

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Importancia de los juegos recreativos en los niños y niñas del nivel inicial

Trabajo Académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autora.

Miriam Barbarita Pérez Sánchez

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Importancia de los juegos recreativos en los niños y niñas del nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Importancia de los juegos recreativos en los niños y niñas del nivel inicial

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

Miriam Barbarita Pérez Sánchez (Autora)

Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Asesor)

Tumbes – Perú

2021



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, a veinticinco días del mes de julio del año dos mil veintiuno, se reunieron sincrónicamente a través de google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, 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: *“Importancia de los juegos recreativos en los niños y niñas del nivel inicial”*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. (a) **PÉREZ SÁNCHEZ, MIRIAM BARBARITA**.

A las once 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 **16**.

Por tanto, **PÉREZ SÁNCHEZ, MIRIAM BARBARITA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figuerola Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido realizar este sueño, por darme sabiduría, paciencia y entendimiento.

Va dedicado con mucho cariño a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento, gracias mamá Elvia y papá Javier y por creer en mí.

Y a ti mi vida también te lo dedico ya que me ayudaste en todo este proceso de mi segunda carrera, por estar conmigo

A ti hija querida por esas horas de paciencia y entendimiento gracias por tu apoyo.

Agradecimiento especial a Carlos Augusto por sus conocimientos.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	5
INDICE.....	6
RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	12
ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.....	12
1.1. Antecedentes Internacionales.....	12
1.2. Antecedentes Nacionales.....	12
CAPÍTULO II.....	15
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS.....	15
2.1. Definiciones de Juego.....	15
2.2. Características del juego.....	16
2.3. Funciones del Juego.....	17
2.3. Juegos Recreativos.....	18
2.4. Tipos de Juegos Recreativos.....	19
2.5. Juegos Recreativos para niñas y niños.....	20
Actividades para niños entre 2 y 5 años.....	20
Entre la edad de 4 y 5 años.....	20
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS.....	22
3.1. La recreación en la edad infantil.....	22
3.1.1. Las actividades recreativas, según Camerino y Castañer:.....	23
3.1.2. Actividades lúdico - recreativas, Camerino y Castañer:.....	23
3.1.3. Las actividades físico - recreativas:.....	24
3.2. Importancia.....	25
3.3. Los beneficios del juego.....	25
3.4. La recreación como bienestar personal.....	26
CONCLUSIONES.....	28
RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS CITADAS.....	30

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo de investigación es determinar la importancia de los juegos recreativos en los niños y niñas del nivel inicial. Los juegos recreativos son actividades marcadamente lúdicas, las mismas que se practican en tiempo libre ya sea en ambientes que pueden ser cerrados o abiertos, teniendo como objetivo principal el deleite, el goce de las personas que lo desarrollan. Participar en ellos significa acceder a sus beneficios que son varios, entre los que tenemos liberarse del estrés y la promoción de la integración entre las personas que lo ponen en práctica. Por lo general los juegos implican competencia, en el caso de los juegos recreativos el nivel de competencia se reduce porque aquí lo más importante es el aspecto recreativo de la actividad.

Palabras clave: juegos recreativos, actividad lúdica, deleite, recreación.

ABSTRACT

The objective of this research work is to determine the importance of recreational games in children of the initial level. Recreational games are markedly playful activities, the same ones that are practiced in free time either in environments that can be closed or open, with the main objective of the delight, the enjoyment of the people who develop it. Participating in them means accessing its benefits, which are several, among which we have to relieve stress and promote integration among the people who put it into practice. Games generally involve competition; in the case of recreational games the level of competition is reduced because the most important thing here is the recreational aspect of the activity.

Keywords: recreational games, playful activity, delight, recreation.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial es la base para el desarrollo integral de los niños y niñas, donde las actividades lúdicas o juegos se vuelven fundamentales en su formación, ya que esto les permitirá desarrollar sus habilidades y capacidades, entre ellas se puede mencionar la motricidad fina y la motricidad gruesa. El juego casual permitirá a los niños y niñas mejorar su capacidad para interactuar o socializar con los que les rodean y desarrollar su creatividad, inteligencia, resolución de problemas y habilidades para la toma de decisiones. A medida que se desarrolla el juego casual, los niños se verán inmersos en un ambiente relajante, relajante, que distrae y entretiene. Los juegos de esparcimiento brindan un ambiente físico y psíquico saludable para todos los seres humanos, niños, adolescentes y adultos, y brindan las condiciones favorables y necesarias para mejorar la calidad de vida de las personas.

Muchos autores coinciden en que el objetivo principal de un juego casual es divertir a las personas que lo juegan, y es una actividad muy divertida, la diferencia con los juegos generales es que en los juegos casuales el nivel de competencia es muy reducido y la aquí lo importante no es quien gana o pierde, lo más importante es el entretenimiento, las actividades involuntarias, creativas y sobre todo motivadoras.

