, los guardianes también son observados comprando un juguete que creen que es "encantador", y luego el niño o la niña aborrece e ignora otro que es extremadamente básico para su turno de eventos.
- Por lo tanto, los padres deben mostrar a sus hijos que compartan sus juegos con diferentes compañeros y que puedan llegar a ellos imaginables. Padre y madre deben jugar recíprocamente con sus hijos varones y mujeres, y de vez en cuando hacen de esta una ocasión que une a toda su unidad familiar.
- Al igual que con los instructores, se podrían dar numerosas propuestas diferentes a los tutores para la mejor utilización de los juegos con sus hijos, estos dos consejos son un aviso subyacente para las personas que deben considerar en la capacitación de sus hijos.
- Por lo tanto, el juguete comunica su importancia como componente de

diseño de la preparación y capacitación de hombres y mujeres jóvenes, y presenta su tremendo potencial para la incitación de cada uno de sus conocimientos.

2.4. Los educadores y los juguetes

En la institución infantil, la utilización del juguete como método instructivo o como objeto de información debe basarse en una base sólida con respecto a los posibles resultados que suele ofrecer un juguete y cómo utilizarlo para lograr los objetivos que El instructor propone en sus ejercicios. académico. De hecho, discutir un juguete instructivo es casi una repetición, ya que cualquier juguete, independientemente de si se planificó o no con fines de exhibición, comprende en sí mismo un método de información sobre el mundo y un artículo que fomenta esa información. De esta manera, lo principal que separa un juguete instructivo de otro que no se dice que es, es que el anterior está deliberadamente coordinado y situado hacia el logro de objetivos concretos e instructivos, por lo que es posible coordinar la acción viva de los jóvenes. y señoritas de una manera compuesta, precisa y ordenada, hacia un artículo en particular. Por lo tanto, cualquier zona de avance puede tener juguetes instructivos, y cualquier conocimiento puede ser avanzado por ellos (Gastiaburú, 2012).

Desarrollado por Gil, Iturbe, Ayelén y Gil (2006), independientemente de si se considera como instructivo, hasta donde se sabe, destinado al placer de los jóvenes, los maestros deben considerar la utilización del juguete en el medio de los niños. ciertas contemplaciones:

- El niño y la joven deben tener la oportunidad de entrar en contacto con los juguetes e intentar, por su propia fuerza, "encontrar" su capacidad, sin embargo, el instructor debe estar preparado para brindar el grado de ayuda que se requiere en el momento oportuno que no tienen la más remota idea o no pueden familiarizarse legítimamente con su capacidad.
- Todos los niños/as buscan abarcar la mayoría los juguetes, para hacer posible la incitación de cada uno de sus conocimientos.
- Los niños y las jóvenes deben descubrir cómo compartir los juguetes, por lo

que el instructor debe aplicar las mejores habilidades instructivas cuando alguien necesita tenerlas de manera propia.

- Un juguete similar cambiará su utilización a medida que ocurran las etapas de desarrollo distintivas, por lo que los maestros deben ampliar su alcance de utilización, junto con las progresiones que ocurren en hombres y mujeres jóvenes. Posteriormente, los juguetes deben conservarse o intercambiarse con otras reuniones de la edad, y en este sentido se mejora su actividad en diversos procedimientos y características clarividentes.
- El maestro debe guiar y mostrar a los niños los resultados imaginables que cualquier juguete podría tener, y no solo su capacidad clara.
- Los educadores deben fabricar juguetes de alta calidad, utilizando todos los métodos accesibles y despilfarro y materiales reciclables, independientemente de si hay perspectivas de su adquisición mecánica. Los hombres jóvenes y las damas jóvenes pueden participar para hacerlos.
- Dado que estas numerosas cosas diferentes podrían instruirse a los maestros con respecto a la utilización con respecto a los juguetes, solo se ha llamado la atención sobre lo más significativo. Sin embargo, no solo los instructores están preocupados por este tema de los juguetes, también se alienta a los guardianes a dar algunas propuestas.

