

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**La importancia de los juegos lúdicos y habilidades sociales en el nivel  
inicial**

**Trabajo académico**

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Inicial.

**Autora:**

**Martha Ángela Valdiviezo Arambulo**

**Piura - Perú**

**2018.**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### La importancia de los juegos lúdicos y habilidades sociales en el nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente).....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro) .....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro) .....

**Piura - Perú**

**2018.**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **La importancia de los juegos lúdicos y habilidades sociales en el nivel inicial**

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

**Martha Ángela Valdiviezo Arambulo (Autora)**

*Martha Ángela Valdiviezo*  
.....

**Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)**

*Oscar Calixto La Rosa Feijoo*  
.....

**Piura - Perú**

**2018.**



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Piura, a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, 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: *“La importancia de los juegos lúdicos y las habilidades sociales en el nivel inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor (a) **VALDIVIEZO ARAMBULO MARTHA ANGELA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **dieciocho (18)**.

Por tanto, **VALDIVIEZO ARAMBULO MARTHA ANGELA**, 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 con veinte minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

Dr. Andy Riel Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## **AGRADECIMIENTO.**

A dios, por estar en todo momento de mi vida.

A mi familia, que siempre me brido el aliento a seguir cada día en lograr mis metas.

A todos mis amigos, por motivarme a superarme en mi vida profesional.

## INDICE

|   |    |
|---|----|
| DEDICATORIA.....  | 5  |
| ÍNDICE.....   | 6  |
| RESUMEN .....   | 7  |
| ABSTRACT.....   | 8  |
| INTRODUCCION .....  | 9  |
| CAPITULO I.....   | 11 |
| LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE .....                              | 11 |
| 1.1. El juego lúdico. ....  | 11 |
| CAPITULO II .....   | 16 |
| EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES .....                 | 16 |
| 2.1. La Importancia del juego.....                                      | 16 |
| 2.2. Tipos de actividades lúdicas.....                                  | 16 |
| 2.3. Desarrollo de Habilidades .....                                    | 18 |
| 2.4. Como desarrollar las habilidades sociales en el nivel inicial..... | 19 |
| 2.5. El juego motor .....   | 22 |
| 2.5.1. El juego simbólico.....  | 23 |
| 2.5.2. Juegos de reglas.....  | 23 |
| 2.5.3.-Juegos de construcción .....                                     | 24 |
| CAPITULO III.....   | 26 |
| DIFICULTADES EN EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS.....                        | 26 |
| 3.1. Dificultades. ....   | 26 |
| 3.2 Tipos de Actividades Lúdicas .....                                  | 28 |
| CONCLUSIONES .....  | 30 |
| RECOMENDACIONES .....   | 31 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....   | 32 |

## **RESUMEN.**

Una actividad recreativa basada en un enfoque colaborativo dirigido al desarrollo de niños en edad preescolar. Las actividades lúdicas son atractivas y motivadoras. Atrae la atención de nuestros estudiantes hacia un aprendizaje específico. Hemos encontrado beneficios en las actividades lúdicas, porque a través de esta actividad, los niños adquieren conocimiento y comprensión de su propio cuerpo y dominan el equilibrio. Controla eficazmente diversas y segmentadas coordinaciones, realiza el control de la inhibición voluntaria y la respiración, también promueve la organización del sistema corporal, gestiona las mayores posibilidades de la estructura espacio-temporal y del mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motora y el ritmo, y muestra con el fin de mejorar la agilidad y la flexibilidad de la especificidad biológica, se mejoran las necesidades especiales de los niños importantes que reconocemos en las diferentes etapas del desarrollo infantil.

**Palabra clave.** Actividades lúdicas, motivación desarrollo de habilidades sociales.

## **ABSTRACT**

A recreational activity based on a collaborative approach aimed at the development of preschool children. Playful activities are attractive and motivating. It draws our students' attention to specific learning. We have found benefits in playful activities, because through this activity, children acquire knowledge and understanding of their own body and master balance. Effectively controls diverse and segmented coordinations, performs control of voluntary inhibition and respiration, also promotes the organization of the body system, manages the greater possibilities of the space-time structure and the external world, stimulates sensory perception, motor coordination and pacing, and displays in order to improve agility and flexibility of biological specificity, the special needs of important children are enhanced that we recognize at different stages of child development.

**Keyword.** Playful activities, motivation, development of social skills.

## INTRODUCCIÓN

Los juegos lúdicos, en los últimos años han adquirido un papel muy importante en el ámbito educativo, estos han permitido desarrollar muchas actividades que sirven para aprender o desarrollar aprendizajes, estas actividades son también elementales en el desarrollo de las habilidades sociales, para ello los docentes deben estar preparados o capacitados en aplicar correctamente los tipos de juego para las diferentes clases y así tener una participación más activa de los niños y jóvenes en la sesiones de aprendizaje.

Los juegos entonces pasan a ser de mucha utilidad en la educación por su efecto en los aprendizajes, esto es muy interesante pues ayuda a que se facilite la labor educativa, esto quiere decir que existe la necesidad por dar a conocer todos los procesos en los que interviene el juego o las actividades lúdicas, así como los cambios que puede producir en los niños, para ello resulta de mucho ayuda que las docentes conozcan la aplicación en todo lo que se refiere el trabajo educativo.