Si nos detenemos y examinamos el proceso de enseñanza en las instituciones de educación primaria, encontraremos que en muchas instituciones educativas aún se utilizan procedimientos tradicionales y obsoletos, lo que genera cierto grado de rechazo por parte de los niños y niñas ante formas de apatía. El proceso de enseñanza de cómo los profesores llevan a cabo la enseñanza. Ante esta situación, los docentes deben recurrir a una rica variedad de recursos que les ayuden a desarrollar plenamente las habilidades básicas de los niños en las primeras etapas. De alguna manera todos sabemos que la principal actividad de los niños en la etapa primaria es el juego, el cual es natural e instintivo para ellos, pues en él encontrarán diversión y disfrute, es decir, por la naturaleza de los niños, siempre se identifican y juegan. No solo eso, los niños ejercitan su lenguaje y no verbal mientras se divierten, su desarrollo psicomotor, aprenderán a obedecer instrucciones y respetar reglas, y el juego ayuda a desarrollar su autonomía niño y niña. Los juegos de ocio son actividades muy interesantes, y cabe señalar que el entretenimiento infantil en las etapas iniciales se desarrolla en base a dichas actividades, buscando producir importantes experiencias de

aprendizaje aun así, muchos docentes no utilizan estas actividades para motivar, descubrir y analizar el entorno que rodea a los niños, limitando el uso de estas herramientas naturales y desconociendo su valor pedagógico en la búsqueda del desarrollo intelectual y físico de los niños, ayudando así a los niños y niñas a la formación integral.

Objetivo General

Determinar la importancia de los juegos recreativos en la formación de los niños y niñas del nivel inicial.

Objetivos Específicos

- Explicar el fundamento teórico del juego, enfocado desde el punto de vista de diferentes estudiosos
- Investigar la parte conceptual de los juegos recreativos y los diferentes tipos de juegos que ayudan a los niños y niñas a mejorar sus aprendizajes.
- Explicar la importancia de los juegos recreativos en los niños y niñas del nivel inicial.

En primer lugar, dada su relevancia científica, esta investigación se justifica porque desarrolla un tema de amplia trascendencia pedagógica y, por supuesto, tiene importantes implicaciones para el proceso de enseñanza. Por lo tanto, los docentes deben prestar atención a la importancia de los juegos casuales, que son bien utilizados como estrategia para ayudar a mejorar la calidad del aprendizaje.

Este tema abordado desde un marco teórico proporciona material de referencia para los docentes interesados en encontrar mejores formas de mejorar el aprendizaje para enriquecer sus conocimientos sobre este importante tema al mismo tiempo que asumen el compromiso de desarrollar nuevas investigaciones relacionadas con este tema del juego. su importancia para los niños de primaria.

Según la investigación realizada, el juego casual es una actividad placentera que produce placer y disfrute, además es una herramienta que los docentes utilizan bien en las etapas iniciales, ayudando a desarrollar y fortalecer competencias a través de la participación

activa. Los alumnos de la etapa primaria convierten el aprendizaje en una experiencia lúdica, mejorando así la calidad del aprendizaje.

Este trabajo de investigación permitirá a los docentes comprender los fundamentos teóricos del juego casual y su importancia en la educación infantil en una etapa temprana, convirtiéndose en una herramienta invaluable que les ayude a mejorar el desarrollo de las tareas docentes en beneficio de los niños nivel inicial.

En este estudio se desarrolla en dos capítulos el tema de la importancia del juego recreativo para los niños en la etapa primaria, buscando brindar conocimientos sobre este importante tema desde un enfoque teórico, enfocándolo desde las perspectivas de diferentes estudiosos del tema.

El Capítulo I contiene antecedentes de estudios relacionados al tema.

En el Capítulo II, Desarrollar la base teórica de los juegos casuales, partiendo de los antecedentes, considerando las diferentes definiciones, características y roles de los juegos; luego desarrollar la parte conceptual de los juegos casuales, varios tipos de juegos casuales y juegos casuales para niños y niñas.

En el Capítulo III, Aborda la importancia del juego recreativo, enfatizando los beneficios de la recreación, el juego y la recreación en la niñez como beneficios para el bienestar personal; concluye con conclusiones relacionadas con metas y recomendaciones para orientar a los docentes en su misión de mejorar la calidad de la educación.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.

1.1. Antecedentes Internacionales

Prieto, Ana (2010), desarrolló la tesis de Maestría titulada Actividades Recreativas para un Aprendizaje Significativo en las Escuelas Básicas. Universidad del Zulia, Venezuela. El estudio fue descriptivo, de dominio, transversal, con un diseño no experimental. La población está compuesta por tres docentes y noventa estudiantes. Esta información fue recolectada a través de un cuestionario, el cual fue verificado por cinco expertos. El nivel de confiabilidad se calculó aplicando la fórmula Alpha Cronbach, la cual arrojó los siguientes resultados: 0.90 para docentes y 0.92 para estudiantes. Para el procesamiento de los datos se utilizó el programa estadístico SSPS, versión 13.0. Los resultados mostraron que los indicadores de creatividad se aplicaron de forma moderadamente positiva. Para las actividades recreativas relacionadas con la fluidez de ideas y la fertilidad, la curiosidad y la motivación, los resultados se concentraron en la categoría moderadamente negativa. Para identificar el tipo de juego, las diferentes teorías del aprendizaje de significado cumplen un criterio moderadamente negativo.