2.5. El desarrollo físico y psíquico del/a niño/a y el juguete

Según Hernández (2015), en cualquier momento uno comienza a manejar las dimensiones del juguete y sus pertenencias y asociaciones con la mejora de los hombres y mujeres jóvenes, se relacionan constantemente con la inmensidad del juego, ya que confiar en él es que La elaboración de tales artículos se considera en general. De esta manera, por ejemplo, J. Piaget construye un orden de juegos ampliamente conocido y en el que se determina que estos pueden ser utilitarios, de desarrollo, de reglas, de trabajo e instructivos, a pesar del hecho. que la última generalmente no comprende una clasificación en sí misma, sin embargo, una que es extensible a las demás, una idea a la que volverá en algún momento en el futuro. Sobre la base de esta

caracterización de los juegos, se clasifica uno indistinguible, aludiendo a los juguetes, y luego hablamos de juguetes prácticos, juguetes de desarrollo, trabajos, reglas y didácticas, que tienen cierta sustancia, capacidades instructivas y diseños de actividades, firmemente identificados con el avance de los juegos a los que aluden, y que aparecen en tipos específicos de elementos que deberían apreciar estas propiedades. Esto, que de alguna manera es digno, limita, en cualquier caso, el conocimiento genuino de los resultados potenciales del juguete para la mejora de los hombres y las mujeres jóvenes, ya que solo lo hace ceñir a las circunstancias del juego. Además, a pesar del hecho de que este es el movimiento más significativo de los niños y niñas preescolares, no es el principal tipo de acción que realizan, y en el que el juguete, como objeto del mundo real, además aplica una actividad estimuladora sobre los diversos procedimientos y propiedades clarividentes, independientemente de si no están inundados en una acción de juego legítima.

Por ejemplo, cuando el niño controla cualquier artículo, por ejemplo, una pelota (que comúnmente se ve como un juguete) y realiza diferentes actividades tristes con ella, esto generalmente no es lúdico, ya que tales actividades están destinadas a conocer el artículo, sus propiedades, y no adquirir un placer o felicidad con él. Este primer período de la acción con objetos es lo que generalmente se denomina control de elementos, y que se centra constantemente en la información sobre sus cualidades externas. Sin embargo, a fin de cuentas, no se trata de un movimiento legítimo de juego, por cierto, dicho objeto (el juguete) ha satisfecho una incitación de varios procedimientos y características místicas, por ejemplo, segregación y separación perceptiva, centralización de la consideración, La especulación correspondiente a las conexiones, pensar, para decirlo claramente, ha tenido un impacto significativo en la mejora de la niña/o (Hernández, 2015).

Obviamente, la acción de juego en sí, va más allá, a la disposición de la considerable cantidad de ejercicios que el niño y la joven completan en su curso de desarrollo. Además, que, posteriormente, su examen no debe realizarse exclusivamente en función de sus resultados imaginables para indicar los destinos del juego, sino también de los ejercicios más fluctuantes que realizan

los hombres y mujeres jóvenes, y por lo tanto, identificarse con cada uno de sus características y procedimientos clarividentes y físicos. Además, esto aumenta la idoneidad del juguete como una forma de mejorar el avance de los niños. (Hernández, 2015).

En este sentido, la razón de un juguete es revitalizar la acción y la actividad de hombres y mujeres jóvenes, de esta manera potenciar los procedimientos y las características clarividentes más diferentes, al igual que las habilidades de motor, para crear las correspondientes particularidades naturales de cada tipo de juguete y lo que en un nivel muy básico avanza en cada actividad mística o física. Es importante el punto de vista "principal" de que cada tipo de actualización de juguetes, para presentarlo en un objeto de juguete similar, no solo la actividad mística que comprende su trabajo principal, sino también otros en los que tiene un impacto, a pesar de que No ser tan notable de vez en cuando. A causa de la bola mencionada anteriormente, a pesar del hecho de que está claro suponer que su rodamiento principal es iniciar la acción neta del motor y los desarrollos finos de la mano para sostener, también sigue la vista de la forma, la afectación del material, separación visual, entre diferentes propiedades. Esto se abstiene de pensar en un tipo de juguete selectivo para una marca formativa específica, pero incluye una amplia gama de perspectivas de incitación (Hernández, 2015).

Una motivación fundamental detrás del juguete es, además, dar al párvulo la ocasión de comunicarse y probar las novedosas aptitudes aprehendidas en los períodos progresivos de su turno ordinario de eventos, especialmente en la etapa del bebé en la que el juego es el movimiento. pieza básica y consustancial de la tierra en la que se les instruye, que comprende el instrumento esencial de su procedimiento instructivo (Gastiaburú, 2012).