Por ello, en esta encuesta desarrollará habilidades sociales a través del juego, que se propone mediante la aplicación de actividades de entretenimiento basadas en métodos colaborativos orientados a la creatividad.

Dada la importancia de las habilidades sociales en la vida diaria humana en la sociedad actual, no es difícil para las personas entender que estas habilidades sociales son muy importantes para el desarrollo de los menores, en primer lugar porque son fundamentales para la adaptación social al entorno, que les pertenecen, se ocuparán de las habilidades sociales; luego, estas habilidades sociales les proporcionarán las herramientas necesarias para convertirse en adultos, funcionar plenamente y estar satisfechos el uno con el otro en cualquier área de su vida, escuela, emociones, trabajo personal, etc.

Las habilidades sociales incluyen una serie de comportamientos verbales (lo que decimos a través del habla, lo que no hacemos verbalmente, lo que expresamos con el cuerpo, lo que ayuda a los niños y a otras personas a funcionar plenamente).

Para el presente trabajo monográfico, se ha tenido en cuenta los siguientes objetivos:

**Objetivo general:**

Conocer la importancia de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños.

**Objetivos Específicos.**

Describir el aporte de los juegos lúdicos en el aprendizaje de habilidades sociales.

Conocer la importancia de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades sociales.

El contenido del trabajo, está dado de la siguiente manera:

En el capítulo I, encontramos todo lo que refiere a las definiciones conceptuales del juego lúdico como parte de la promoción de aprendizajes.

En el capítulo II, se dan a conocer los aspectos importantes del juego en el desarrollo de habilidades sociales.

En el capítulo III, se brindan aspectos relacionados a las dificultades que se presentan al desarrollar juegos.

Por otro lado, se dan a conocer también las conclusiones, recomendaciones y referencia citas con las que se han trabajado en este trabajo monográfico.

## CAPITULO I

### LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES SOCIALES.

#### 1.1. El juego lúdico.

El juego lúdico está referido a toda acción que produce placer, diversión y alegría. Autores como Jiménez (2002) consideran que la lúdica es una predisposición del ser frente a la vida, frente a lo cotidiano, entendiéndose como una capacidad que influye en el desarrollo de otras capacidades entre ellas el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes la configuración de la personalidad. Alarcón y García (2011) manifiestan que “el juego es, además, una experiencia de libertad, ya que es una actividad voluntaria que no admite imposiciones externas”.

Martínez, (2008, p.1) se puede afirmar que las actividades lúdicas son estrategias que propician la interacción de los aspectos cognitivo, lo afectivo y emocional de los niños y niñas. Bien conducidos por el docente, permiten elevar el rendimiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y promover su formación científica, tecnológica y social. Por otro lado, Calle y Bohórquez (2010.p.27) afirman “que a través del juego se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas”.

El juego se encuentra en una zona privilegiada para el acto creador, es decir que lo que sucede dentro del juego no está sujeto a la lógica ni a reglas, más bien es un espacio libertario donde se hacen evidentes las potencialidades en todas sus formas, permitiendo, además, el desarrollo de todos los sentidos (vista, olfato, tacto, audición).

En el nivel inicial la lúdica tiene un inestimable valor puesto que permite el desarrollo de la función simbólica, esencial para el desarrollo del lenguaje, y es que la

lúdica reside en la sensibilidad del ser humano, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos lúdicos creados en las diversas formas de la acción o expresión lúdica.

Educar mediante el juego es educar a través de la acción, ya que, a través de él, los niños exploran, inventan, disfrutan, descubren y aprenden, manipulan, recrean, interactúan con los demás en formas positivas, desarrollan valores como el trabajo en equipo, la solidaridad, la competencia sana, entre otros. En pocas palabras, el juego se constituye en un excelente recurso para el desarrollo de conductas sociales que demandan a la escuela.

García, (2011) en su proyecto titulado “Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña desarrollado en Argentina, concluye que el juego infantil permite el desarrollo de hábitos saludables y a formar el carácter del niño o niña. Añade que, observando al niño podemos conocer su psicología y su evolución”.

Los juegos son diversión, libertad, proceso, acción y experiencia novedosa; esta es una actividad seria que requiere mucho esfuerzo por parte del niño. Contribuye al desarrollo integral porque promueve el pleno desarrollo de: psicomotricidad, emoción social e inteligencia. A través del juego, el niño muestra su integridad: actúa, reflexiona, se expresa y descubre el mundo que lo rodea. Algunos estudios observacionales han confirmado que los planes de juego cooperativo estimulan un aumento en el comportamiento cooperativo espontáneo entre los niños durante el tiempo libre, juegos gratis en salas de juegos y juegos gratis en gimnasios para preescolares. A través del juego, el niño aprenderá porque adquiere nueva experiencia, porque es una oportunidad para el éxito y el error, para aplicar sus conocimientos y resolver problemas.