1.2. Antecedentes Nacionales

Cuba, V. (2019), desarrolló la tesis titulada El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017”. El objetivo de la presente investigación es “demostrar la eficacia de los juegos recreativos para el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017. El método de investigación es cuantitativo, la técnica es la observación, la herramienta es una lista de cotejo, se utilizan un total de 5 sesiones, y las dimensiones son: conócete

a ti mismo, actúa con confianza. Para la evaluación, se utilizó la prueba de comparación de hipótesis 't' de Student para determinar si había una diferencia en los resultados después de aplicar el tratamiento al grupo de estudio. Las diversas estrategias implementadas por el programa para los niños que están tratando de desarrollar la autonomía han sido efectivas ya que la mayoría de ellos han tenido un crecimiento positivo, con la mayoría de los niveles en progreso al principio, pero después de la prueba de salida registraron más estudiantes con más niveles de rendimiento académico.

Quispe, Gregoria (2018). Desarrolló la tesis denominada Las Actividades Lúdicas que utilizan los Docentes del Nivel Inicial para Desarrollar el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de las Instituciones Educativas del Distrito de Canaria Región Ayacucho durante el Año Académico 2018, en la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Perú. Los métodos utilizados en el estudio fueron cuantitativos, descriptivos y de diseño no experimental. Los sujetos de investigación incluyeron 24 profesores y 96 estudiantes. Los resultados mostraron que desde el primer cuestionario enviado a los docentes sobre la calidad de los juegos que utilizan, el 50% de las 15 preguntas respondieron que las actividades del juego eran adecuadas. A partir de la segunda prueba sobre el desarrollo del aprendizaje destacado para estudiantes de tercer año, los resultados de la prueba de 15 preguntas presentada a los maestros mostraron que el 58 % de los estudiantes obtuvieron un aprendizaje destacado efectivo. Por lo tanto, las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes en las etapas iniciales de 3, 4 y 5 años.

Vásquez, Santos (2016). Desarrolló la tesis Doctoral titulada Programa de Juegos Recreativos para desarrollar la noción de número en los Niños y Niñas de la IEI N° 324 de Mochadín, Súcota, Cutervo-2016. Universidad César Vallejo. El estudio se realizó bajo la guía de un diseño pre-experimental, utilizando una muestra de 20 niños y niñas que fueron comprendidos mientras desarrollaban un currículo de aprendizaje utilizando diferentes juegos recreativos. El nivel de desarrollo de conceptos numéricos en el grupo de estudio se determinó a través de pretests instructivos elaborados por investigadores y validados por expertos en investigación científica tomando en cuenta dimensiones, métricas y herramientas. A partir de la

presentación se analizaron, interpretaron y discutieron los resultados, y se concluyó que el uso de juegos recreativos en el desarrollo de programas de aprendizaje puede mejorar el nivel de conceptos digitales de los niños en las instituciones educativas. Mochadín original N° 324, Sócota en la provincia de Cutervo.

Alarcón, García, y Vásquez. (2013) en su tesis titulada taller de juego al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 3 años de la I.E. 252 Niño Jesús de la ciudad de Trujillo, 2012, El objetivo general era determinar si un estudio de juegos al aire libre mejora la coordinación motora gruesa en niños de 3 años. El tipo de investigación es experimental, la muestra está compuesta por 50 niños, el diseño es cuasi-experimental, el instrumento utilizado es TEPSI para medir la motricidad gruesa, nivel normal el 8% se encuentra en nivel malo, después de aplicar juegos al aire libre el 92% de los estudiantes están en muy buen nivel, y el 8% restante están en buen nivel.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS

2.1. Definiciones de Juego

Primeramente localizamos la definición de juego desde la perspectiva del Diccionario de la Real Academia de la lengua española, así tenemos que:

La palabra juego se deriva del latín *iocus* y se define como la acción y efecto del juego, pasatiempo o placer. Este es un juego de entretenimiento regido por reglas, donde puedes ganar o perder. También se considera un acto que surge espontáneamente sólo por la satisfacción que produce. La palabra juego se deriva del latín *iocus*, y se define como hacer algo con el único fin de entretener o divertirse, travesura, participación en un juego.

Muñoz, J. (2007), afirma que:

Un juego es una actividad recreativa que es inherentemente humana e involucra a uno o más participantes. Todos hemos aprendido a conectarnos con nuestro entorno familiar, físico, social y cultural a través del juego.

El propósito de los juegos casuales es brindar diversión, entretenimiento y diversión a los jugadores que juegan. Es una actividad muy divertida y placentera, calificada para contagiar emoción, alegría, deseo de éxito, estimulación y salud; permitiendo la interacción con otras personas. Por estas razones, se considera una actividad desapegada e insustituible que todos desarrollan.

Vásquez Cabrera (2012) confirma que:

Los juegos casuales son obviamente actividades de ocio, se juegan en el tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su finalidad principal es que los participantes disfruten, tiene varios beneficios, como liberar malas energías, es antiestrés, lo principal es que Facilita la integración entre los practicantes.