CAPÍTULO III

JUEGOS LÚDICOS EN EDUCACIÓN INICIAL

3.1. Uso de estrategias lúdicas en educación inicial y su importancia

Otero (2012) afirma que la escuela como organización se ha concentrado desde puntos de vista alternativos. Uno de ellos es el punto de vista social. En este sentido, depende de una progresión de tareas organizadas en el grado individual y social del niño y la joven, por ejemplo, que se suman a sus propios acontecimientos físicos, académicos, llenos de sentimientos y sociales. Intentar incorporar al individuo en la red como una parte funcional y participativa. En este sentido, la instrucción tiene que ver con el procedimiento de organización del personaje del niño y la joven, ya que estas son criaturas adaptables, flexibles y modificables con el límite con respecto al auto-cambio. Es correctamente a partir de la interrelación con los individuos que se actualizan los métodos para ver y hacer, mejorando el límite con respecto a la articulación, la singularidad y los encuentros significativos, que les permiten una actividad responsable con ellos mismos, con los demás y con el mundo.

Desde este punto de vista, comenzar el entrenamiento fortalece un espacio perfecto a través del cual el niño y la joven externalizan sus riquezas profundas, físicas, sociales y entusiastas. Trabajando en un método innovador y recreativo único para tu personaje. En este sentido, el instructor tiene el deber de avanzar en su práctica educativa en procedimientos imaginativos e inventivos. En consecuencia, la importancia de avanzar en la libre articulación de hombres y mujeres jóvenes a través de juegos, sensaciones, melodías, versos y ejercicios particularmente animados (Otero, 2012).

El creador sigue así, al aceptar el juego desde la perspectiva pedante, infiere que se utiliza la mayor parte del tiempo para controlar controlar a los párvulos, en las

situaciones académicas en las que uno jugando aprende; de esta manera dañando la médula y las cualidades del juego como un encuentro social y como un encuentro conectado con la vida. A partir de aquí, en el espacio libre el juego es completamente diferente del juego en un espacio dirigido y sistematizado, por ejemplo, la escuela. El juego es un componente del avance humano que cultiva la mejora psicosocial, la obtención de información, la formación del carácter, es decir, envuelve una gama de ejercicios donde convergen alegría, felicidad, acción inventiva e información (Otero, 2012).

3.2. Juegos lúdicos a usar en el nivel inicial

Según otero (2012) se sugiere los siguientes juegos lúdicos a utilizar en el nivel inicial, claro está que pueden existir otros:

1. DAR CAZA AL RUIDOSO

- a. **OBJETIVO:** Ayudar a tener confianza a los niños en sus actividades en situaciones adversas.
- b. **MATERIALES:** Pañuelos para los niños menos a uno
- c. **DESARROLLO:** Cada niño con los ojos vendados, aparte de uno que es "bullicioso", a quien los demás intentan perseguir, el primero en hacer eso, se vuelve "escandaloso". El "fuerte" se mueve gradualmente y hace varios clamores. Se separa un territorio específico del cual no puede emanar.

2. DIBUJANDO EN EQUIPO

- a. **OBJETIVO:** Motivar y la agilidad de pensamiento y la capacidad creadora.
- b. **MATERIALES:**
 -  Lápiz o plumón por grupo.
 -  4 o más hojas de papel por grupo.
- c. **DESARROLLO:** Los grupos están formados por la cantidad de miembros y el material accesible (se sugieren cerca de 6 por grupo). Estos grupos están organizados, un grupo cerca del siguiente, donde el primer de cada fila tiene

un lápiz o plumón. Antes de cada grupo, a unos 8-10 metros de distancia, se coloca un trozo de papel o una enorme hoja. El juego comienza cuando el ilustrador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", en ese punto, el primero de cada línea se apresura al papel grupal con el plumón cerca y comienza a dibujar sobre el tema mencionado, para esta situación "la ciudad ", después de + o -11", el artista grita " actualmente "y las personas que estaban atrayendo corrieron para transmitir el segundo al siguiente en su columna que rápidamente se apresura a continuar con el dibujo de su grupo, después de + o -10 segundos el el artista grita "ya"

3. EL TOCADOR DE PITO

- a. **OBJETIVO:** Movilizar los sentidos
- b. **MATERIALES:** Silbato
- c. **DESARROLLO:** Un jugador permanece en el punto focal de un círculo enorme, con los ojos vendados y un silbato balanceándose desde su abdomen. Un grupo, comenzando desde cualquier punto al borde del vuelo estacionario, intenta lidiar con el sonido del silbato sin ser escuchado.
En el caso de que el jugador en el medio contacte al jugador que se mueve hacia el jugador, el último es asesinado. Este es un juego excepcionalmente silencioso que requiere tranquilidad suprema con respecto a las personas que no participan; en cualquier caso, el juego pierde el integrante.