Los juegos son diversión, libertad, proceso, acción y experiencia novedosa; esta es una actividad seria que requiere mucho esfuerzo por parte del niño. Contribuye al desarrollo integral porque promueve el pleno desarrollo de: psicomotricidad, emoción social e inteligencia. A través del juego, el niño muestra su integridad: actúa, reflexiona, se expresa y descubre el mundo que lo rodea. Algunos estudios observacionales han confirmado que los planes de juego cooperativo estimulan un aumento en el comportamiento cooperativo espontáneo entre los niños durante el tiempo libre, juegos

gratis en salas de juegos y juegos gratis en gimnasios para preescolares. A través del juego, el niño aprenderá porque adquiere nueva experiencia, porque es una oportunidad para el éxito y el error, para aplicar sus conocimientos y resolver problemas.

En Educación inicial el juego permite el desarrollo de funciones motrices tales como: El desarrollo de la motricidad fina y gruesa: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, la resistencia o control motor.

El desarrollo de capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (nociones de las partes del cuerpo, percepción espacio-visual, lateralidad, percepción rítmico-temporal, percepción táctil, percepción gustativa y olfativa).

A través del juego el niño toma contacto con sus iguales, aprende normas de comportamiento. Las diferentes actividades lúdico-grupales en las que se integra el niño desarrollan el yo social.

## **1-2. Las habilidades sociales.**

No existe consenso a la hora de definir a las habilidades sociales, pero al analizar las diferentes definiciones encontramos los siguiente elementos y características:

- Son conductas aprendidas, socialmente aceptables y que al mismo tiempo posibilita la interacción con los demás.
- Son necesarias para alcanzar una meta.
- Es una conjunción de aspectos observables y no observables (de naturaleza cognitiva y afectiva).
- Su desarrollo está en consonancia con el contexto social.
- Incluyen conductas verbales y no verbales. Es tan importante lo que se dice como otros aspectos que se dicen.

Peñañiel y Serrano (2010) sostienen que hablar de habilidades sociales es hablar

de todas las actividades relacionadas con las conductas sociales en las diferentes manifestaciones. Por su parte Caballo, (1986) Se estipula que “las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que un individuo exhibe en las relaciones interpersonales, expresando los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de la persona de una manera adecuada a la situación, respetando estos comportamientos de los demás y resolviendo los problemas inmediatos. de la situación, al mismo tiempo que minimiza la posibilidad de problemas en el futuro”.

La Organización Mundial para la Salud, plantea como habilidades sociales básicas para la vida (Mantilla, 1993) las siguientes: Capacidad de toma de decisiones, capacidad de resolución de problemas, capacidad de pensamiento creativo, capacidad de pensamiento crítico, capacidad de comunicación efectiva, capacidad de mantener relaciones interpersonales, autoconciencia, capacidad de experimentar empatía, capacidad de controlar las emociones, capacidad de lidiar con la tensión y la presión.

Las habilidades sociales tienen componentes motores/físicos, componentes cognitivos y afectivos-emocionales. En lo componentes motores tenemos a su vez componentes no verbales (asentir con la cabeza, movimiento de mano, la sonrisa, etc.) y componentes paraverbales (volumen de voz, velocidad, la entonación, la fluidez, etc.) y componentes verbales (escucha activa, mantener conversaciones, hacer cumplidos, etc.)

En tanto que los componentes cognitivos y afectivos emocionales requieren: saber, poder y querer.

Entre las habilidades sociales básicas tenemos:

- El apego, que viene a ser la capacidad de establecer lazos afectivos con otras personas.
- La empatía, referida a la capacidad de la persona para ubicarse en lugar de la otra persona, y lograr entenderla.
- Asertividad, “Capacidad para defender sus propias opiniones y derechos sin dañar a los demás”.
- Cooperación, “Capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común”.

- Comunicación. “Capacidad para expresar y escuchar sentimientos, opiniones e ideas”.
- Autocontrol: “definida como la capacidad para interpretar las creencias y sentimientos propios y controlar los impulsos”.
- Resolución de conflictos, “capacidad para interpretar un conflicto sacar alternativas de solución al mismo”.

## **CAPITULO II**

### **EL JUEGO.**

#### **2.1. La Importancia del juego.**

El juego tiene un fin en sí mismo, como actividad de disfrute para los niños y como medio para el desarrollo de aprendizajes previstos en el sistema educativo. Gracias al juego el niño puede desarrollar cuatro aspectos que posibilitan el desarrollo integral del ser humano: lo cognitivo, lo motriz, lo social y lo afectivo.

- Realizan diversas acciones, habilidades y destrezas.
- Reconocer resolviendo los problemas planteados.
- Emociones, porque se establece la relación interpersonal
- Actividades sociales a través de diversos juegos grupales que fomentan la cooperación colectiva.

A través del juego el niño recrea el mundo, ensaya diferentes formas de convivencia, introyecta normas, aprendiendo de su entorno y construyendo visiones de futuro, esenciales para convivir en armonía con el entorno y con los demás. Así mismo, el juego permite el desarrollo de capacidades físicas: coordinación motora gruesa y fina; motricidad gruesa y fina.; el desarrollo sensorial y mental mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc. Afectivas, creatividad y emoción, forma hábitos de cooperación.