Según Torres, C. (2002), el juego se considera un elemento esencial en las estrategias para promover el aprendizaje y se estima como “un conjunto de actividades agradables, breves, divertidas cuyas reglas refuerzan los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor por los demás, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos estos valores fomentan los esfuerzos para interiorizar el conocimiento de manera significativa.

Orlick, citado por Gutiérrez, R (2002), El juego se define como: El juego es el medio ideal para el aprendizaje social activo porque es natural, positivo y muy motivador para la mayoría de los niños. Los juegos involucran constantemente a las personas en el proceso de actuar, reaccionar, sentir y experimentar. Pero si distorsiona los juegos de los niños premiando la competencia excesiva, la agresión física contra los demás, las trampas y el juego sucio, está distorsionando la vida de los niños.

2.2. Características del juego

Bandet y Abbadie (2005), consideran que las características del juego son diversas y heterogéneas, dependiendo de la edad de los niños que lo realizan:

- Una acción que produce placer y satisface a la persona que la realiza. Porque no produce placer para otros fines.
- Expresa libertad, espontaneidad y la participación es voluntaria porque se necesita. El juego depende de las elecciones de los participantes, no impuestas sobre ellos.
- Tiene un propósito en sí mismo: juega porque quieres hacerlo sin ningún interés añadido. El proceso es importante, no el resultado final.
- El juego es una demostración de actividad: al hacerlo, uno participa activamente.
- Los juegos están creando un mundo imaginario más allá de los límites de la realidad.
- Están limitados en espacio y tiempo, el tiempo depende de quién juegue y el espacio depende de la zona geográfica en la que se encuentre.
- Es inherente a los infantes, pero los adultos también lo practican como catarsis.
- Es innato porque se practica de forma natural y espontánea.

- Varían según la edad de la persona que lo practica durante la evolución.

En resumen, podemos afirmar que el juego es un acto de interconexión con el mundo y con los demás, que es innato, se desarrolla en la infancia, y se caracteriza por la universalidad, la coherencia y la regularidad. Su finalidad es entretener, generar creatividad y socializar.

2.3. Funciones del Juego

De acuerdo con Raabe, J. (2009), el valor del juego se apoya en su contribución al desarrollo y al aprendizaje del niño y la niña. Considera las siguientes funciones:

- a) El juego como recurso para el aprendizaje infantil:** Toda investigación sobre juegos refuerza su función primaria de autoeducación. El juego se interpreta como aprendizaje, ya que permite el desarrollo y dominio de habilidades, aptitudes e intereses. Se reconoce que a través del juego aprenderás con interés.
- b) Valor en el aspecto físico y psicomotor:** Desarrollar aptitud física, destrezas y habilidades motoras básicas y destrezas sensoriomotoras para ayudar a controlar todos los movimientos.
- c) Valor intelectual:** Algunos juegos facilitan la abstracción, la elaboración de conceptos e imágenes mentales. El juego requiere que los niños puedan prever lo que sucederá a continuación y cuáles son las reglas del juego. Algunos juegos permiten el desarrollo de conceptos, relaciones, series, comparaciones y categorías.

Otros ejercitan la percepción y la atención al entorno de los niños y niñas. se puede usar en la escuela.

- d) Valor social:** El juego es un elemento esencial de la socialización, entendido como un proceso indivisible de consecución de la individualidad. La participación en el juego incluye la cantidad y las características de las interacciones con los demás. La interdependencia requiere atención, interés en los demás, actividades compartidas. Los juegos están influenciados por la sociedad y el entorno en el que se desarrollan. El juego es una forma de aprender

valores sociales que se representan en el juego simbólicamente, mediante reglas, y a través de materiales y juguetes. Los juegos ficticios conllevan esencialmente la identificación, internalización y expresión de patrones de comportamiento social y familiar. El juego en grupo permite que los niños comiencen el funcionamiento social, las relaciones con los demás, el comportamiento, la aceptación de los demás, la responsabilidad, seguir las reglas.

- e) **Valor cultural:** Los juegos son la primera inmersión de los niños y niñas en un mundo cultural. Los aspectos culturales de los juegos se experimentan a través de los juegos de tradición oral.
- f) **Valor afectivo y emocional:** Además de ayudar a un niño o niña a organizar su mundo interior, les permite expresar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y emociones.
- g) **Valor proyectivo:** Los educadores pueden usar el juego para identificar necesidades, sentimientos y conflictos. El juego permite comprender aspectos colectivos e individuales de niños y niñas, habilidades individuales y relaciones con los demás.

2.3. Juegos Recreativos

Los juegos generalmente involucran cierto nivel de competencia. La diferencia es que en los juegos casuales, el nivel de competencia es reducido e infravalorado. En este caso, no importa quién gane o quién pierda, lo importante es el aspecto de entretenimiento de la acción o actividad. Los juegos casuales se caracterizan por actividades creativas, involuntarias y sobre todo motivadoras.