4. LA LUCHA DE GLOBOS

- a. **OBJETIVO:** Incentivar la competencia y la libertad de agilidad.
- b. **MATERIALES:** Un globo por alumno.
- c. **DESARROLLO:** Cada uno de los miembros tendrá un inflable hinchado unido a una de sus piernas inferiores para que cuelgue aprox. 11 cm. El juego consta en intentar pisar el inflable del adversario sin ser pisado por el tuyo. el miembro que obtiene su inflable explotado es eliminado.

5. MATAMOSCAS

- a. **OBJETIVO:** Incentivar la cooperación.
- b. **DESARROLLO:** Todos los niños están situados a un lado de un paisaje anteriormente caracterizado.

El intérprete nombra a un miembro que se situará en el campo, a su señal todos los miembros deben correr hacia el extremo opuesto, los miembros que lo atrapan deben tomar las manos y, sin darse por vencido, intentarán encontrar diferentes jugadores a partir de El lado opuesto del campo. El jugador que sea el último en ganar gana.

6. RESCATANDO UN TESORO

- a. **OBJETIVO:** Incentivar la actividad lúdica en grupos.
- b. **MATERIALES:** Una bolsa con botones, monedas, etc., que constituirán el tesoro.
- c. **DESARROLLO:** Los grupos de asalto usarán una bufanda ajustada en la parte posterior (en los jeans). Los asaltantes deben llegar a la fortuna y tomar 1 "ficha" de la fortuna para llevarla a su refugio. Deben hacer lo que sea necesario para no permitir que las salvaguardas retiren la tela que habla de su existencia. Al reunir 5 fichas en su nido, los asaltantes pueden recuperar una existencia real. Las salvaguardas dan a un pionero las vidas que le quitan a los agresores, la persona responsable de entregar las vidas que los agresores necesitan para recuperarse.

7. UNA TORRE ALTA, FIRME Y SEGURA

- a. **OBJETIVO:** Esta actividad es útil para la integración de grupos recientes.
- b. **MATERIAL:**
 -  Goma en barra.
 -  Periódicos.
- c. **DESARROLLO:** El individuo responsable del movimiento solicita que cada grupo fabrique "un pináculo alto, firme y maravilloso". No determina qué más

y los materiales se transmiten a cada grupo. Después de + o - 30 minutos, los grupos se reúnen y al emitir un voto se elige el que mejor cumpla con los atributos mencionados. En ese momento, el individuo responsable de la acción solicita que los miembros imaginen que su grupo es fabricado de manera equivalente al pináculo introducido.

8. AYUDAME I

- a. **OBJETIVO:** Motivar el juego en grupo y fomentar el cooperativismo
- b. **DESARROLLO:** Hay la misma cantidad de jarras que las reuniones.

Los contenedores estarán vacíos y tendrán un límite similar. Cada contenedor estará a unos 10 metros de su hardware. Las reuniones tendrán un soporte con agua o grifo para tener la opción de ir a llenar la boca. En el momento en que suene el silbato, un jugador de cada grupo sale llena la boca de agua. En el momento en que llega al contenedor, vacía el agua que transporta y regresa corriendo. Cuando llega a su grupo, otro jugador sale haciendo lo mismo ... El grupo que descubre cómo llenar la jarra de éxitos anteriores.

9. RELEVAME II

- a. **OBJETIVO:** Motivar la actividad lúdica grupal e incentivar el cooperativismo
- b. **DESARROLLO:** Cada equipo se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un recipiente lleno de agua.

Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el recipiente un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho

vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

10. CAZANDO LA CULEBRA

- a. **OBJETIVO:** Motivar la agilidad y la orientación.
- b. **DESARROLLO:** En el suelo y disipado, se establecerá el mismo número de cuerdas ya que hay menos miembros.