Llull (2017) precisa que “la mayoría de las instituciones educativas utilizan el juego y las actividades lúdicas como medio para potenciar el desarrollo de la inteligencia de los estudiantes”.

#### **2.2. Tipos de actividades lúdicas**

Los juegos son una forma de expresión diseñada para mostrar necesidades

insatisfechas, lo que permitirá la liberación de tendencias antisociales. En el mismo orden de pensamiento, hay tres tipos de juegos, el más importante de los cuales son los juegos de actitud, el otro son los juegos de actitud. Todas estas son actividades que los niños realizan a través de ejercicios físicos, desperdiciando así energía. Este tipo de juegos es muy común en los dos primeros años de vida, porque son juegos espontáneos gratuitos, los niños o niñas despertarán su interés en todo momento, sin ningún reglamento. o regulaciones. Se considera una etapa exploratoria, durante la cual los niños adquirirán conocimientos sobre su entorno e influirán en el desarrollo de su inteligencia e iniciativa.

Además, hay juegos dramáticos, en los juegos, además de representar a personas en la vida real o en los medios, también muestra la capacidad de los niños para interpretar drama, héroes, fantasía y fantasía y roles alejados de la vida. Incluso pueden presentar amigos ficticios o familiares exagerados que han vivido situaciones.

Este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo y se denomina creativo porque estimula la imaginación y la creatividad. La duración de esta etapa es diferente para cada niño, pero se puede posicionar hasta el final de su vida preescolar. Sin embargo, hay otro tipo de juego. Los activos que pueden estar en la misma etapa de crecimiento son los llamados juegos constructivos. Este tipo de juego solo tiene entre 5 y 6 años. Utilizará materiales en un tiempo específico y adecuado. tiempo para el propósito de su establecimiento.

En esencia, las actividades divertidas estimulan la imaginación y la creatividad de los niños. Una de sus actividades favoritas son las relacionadas con la música, que pueden considerarse como juegos activos en función de cómo se utilizan. Se le considera activo cuando interviene cantando, tocando un instrumento o utilizando la música como complemento de otra forma de juego activo. Cuando un niño canta, baila y repite las palabras enseñadas y fructíferas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones que conoce bien, o crea su música o nuevos pasos de baile, también se puede considerar reproductivo.

En tercer lugar, están los juegos pasivos, que se pueden definir como

todas las actividades que se consideran actividades de entretenimiento en las que los niños gastan menos energía y, por lo general, pueden hacerlo solos. Observar juegos de otras personas, ver televisión, ver cómics o jugar con dispositivos electrónicos modernos puede producir el mismo placer que las personas que invierten mucha energía. Deben concentrarse, razonar y recordar, y promover la creatividad y la motivación, contribuyendo así al desarrollo. de inteligencia contribución.

### 2.3. Desarrollo de Habilidades.

La adquisición de habilidades sociales no es innata El proceso de desarrollo de habilidades sociales significa el proceso de formación de hábitos que requieren entrenamiento y comportamiento repetitivo. Desde que nacimos, hemos mantenido contacto directo con los demás. Este tipo de conexión social se inició en el círculo familiar y reapareció en el ámbito escolar unos años después.

Según Monjas y Gonzales (1998, p. 27) “la competencia social se desarrolla y aprende a lo largo del proceso de socialización y la interacción con otras personas y adquiere mecanismos de aprendizaje por experiencia directa, aprendizaje por observación, aprendizaje verbal o instruccional y aprendizaje por feedback interpersonal”.

- a) **Aprendizaje:** Si un niño está satisfecho cuando le sonrío a su padre, entonces este comportamiento ocurrirá repetidamente y eventualmente se convertirá en parte del comportamiento del niño. Si el padre ignora la conducta, ésta se extinguirá y si por el contrario el padre le castiga (por ej. Le grita) la conducta tenderá a extinguirse y no sólo el padre le castiga (por ej., le grita). La conducta tenderá a extinguirse y no solo esto, sino que además aparecerán respuestas de ansiedad condicionada que seguramente interferirán con el aprendizaje de otras nuevas conductas.

Un ejemplo: es cuando el padre reprende a su niño delante de las personas para que se porte bien.

- b) **Aprendizaje por feedback o interpersonal.** - Si un niño golpea a otro niño y su madre está enojada, el niño definitivamente dejará de hacerlo.

## **2.4 Como desarrollar las habilidades sociales en el nivel inicial.**

Según Monjas (2012) “las habilidades sociales se desarrollan a lo largo del proceso de socialización como resultado de la interacción con otras personas”. El nivel inicial es un espacio privilegiado donde se puede aprender estas habilidades sociales. Los procesos que permiten en desarrollo de habilidades sociales son: la experiencia directa, la imitación y los refuerzos.

### **La experiencia directa.**

Sommerville, (2016) precisa que “la experiencia directa es una vía de aprendizaje más efectiva que la observación. En el nivel inicial el niño o niña aprende a través del ensayo de conductas sociales”. En la vivencia de estas experiencias el niño va interpretando e incorporando estas interpretaciones a su forma de pensar y actuar. En el caso específico de un niño que los senos familiares existen otros miembros que interactúan con él tendrá un mejor desarrollo que otro niño que se crie sin estímulos de otras personas. En este tipo de experiencias directas el juego tiene un rol de primer orden puesto que el niño es el centro de aprendizaje y en la medida que esta experiencia sea enriquecedora, los niños incorporarán estrategias que va a aplicar en otras situaciones de la vida real.