El aprendizaje creativo se convierte en una experiencia gozosa en el sentido de que el juego es una recreación placentera que desarrolla habilidades a través de la participación activa y emocional de los estudiantes. (García, 2012)

La Subdirección General de Cultura Física Dirección de Activación Física y Recreación (2008), define al juego recreativo expresando que: El juego casual es la dimensión de los humanos que regresan a otro mundo, con otras reglas, donde se revela la esencia de cada uno de nosotros, sin caretas ni máscaras, todo -o casi todo- se puede hacer, es un sueño hecho realidad, todo cambió. según nuestros deseos, y el hombre

vuelve al fondo de su existencia. La ventaja recreativa es que puede ser aplicado por profesores, padres o voluntarios.

2.4. Tipos de Juegos Recreativos

De acuerdo con Mujica (2004), Los juegos funcionan de diferentes maneras o formas como una distracción o como una competencia para desarrollar habilidades y destrezas, vincularse en grupos, relacionarse con los que nos rodean.

Asimismo, clasifica los juegos en:

Juegos Ecológicos:

El propósito de este trabajo surge de la necesidad de sensibilizar a los niños sobre los problemas ambientales actuales y así inspirar su participación en la protección y mejora de la calidad de vida de nuestro entorno, lo que en última instancia significa mejorar nuestra propia calidad de vida.

Durante el juego, los niños aprenderán sobre el significado de la naturaleza y su fragilidad. Se darán cuenta de que hay que cuidarlo. Actuarán reflexiva y críticamente sobre situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la naturaleza.

Juegos Individuales:

Son un juego de niños, satisfaciendo así sus intereses muy personales.

Juegos Colectivos:

Se juegan entre varias personas, de acuerdo con los principios de socialización, y estimulados por la competencia y la competencia.

Juegos Cooperativos:

Son recomendaciones destinadas a reducir la agresividad en los juegos fomentando una actitud de concienciación, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan los encuentros con los demás y las formas de acercarse a la naturaleza. Buscan la participación de todos, con metas colectivas por encima de las individuales.

Las personas juegan con otros, no contra otros, juegan para superar desafíos u obstáculos, no para superar a los demás.

2.5. Juegos Recreativos para niñas y niños

Cuba, V. (2017), en su tesis titulada El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017, considera dos tipos de juegos recreativos para niños y niñas, las mismas que son actividades consideradas en relación a la edad. Estas actividades se detallan a continuación:

Actividades para niños entre 2 y 5 años

Juegos simbólicos: Representación de la realidad, lenguaje y socialización. Este período se caracteriza por el desarrollo de la imaginación. El niño comienza a posicionarse como individuo ya asimilar a través de sus juegos, personas, actividades, situaciones: está imitando, pero en esa imitación siempre tiene un papel subyacente, vive tenso. Se apropia de los juguetes replicando el entorno: coches, figuras en miniatura, herramientas y ropa, en definitiva, todo lo que representa la actividad humana.

Aprende a lidiar con combinaciones de símbolos y vive en un mundo ficticio en el que personajes fantásticos juegan papeles importantes: personajes ficticios y fantásticos, juegos de rol, microcosmos. Sus actividades todavía se basaban en juguetes, pero con un alcance cada vez mayor, expandió sus conquistas aún más: en el reino de la imaginación a través de sus imitaciones e historias; dominando el razonamiento a través de la manipulación.

Entre la edad de 4 y 5 años

Juego de montaje y reglas simples: organización. Entre esta era, el juego de símbolos se acerca cada vez más a la realidad. Las habilidades reflexivas del niño (es decir, la capacidad de aislarse de las distracciones externas, concentrarse en una cosa a la vez

y usar estrategias para recordar símbolos abstractos como números y letras) han alcanzado un nuevo nivel de desarrollo. funcionar. Estas habilidades son esenciales para la admisión. La escolarización le proporcionará muchas posibilidades nuevas y emocionantes para desarrollar y utilizar estas nuevas habilidades de pensamiento. El niño empieza a organizar su mundo: ordena, acomoda cosas, alinea, categoriza, distribuye y construye relaciones lógicas a través de sus juegos educativos: lotería, dominó, juegos de clasificación y combinaciones. (Fernández, 2008).

CAPITULO III

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS

La Convención sobre los Derechos del Niño, que es un tratado internacional de las Naciones Unidas, en su artículo 31, expresa lo siguiente:

Se reconocen los derechos de los niños y niñas al descanso y la recreación, al juego y a participar en actividades recreativas propias de su edad, y a participar libremente en la vida cultural y artística. Se respetarán y promoverán los derechos de niños y niñas a participar plenamente en la vida cultural y artística, y se brindarán oportunidades adecuadas para participar en la vida cultural, artística, recreativa y de ocio en igualdad de condiciones.

El juego contribuye al bienestar físico, cognitivo, emocional y social de los niños y niñas, por lo que es fundamental para su excelente desarrollo. A través del juego se crea un ambiente perfecto para que las mamás y los papás se dediquen por completo a sus niños y niñas.

Lo que hay que considerar es que el juego no solo representa un derecho, sino que constituye una necesidad indispensable para el desarrollo de los niños y niñas, y es también una herramienta o mecanismo para el aprendizaje de valores y comportamientos.