Los niños corren entre las cuerdas, y en la señal, deben aferrarse a una, matando a las personas que no tienen éxito. Cuando se evacua, se expulsa una cuerda, todas las demás se arrojan al suelo y se reinician. En el caso de que 2 miembros tomen una cuerda similar, se realiza un examen de agilidad, colocando la cuerda transportada por el intérprete en una buena manera específica de los 2; en el letrero, los 2 corren hacia él, quien sea que tome los primeros éxitos.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego lúdico no podemos establecerlo como una Estructura Didáctica, pues según lo establecido, en este trabajo, debe ser espontáneo, actuar libremente y con creatividad activa.

SEGUNDA: El juego lúdico al considerarse como acción de enseñanza de actividad lúdica, ya no es un propiamente dicho un juego.

TERCERA. Teniendo en cuenta la premisa de que el juego lúdico tiene que ser libre, con significancia y creado por él podemos decir que: Cuando es conducido, no se considera juego porque no le es significativo, placentero al niño. Siente una obligación por jugar, por hacer, por representar.

CUARTA: Es pertinente afirmar que en la educación inicial se presentan las actividades a manera de juego lúdico, Ej. Vamos a jugar a..., juguemos con., juguemos como..., pero no tiene en cuenta el verdadero propósito de jugar por jugar y disfrutar del placer del juego.

QUINTA: El juego lúdico es una herramienta valiosa para la evaluación, ya que el docente observa el tipo de juego y analiza el nivel madurativo, la motricidad, la socialización y otras características más que son muy notorias en el juego

REFERENCIAS CITADAS

- Arbones, B. (2005). *Detección, prevención y tratamiento de dificultades del aprendizaje. Cómo descubrir y prevenir los problemas en la escuela* (1 ed.). Vigo, España: Ideas propias.
- De Miguel, L. (2016/17). *La importancia del desarrollo de la psicomotricidad en la etapa infanto juvenil*. Universidad de Valladolid. Valladolid: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/85002494.pdf>
- García, A. (2000). *El desarrollo psicomotor en niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid, España. Obtenido de <http://www.eduinnova.es/ene09/LA%20PSICOMOTRICIDAD.pdf>
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa "juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotir de niños de años de una I.E. del Callao*. Universidad San Ignacio de Loyola, Facultad de educación. Lima: Escuela de postgrado.
- Gil, G., Iturbe, N., Ayelén, D., & Gil, M. (2006). *Psicomotricidad y Educación Física*. Obtenido de <http://www.plazadedeportes.com/imgnoticias/10100.pdf>
- Gómez, J. y Incarbone, O. (2013) *Juego y movimiento en el jardín de infantes*.
- Hernández, Á. (2015). *Guía de actuacion y evaluación en psicomomotricidad vivenciada*. Madrid: cepe.es.
- Maganto, C., & Cruz, S. (2011). *Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil*. Tolosa: San Sebastián .
- Mendez, R. (20 de 10 de 2014). *El desarrollo psicomotor infantil: Factores*

protectores y obstaculizadores. Obtenido de eFisioterapia:
<https://www.efisioterapia.net/articulos/desarrollo-psicomotor-infantil-factores-protectores-y-obstaculizadores>

MINEDU. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: MINEDU.

Otero, E. (2012). *La psicomotricidad infantil. Guía de estimulación de psicomotricidad gruesa para niños de 0 a 3 años*. Universidad Intercaional de la Rioja, Facultad de Educación. Rioja: UNIR.

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito.

Pérez, R., & Ideaspropias. (2004). *Psicomotricidad. Teoría y Praxis del Desarrollo psicomotor en la infancia*. España: Ideaspropias.

Quirós, M. (2012). *Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención*. Madrid, España: Piramide.

Soto, M. (2010). El desarrollo psicomotor en la infancia. *Aula del pedagogo*, 103.

Trastornos psicomotores esquema. (2010). Psicocode. Obtenido de <https://psicocode.com/resumenes/17psicopato.pdf>

LOS JUEGOS LÚDICOS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.doccity.com Fuente de Internet	4%
2	www.ecatolico.com Fuente de Internet	3%
3	estrategiasludicaseneducacioninicial.blogspot.com Fuente de Internet	2%
4	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	waece.org Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
7	repositoriodigital.ucsc.cl Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activar Excluir coincidencias + 15 items

Excluir bibliografía Activar