### **La imitación.**

Por lo general los niños tienden a imitar las conductas de los adultos que considera su referente, además aprenderán a interpretar las situaciones diarias. La imitación se constituye en la principal estrategia de aprendizaje en los primeros años de vida, a través de ella los niños imitan sobre todo las palabras que dirigimos a el, los gestos, las respuestas que observa de los adultos, las emociones, los rituales y aficiones.

### **Los refuerzos**

Los refuerzos sociales que vivencia el niño en torno a su conducta garantizaran el desarrollo de dichas conductas. Según el tipo de refuerzo el niño incorpora a su patrón conductual aquellas conductas “exitosas” desde su punto de vista.

En este orden de ideas el juego lúdico se constituye en un excelente recurso que el docente del nivel inicial debe utilizar a fin de potenciar el desarrollo de habilidades sociales.

Medina, (2013) En el proyecto Baby Genesis de Lima, afirmó que cada “situación o experiencia del momento estimulará la imaginación y la fantasía de los niños. Leer, cantar, bailar y cocinar pueden ser juegos emocionantes e interesantes para ellos. El mundo de fantasía es su propio mundo”.

Estimular las fantasías de los niños es una tarea diaria que se puede lograr a través del juego. El niño usa la imaginación para comprender, explicar y recrear el mundo que lo rodea. Sus fantasías lo ayudan a comprender las reglas, las restricciones, ponerse en otra posición y crear un ambiente íntimo mágico en el que solo él puede entrar.

La imaginación es la base de tu creatividad, por eso debe ser libre y respetada. Cuando un niño imagina y fantasea, también es muy interesante, al mismo tiempo, en un mundo donde las reglas y decisiones le pertenecen solo a él, expresa sus problemas y preocupaciones. Este niño controla todo para todos. Inventó amigos, hermanos y personas ficticias que generalmente tenían su edad. Combina sueños y realidad juntos.

La conclusión es que es normal que los niños intenten ocultar su imaginación a sus padres. Así protege sus fantasías de cualquier posible crítica. El mundo imaginario del niño solo es digno de atención cuando persiste durante todo su desarrollo o le impide darse cuenta de la realidad de su vida.

Montoya, (2012) En su trabajo de investigación denominado "Juegos creativos" que realiza Chiclayo, afirmó que una de las actividades creativas más importantes para los niños son los juegos creativos. “Cuando los niños usan materiales familiares de formas novedosas o inusuales, y los niños realizan juegos de rol e imaginativos, mostrarán juego creativo”.

En el trabajo de investigación denominado "juego creativo", dijo que una de

las actividades creativas más importantes para los niños es el juego creativo. Cuando los niños usan materiales familiares de formas nuevas o inusuales, y los niños juegan juegos de rol e imaginativos, serán creativos.

También ayudan a desarrollar las percepciones únicas y el estilo personal de cada niño para la expresión creativa. Además, los juegos son una excelente oportunidad para integrar y acoger a niños discapacitados. Deben evitarse los juegos de nombres. Deben ser el resultado de las ideas de los niños, no la guía de los adultos. Mi conclusión es que debería mejorarse la capacidad de los niños para expresarse a través del juego. Trate de ayudar a sus hijos a hacer sus juegos basados en su propia inspiración, no en la suya.

Su objetivo es estimular el juego y fomentar la satisfacción del niño jugando con otros o consigo mismo. Preste atención al juego y aprenda a expandir los juegos de los niños a través de sus comentarios y preguntas. Inspire la creatividad animando a los niños a crear nuevas formas de utilizar los materiales. Trate de mantenerse abierto, acepte ideas nuevas y originales y anime a los niños a encontrar más soluciones o respuestas.

Villa Reyes, (2011) En la investigación de Trujillo titulada "Desarrollo infantil: Desarrollando la creatividad a través del juego", mencionó que “estimular la creatividad es la base de todas las personas, especialmente para aquellas que recién están creciendo y necesitan desarrollar nuevas soluciones para resolver problemas en términos de capacidad de los niños”.

Los niños creativos pueden encontrar varias soluciones a los problemas:

¿Cómo mejorar esta habilidad? Por supuesto, también es necesario crear un ambiente de armonía, confianza y respeto a través del juego. Destacamos la importancia del juego, porque a través de esta saludable actividad, los niños se enfrentarán a mecanismos de adaptación y estimularán la imaginación, que es una herramienta básica para desarrollar la creatividad.

Porque son bebés, debemos estimularlos. Para aquellos juguetes que despiertan el interés de las personas por sus texturas novedosas o colores llamativos,

como las cajas de música, atraerán la atención de los bebés durante al menos unos minutos, lo que estimulará su curiosidad. Estas cajas de música atraerán el interés, esto durará al menos unos minutos; juguetes con diferentes texturas ayudarán a mejorar sus habilidades sensoriales a través de diferentes apariencias de objetos fríos o calientes, ásperos o blandos. Los juegos de imitación también son muy beneficiosos. Por ejemplo, tenemos casas de muñecas, cocinas o coches.