3.1. La recreación en la edad infantil

Con relación a la recreación, la Organización de las Naciones Unidas (ONU), manifiesta que:

Constituye un derecho humano fundamental y se considera la sexta necesidad básica después de la nutrición, la salud, la educación, la vivienda, el trabajo y la seguridad social. Es un medio de integración y unificación que promueve el desarrollo intelectual, emocional, físico y psicológico del individuo.

Asimismo, constituye un elemento esencial del desarrollo cohesionado de las familias y comunidades, en las que las energías y los valores sociales se reponen en la sana y hábil imitación; asimismo, contribuyen al desarrollo de las culturas y a la determinación de relaciones sanas entre las personas. y su entorno El arraigo, el tiempo libre, el confort y bienestar de la población, y la mejora de la calidad de vida de las personas en general.

En tal sentido, Sivira (1999), señala que:

La recreación ayuda a compensar las tensiones inherentes a los países sociodemográficos y desarrollados económicamente progresistas. Por tanto, las personas que puedan estar interesadas en programas lúdicos que promuevan la activación del ejercicio, para que puedan dedicar su tiempo libre a actividades encaminadas al bienestar físico y mental, ayudarán a reducir en la misma medida la preocupación que surge durante el proceso laboral. Por lo tanto, debe haber una política orientada a la educación que enseñe el valor de las actividades recreativas.

3.1.1. Las actividades recreativas, según Camerino y Castañer:

Son aquellas que tienen flexibilidad de interpretación y cambios de reglas, formas técnicas que permiten la incorporación constante de comportamientos estratégicos, capacidad de los participantes para aceptar roles cambiantes en el curso de las actividades, composición de diferentes grupos de edad y género, procesos de comunicación y empatía que pueden ser generado La importancia de aplicar métodos de enseñanza específicos y sin especialización, ya que no se buscan competencias o logros completos.

3.1.2. Actividades lúdico - recreativas, Camerino y Castañer:

En relación a ello, estos autores manifiestan lo siguiente:

Las que están presididas por el ejercicio de la libertad de elección, son características de excelentes actividades recreativas: juegos de diversas formas, a través de los cuales se pueden lograr resultados educativos y formativos.

Los encargados de estas actividades deben ser muy conscientes de las diferentes características de los niños de edad inicial en su desarrollo endógeno, ya que esto permite especializarse en determinadas clases, los más pequeños, y tener en cuenta las características particulares de cada niño, para encontrar la mejor variante para organizar el evento.

3.1.3. Las actividades físico - recreativas:

Con relación a las actividades físicas – recreativas, Camerino y Castañer (1988), afirman que:

En general, las actividades de recreación física son actividades de valor psicológico, sociocultural y recreativo, realizadas de manera espontánea u organizada, porque a través de ellas los niños en edad inicial desarrollan cualidades físicas, adquieren conocimientos y se acercan mutuamente a los valores, también traerán alegría, porque se hace a través del juego.

Completando la concepción de la recreación, Morales (2010):

Considera que se trata de una actividad no obligatoria, sin distinción de raza, color o religión, planificada de acuerdo a las necesidades de los participantes, estimulando la creatividad, generando una sensación de satisfacción y placer, y eventualmente formando un hábito para que puedan ser practicadas. otra vez. En este sentido, los autores argumentan que el entretenimiento es un elemento esencial del desarrollo físico y emocional que debe emprenderse en edades tempranas para vivir momentos de alegría y plenitud. Porque puede ofrecerse como voluntario para las actividades que disfruta sin restricciones ni presiones en su tiempo libre. Asimismo, afirma que el aspecto lúdico debe estar presente en todas las edades, realizándose actividades que brinden libertad y equilibrio psicofísico para permitir la socialización entre los humanos, pero principalmente en los niños que sean capaces de recrearse sanamente y facilitar su desarrollo.

En este sentido, los autores argumentan que estas actividades y experiencias lúdicas ayudan a los niños y niñas a perfeccionar o mejorar su salud física y mental, al mismo tiempo que crean una impresión de libertad y complacencia, experimentan una

conciencia plena, apoyan su comportamiento personal y hacen que su vida en el hogar mejor, su integración social y los niños de nivel primario también contribuyen a su desarrollo motriz, para lo cual deben ser debidamente planificados y calificados, teniendo en cuenta sus características psicológicas, sociales y biológicas de niños y niñas. (Camacho, 2014)

3.2. Importancia

El juego ayuda de manera elocuente a los niños en todas las etapas o períodos de desarrollo y muchas habilidades y habilidades tempranas se pueden lograr a través del juego.

Los bebés aprenden a comprenderse a sí mismos y al mundo, el entorno en el que viven y el entorno que los rodea a través de interacciones lúdicas con los primeros Sentinels.

Los bebés desarrollarán sus habilidades sociales y físicas para imaginar, descubrir y compartir el juego con sus hermanos y compañeros, es decir, con otros niños y niñas de su misma edad.

El juego de simulación es un marco clave para promover las habilidades de los niños, como aprender a tener un punto de vista, experimentar roles o representaciones, ajustar su comportamiento, dialogar, consentir y planificar con otros.

En ciencia, sin embargo, el juego se ha mantenido en secreto, desconocido o raramente reconocido, a pesar de su presencia global. (Lavega et al, 2006).

3.3. Los beneficios del juego

Una de las razones para mostrar la importancia de algo, en el caso de este juego casual, viene dada por los beneficios que se derivan de su práctica. En este punto, los beneficios del juego se muestran desde la perspectiva de la Academia Estadounidense de Pediatría, y el estudio reúne algunos de los múltiples beneficios del juego de la siguiente manera:

- Ayuda a desarrollar un cerebro saludable: el juego permite que los niños sean creativos mientras desarrollan su imaginación, habilidades físicas y fortaleza cognitiva y emocional.
- Prevención de enfermedades: Naciones Unidas insiste en que promover el juego físico es una vía ideal para aumentar la actividad física en niños y niñas, y una estrategia para prevenir la obesidad y el sedentarismo.
- Fomentar la interacción con el mundo: Los juegos permiten a los niños y niñas crear sus propios mundos mientras exploran su entorno, dominando sus miedos jugando roles de adultos solos o con otros.

3.4. La recreación como bienestar personal

El hombre es a la vez el ser más perfecto y complejo, con infinitas posibilidades de superación, y con la necesidad de alcanzar una vida placentera y completa; dependiendo de su particularidad como ser complejo, los mismos deben ser catalogados y ordenados para ser revisados y mejorado. De nuevo, estas particularidades miran a la condición personal y humana de las personas, ya medida que se satisfacen las necesidades de las personas, se empieza a implicar su apariencia. Éstos corresponden a los horizontes en los que la persona busca no sólo la supervivencia, sino también el encuentro consigo mismo y el desarrollo y crecimiento de sus facultades, cuya única búsqueda es la consecución de la felicidad y la alegría. (Epistia, 2009).

Todas las personas desean la felicidad en sus vidas, por lo que el entretenimiento no viene de un solo lugar, ni es específico de un sector o área geográfica. Por ello, una de las señas de identidad de las últimas décadas ha sido el sabio deseo de alcanzar la felicidad, que conduce a la plena realización personal. Desde esta perspectiva, se cree que el entretenimiento debe ayudar a mejorar la calidad de vida de los seres humanos, es decir, aumentar su nivel de felicidad.

En relación con ello, Epistia (2009), Representa que el bienestar es como una función creadora que debe partir del seno de la familia para atender las necesidades de los niños, adolescentes, adultos y ancianos en este ámbito, para luego extenderse a un ámbito más amplio con el fin de facilitar la socialización, la armonía , Compromiso continuo y creatividad en un mundo cambiante.

En este sentido, el entretenimiento involucra más o menos a todas las personas y al ámbito de la sociedad y, por tanto, es un problema universal. La creación ha ido en aumento, lo que puede verse en los pueblos como un indicador de desarrollo personal y social.

En este marco, el entretenimiento se establece como un requisito universal, fundamental en todas las naciones, ya que en todas las épocas históricas el hombre ha buscado la manera de expresar sus diferentes emociones o estados emocionales sin el individuo. Su creatividad y desarrollo personal, a través de formas de entretenimiento con extraordinaria semejanza.

Las ideas y espacios para promover prácticas de recreación escolar se construyen a partir de una estrategia de inclusión social que incluye todas las prácticas socioculturales recreativas, festivas y creativas que forman parte de la vida cotidiana de la comunidad. Ayuda a que "los sistemas de educación formal excluyan estas prácticas porque desconocen su potencial y su estrecha conexión con el proceso creativo y su papel de equilibrio en la dimensión emocional humana. No, esto implica que el entretenimiento es totalmente beneficioso para él.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje en torno a contenidos de entretenimiento, la conexión entre docentes y estudiantes debe incluir no solo el uso de técnicas de entretenimiento, sino también cómo se pueden potenciar como herramientas y mediadores simbólicos para impulsar la actividad constructiva. Actividades psicológicas que vinculan las prácticas lúdicas con los programas prácticos de enseñanza, que pueden incluir: educación en el tiempo libre, programas de enseñanza de formación en valores, programas de educación ambiental, ecoturismo, etc. (Manzano, 2004).

CONCLUSIONES

PRIMERA.- Es claro que un juego es una actividad recreativa innata a una persona en la que participan uno o más participantes. A través del juego, todos aprendemos a conectarnos con nuestro entorno, ya sea familiar, social, material o cultural.

El valor del juego radica en su cooperación con el desarrollo y el aprendizaje de los niños en las etapas iniciales.

SEGUNDA.- No cabe duda de que el juego casual es una actividad de ocio cuyo objetivo principal es divertirse y que quienes participan en él se diviertan. Tiene múltiples beneficios, entre los que podemos destacar la promoción de la integración humana, es una herramienta muy adecuada para profesores principiantes, y puede mejorar significativamente la capacidad de aprendizaje de los niños de primaria.