Estos pueden alentarlo a comunicarse y pensar de manera innovadora. Con estos objetos recrearás los conocimientos que has aprendido en la vida real, sin prestar atención, continuarás con los eventos creados por tu imaginación. De esta forma, fortalecerás tus hábitos diarios, como vestirse o acostarte, y al mismo tiempo, debes crear diálogos y situaciones.

### **Etapas evolutivas del juego**

Podemos dividir los juegos en cuatro categorías: deportes, símbolos, reglas y construcciones. Salvo el último, el juego de construcción, las otras tres formas de entretenimiento corresponden a la estructura específica de cada etapa del desarrollo intelectual del niño: planes de ejercicio, símbolos y operaciones intelectuales. Y, al igual que los conjuntos de reglas, los conjuntos de reglas aparecieron tarde porque fueron "construidos" a partir de las dos primeras formas (esquemas de movimiento y símbolos), integrados en ellos y ahora subordinados a las reglas.

## **2.5. El juego motor**

El juego motor se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz. Jiménez (2015) Afirma que el juego es un método de enseñanza, una actividad placentera y catártica, que responde a los intereses y necesidades de los niños proporcionando a los niños medios para potenciar sus habilidades de expresión y comunicación, y también es beneficioso para su cognición, emoción y aspecto social, afectando así ellos, está en la formación e integración de capacidades corporativas y la construcción de capacidades atléticas. Está relacionado con los movimientos y experimentos del propio cuerpo y las sensaciones que puede producir en los niños. Tirar de la cuerda, correr, poner, lanzar, columpiarse, etc. son todos juegos de carreras.

Para realizar este tipo de juego se necesita suficiente espacio para que el niño pueda realizar el ejercicio requerido.

### **2.5.1. El juego simbólico**

El juego simbólico surge de manera natural, es espontáneo, los niños hacen uso de su capacidad para recrear todo un escenario de juego mediante la representación mental. A través de este tipo de juego los niños exteriorizan conductas aprendidas mediante la observación, pero también estimula el aprendizaje de nuevas. Por otro lado, posibilita la expresión de sentimientos y la activación de habilidades y competencias socioemocionales.

“El juego simbólico supone el logro de una capacidad especializada del pensamiento: trastocar una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente”. (Cuba y Palpa 2015).

### **2.5.2. Juegos de reglas.**

Los juegos simbólicos ocurren de forma natural, es espontánea y los niños usan sus habilidades para reproducir toda la escena del juego a través del desempeño mental. A través de este juego, los niños pueden expresar el comportamiento que han aprendido a través de la observación, pero al mismo tiempo también pueden estimular la capacidad de aprender nuevos comportamientos.

Por otro lado, puede expresar emociones y activar habilidades y habilidades sociales y emocionales.

- Permiten que los estudiantes aprendan de manera espontánea y establezcan estrategias intelectuales, y luego los niños las usarán para resolver diversas situaciones que se presenten.
- Contribuir al desarrollo del razonamiento, la atención, la reflexión, el lenguaje y la memoria.
- Actuar como un agente de las actividades sociales, enseñar a los niños a ganar y perder, respetar los turnos y las reglas, considerar la adopción de turnos y

reglas, y considerar la elección o el comportamiento de los compañeros de juego.

- En definitiva, son juegos que brindan un entorno social en el que se pueden desarrollar una serie de habilidades interpersonales e interpersonales para educarse en las relaciones sociales y la resolución de conflictos.

Pero en todos los juegos de reglas, debes "aprender" el juego, debes realizar ciertas acciones y evitar otros comportamientos, debes seguir "ciertas reglas". Si en un juego simbólico, cada jugador puede inventar un nuevo personaje, combinar otros temas y realizar solo las acciones descritas, entonces en el juego de reglas, sepa de antemano lo que los socios y oponentes "deben hacer". Son obligaciones aceptadas voluntariamente, por lo que la competencia se da dentro del pacto y el pacto en sí es la regla.

Los niños en edad preescolar comienzan estos juegos con las reglas más básicas, y solo cuando se conviertan en expertos incorporarán e inventarán nuevas reglas. Este conocimiento y comprensión mínimos de lo obligatorio les permite unirse a los juegos de otros que son mayores que ellos, especialmente cuando las necesidades del jugador reducen sus requisitos para el juego.

Sin embargo, al igual que en los juegos simbólicos actuales, las reglas obligatorias de estas reglas no aparecieron frente a los preescolares, esto se deriva del acuerdo entre los jugadores, pero tiene las características de la verdad absoluta. Crean que solo hay una forma de jugar a cada juego, lo saben. Además, no importa cuán superficial sea este conocimiento, creen que es ilegal cambiar sus reglas.

### **2.5.3.-Juegos de construcción**

Sin embargo, al igual que en los juegos simbólicos actuales, las reglas obligatorias de estas reglas no aparecieron frente a los preescolares, esto se deriva del acuerdo entre los jugadores, pero tiene las características de la verdad absoluta. Crean que solo hay una forma de jugar a cada juego, lo saben. Además, no importa

cuán superficial sea este conocimiento, creen que es ilegal cambiar sus reglas.

Con todo, los juegos son muy importantes para el crecimiento de un niño, porque lo hace feliz al hacer cosas, imaginar cosas diferentes a las que vemos, cooperar con otros para cambiar las cosas y descubrir la verdadera base de la cooperación.

## **CAPITULO III**

### **DIFICULTADES EN EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS.**

#### **3.1. Dificultades.**

Cabe señalar que la integración y adaptación de los niños a la escuela, especialmente al pre-kindergarten, depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el momento en que se recibe al alumno. La experiencia de la vida escolar, este tipo de relación maestro-alumno que se establece en el preescolar es, obviamente, una actividad planificada por los educadores para "ganar" la atención de los estudiantes.

También es importante señalar que, para establecer una relación de empatía entre maestros y alumnos en la clase de preescolar, se deben cumplir ciertas condiciones, por ejemplo: la comprensión del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño, proviene entonces, poner en práctica las actividades que puedan estimular y atraer la atención de los bebés y la sinceridad de los profesores en la realización de estas actividades.

En este sentido, la mejor manera de promover que los estudiantes se adapten efectivamente al pre-kindergarten es utilizar actividades recreativas, porque a través de estas actividades, los niños pueden interactuar de manera efectiva con sus compañeros y maestros y fortalecer sus valores. Estandarizar y aprender a potenciar su cognición, movimiento y desarrollo social; es decir, su desarrollo global.

Por tanto, las actividades de entretenimiento deben ser consideradas porque son inherentes a la infancia, representan una especie de diversión y son un elemento que puede estimular la motivación del aprendizaje, como la pedagogía y la psicología infantil (2000), que establece: "niño mayor es más ágil, amplía el campo de las relaciones emocionales, práctico para completar tareas, inicia interacciones sociales, hace preguntas y da opiniones, tiene un vocabulario muy amplio y usa sus conocimientos para resolver problemas. organizar los objetos según el siguiente contenido. Sus criterios son: tamaño, color de piel

..., además de aumentar su autoestima, autonomía y capacidad para interactuar con los demás”. (Página 32)

En definitiva, los niños y niñas de preescolar se encuentran emocionados emocionalmente, hiperactivos y con ganas de realizar actividades, por lo que es necesario que los docentes cuenten con herramientas didácticas satisfactorias a la mano, lo que hace que las actividades recreativas sean las más adecuadas. Dirigirse a los estudiantes y educarlos en un entorno natural, porque generalmente esto requiere mucho ejercicio físico, especialmente el ejercicio físico realizado al aire libre, por lo que se convierte en su favorito porque involucran como correr, saltar, tirar y cualquier otro ejercicio físico. La actividad involucra la masiva uso de energía.

Además, para comprender las características de los niños, los docentes deben comprender sus necesidades e intereses, para que, a través de la planificación, desarrollo y evaluación de los deberes escolares, las actividades lúdicas puedan estimular su desarrollo integral con metas verdaderamente claras, Zielinski (2000) reiteró la propuesta de Pellicciotta. método, dijo: “El juego es un medio vital de movimiento en el desarrollo del bebé, alcanza su potencial al expresar pensamientos y sentimientos de manera feliz y espontánea”.

A través de estas actividades coordinadas, la interacción social se desarrolla rápidamente y se vuelve más compleja, por lo que esta interacción se ha convertido en la estructura básica del ritmo y distribución del tiempo de cuenta atrás de la comunicación social desde una edad temprana, para que los bebés puedan aprender las primeras reglas de la comunicación.

Al mismo tiempo Piaget, citado por Montenegro (2000), el juego "consiste en respuestas repetidas simplemente por el placer funcional" (p. 308). Del mismo modo, Clapared (S / F) intenta definir “el juego a través de diversas explicaciones, a las que denomina teoría del juego. Estas teorías están relacionadas con las actividades de la infancia, entre las que se encuentran las siguientes”: “La teoría del descanso o del entretenimiento considera que el juego es una actividad antiestrés, es decir, libre de problemas o descanso. Algo para recrear después de salir del trabajo. La segunda teoría habla del exceso de energía, pensando que el juego es una actividad que utilizan los niños

para quemar energía, esta actividad es acumulada por él y no puede ser liberada en las actividades diarias”.

De igual forma, la teoría del ejercicio preparatorio interpreta los juegos como ejercicios preparatorios realizados por niños o niñas para aislar gradualmente los comportamientos y actividades de los adultos; por ejemplo, imita juegos simbólicos de adultos en muchas actividades.

### **3.2 Tipos de Actividades Lúdicas**

Desde la perspectiva de esta teoría, los juegos son un factor en la evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión muestra una necesidad de satisfacción cuando entra en juego. Permitirá la liberación de tendencias antisociales.

Segun Matos (2002), hay tres tipos de juegos, el más importante de los cuales son los de actitud. Todas estas son actividades que las personas realizan a través del ejercicio físico y desperdicio de energía. Estos juegos son comunes en los dos primeros años de vida porque son juegos libres y espontáneos. Los niños o niñas jugarán cada vez que los motiven. regulaciones. Se considera una etapa exploratoria, durante la cual los niños adquirirán conocimientos sobre su entorno e influirán en el desarrollo de su inteligencia e iniciativa.