TERCERA.- Son muchas las razones que avalan la importancia de los juegos casuales, entre las que podemos mencionar que ayudan a los niños a desarrollarse, especialmente en cuanto a habilidades y destrezas; ayudan a los niños y niñas a aprender a comprenderse a sí mismos, a los demás y al entorno en el que viven y al ambiente que los rodea; Desarrollar sus habilidades sociales y físicas para finalmente poseer su propia perspectiva, experimentar roles, dialogar y consentir y aprender a planificar con otros.

RECOMENDACIONES

- Una acción que debe impulsarse en coordinación con las juntas regionales de educación, UGEL y otras instituciones afines a la educación es la creación de círculos para el desarrollo del juego infantil en la etapa primaria, teniendo en cuenta la importancia. Estos y los beneficios de ponerlos en práctica.
- Se recomienda a los docentes de niveles especiales realizar investigaciones sobre este tema, que es tan importante como los juegos recreativos de primaria, como una forma de mejorar su conocimiento sobre estos temas y poner en práctica lo aprendido en beneficio de los estudiantes del nivel inicial.
- Los temas de capacitación son muy importantes para los docentes, por lo que se debe considerar en el plan anual la capacitación relacionada con los juegos casuales y cómo se puede utilizar como una herramienta para mejorar la calidad del aprendizaje.

REFERENCIAS CITADAS

- Abreu, P (2005) “La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística” Semanario Región; La Patagonia – Argentina.
- Bandet, J y Abbadie, M. (1975) Cómo enseñar a través del juego, Barcelona: Fontanella (2ª edición).
- Camacho, O. B. (2014). Juegos recreativos para mejorar las habilidades motrices básicas en niños de 3-4 años. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos102/juegos-recreativos-mejorarhabilidades-motrices-basicas-ninos-3-4-anos/juegos-recreativos-mejorarhabilidades-motrices-basicas-ninos-3-4-anos3.shtml#ixzz4EtGk6j3l>
- Camerino, O. (2000). Deporte Recreativo. Barcelona. Inde.
- Camerino, O. y M. Castañer. (1988) 1001 Ejercicios y Juegos de Recreación. Barcelona. (s.e.). 70 pág.
- Cuba, V. (2017), El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017.
- Epistia (2009) La recreación como estrategia de bienestar en el ser humano. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 135 - Agosto de 2009.
- García (2010). *La educación por el movimiento*. España. Editorial Paidotribo.
- Gutiérrez, R. (2002). El juego de grupo como elemento educativo. CCS.
- Lavega, P (1999) Los juegos y la recreación, Guías Praxis para el profesorado, Educación Física, Barcelona: Ciss-Praxis

- Lavega, P. (2000). Juegos y deportes populares-tradicionales. Inde, Barcelona.
- Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A. y Sáez, U. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. Apuntes. Educación Física y Deportes, 85, 68-81.
- Manzano (2004) La Recreación En El Ámbito Escolar. VIII Congreso Nacional de Recreación Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE27 al 29 de Mayo de 2004. Bogotá, D.C., COLOMBIA
- Mujica, Nelsy (2004) Los Juegos Como Estrategias Recreativas En La Etapa De Preescolar. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas – Venezuela.
- Muñoz Díaz Juan. 2007. Juegos de Interior. C.E.I.P. Ntra. Sra. de las Nieves de Pegalajar, Jaén. Argentina. Buenos
- Naciones Unidas, Asamblea General. (1948). Declaración Universal de Derechos Humanos. Sitio Web de las Naciones Unidas. Recuperado el 3 julio 2006, de: <http://www.un.org/spanish/aboutun/hrights.htm>
- Planchart, B. (1981). La educación física, el deporte y la recreación y su rol en la calidad de la vida en América Latina y el Caribe, Caracas. Detoformas C.A.
- Raabe, J. (2009). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París: UNESCO.
- Subdirección General de Cultura Física Dirección de Activación Física y Recreación. JuegosRecreativos<http://www.deporte.org.mx/culturafisica/pnaf/archivos/juegos%20recreativos.pdf>
- Torres, C. (2002) “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula ” Núcleo Universitario Rafael Rangel de la Universidad de los Andes (ULA) – Venezuela

Trigueros, C. (2002). Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria de Granada. Granada: Diputación Provincial de Granada. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10481/24632>

Vásquez Cabrera (2012). Programa de juegos recreativos para los estudiantes del octavo año educación general básica de la escuela ISAAC María Peña de la parroquia San José de Raranga Cantón SIGSIG. Ecuador. Universidad de Cuenca.

Importancia de los juegos recreativos en los niños y niñas del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	documentop.com Fuente de Internet	1%
8	jurecre-con.blogspot.com Fuente de Internet	<1%

9	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Autónoma de Ciudad Juárez Trabajo del estudiante	<1 %
13	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
14	www.votatuprofesor.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.redcreacion.org Fuente de Internet	<1 %
16	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
17	fliphtml5.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.tdx.cat Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Pedagogica Trabajo del estudiante	<1 %

R. J. J. J.

20 documents.mx
Fuente de Internet

<1 %

21 mi-salud-tiene-derechos.blogspot.com
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Dr. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima
Asesor.