Además, hay juegos dramáticos, en los juegos, además de representar a personas en la vida real o en los medios de comunicación, también muestra la capacidad de los niños para interpretar dramas, héroes, fantasía y roles alejados de la vida. Incluso pueden presentar amigos ficticios o familiares exagerados que han vivido situaciones.

Este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo y se denomina creativo porque estimula la imaginación y la creatividad. La duración de esta etapa es diferente para cada niño, pero se puede posicionar hasta el final de su vida preescolar. Sin embargo, hay otro tipo de juego. Los activos que pueden estar en la misma etapa de crecimiento son los llamados juegos constructivos. Este tipo de juego solo tiene entre 5 y 6 años. Utilizará materiales en un tiempo específico y adecuado. tiempo para el propósito de su establecimiento. También estimulan la imaginación y la creatividad de los niños. Una de sus actividades favoritas son las relacionadas con la música, dependiendo de cómo se use,

se puede considerar como un juego activo. Se le considera activo cuando interviene cantando, tocando un instrumento o utilizando la música como complemento de otra forma de juego activo.

## CONCLUSIONES

**Primero.** El juego es un factor de especial importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas ya que a través de él se potencia la interacción entre los aspectos cognitivos, afectivo y emocional, conllevando al desarrollo de habilidades sociales, la creatividad, la comunicación entre otras capacidades.

**Segundo.** El niño mediante el juego puede explorar nuevas cosas que en su entorno no eran conocidas a través de la socialización

**Tercero.** Los juegos y las relaciones con los demás lo van hacer más seguro y socializar fácilmente con los demás.

## **RECOMENDACIONES.**

Se recomienda lo siguiente:

- Capacitar a docente y padres de familia en el desarrollo de las actividades lúdicas en la que se intervenga aplicando los juegos adecuados a las diferentes actividades de aprendizaje con los niños de acuerdo a los temas que deben aprender.
- Que lo docentes aplique siempre n sus actividades de aprendizaje, juegos motivadores para que le logre la participación de los niños.

## REFERENCIAS CITADAS

- Blanco, W. (2010). *Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial*. Maracaibo.
- Csikszentmihalyi M. (2009). *Aprender a fluir*
- Dinello, R. (1989). *Expresión Lúdico Creativa. (Temas de Educación Infantil)*. Montevideo: Nordan.
- Decroly, O. (1986). *El juego educativo*. Ediciones Morata. Madrid
- Duca, N. (2008). *Juego en el nivel inicial*. Colombia:
- De Borja Sole. M, (1980). *El juego infantil*. Ediciones Oikos- Tau. Barcelona
- García, E (2011) *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y de la niña*. Argentina
- Johnston, D. (1992) *El juego en el niño*. Buenos Aires. Editorial Médica Panamericana S.A.
- Klein M. (1929) *La personificación en el juego de los niños* Buenos Aires, Hormé S.A.
- Lira J. (2014). *Gestión. Obtenido de Educación alternativa: "La elección de la educación responde a la visión del mundo de las personas"*
- Serna, M. (2013). *Obtenido de Los juegos tradicionales, elementos importantes en la educación escolar*.
- Medina V. (2013) *Creatividad infantil*. Lima
- Montoya C. (2012) *Juegos creativos*. Chiclayo
- Paya, A. (2006). *La actividad lúdica en la historia*. Valencia: Edita: Universitat de Valencia

Valverde, H. (2011). *Aprendo haciendo. Material didáctico para la Educación Preescolar*.  
Verónica, & Violant, V. (2005). *Estrategias creativas en la enseñanza*. Obtenido  
de Universidad de Barcelona

Villareyes N. (2011) *Desarrollo infantil: Desarrollo de la creatividad*. Trujillo.

## La importancia de los juegos lúdicos y habilidades sociales en el nivel inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

|   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | <a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | 8% |
| 2 | <a href="http://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a><br>Fuente de Internet                     | 2% |
| 3 | <a href="http://repositorio.ulvr.edu.ec">repositorio.ulvr.edu.ec</a><br>Fuente de Internet         | 2% |
| 4 | <a href="http://dspace.utpl.edu.ec">dspace.utpl.edu.ec</a><br>Fuente de Internet                   | 1% |
| 5 | Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote<br>Trabajo del estudiante                | 1% |
| 6 | <a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | 1% |
| 7 | <a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a><br>Fuente de Internet                     | 1% |
| 8 | <a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a><br>Fuente de Internet         | 1% |



|    |   |      |
|----|---|------|
| 9  | Submitted to Universidad Catolica de Trujillo<br>Trabajo del estudiante   | 1 %  |
| 10 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo<br>Trabajo del estudiante  | 1 %  |
| 11 | juegoseducativosn.wordpress.com<br>Fuente de Internet   | 1 %  |
| 12 | Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 13 | 1library.co<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 14 | mriuc.bc.uc.edu.ve<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 15 | Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla<br>Trabajo del estudiante   | <1 % |
| 16 | Zoila Rosa Montiel-Florez. "Praxis Lúdica Docente en la Enseñanza de las Ciencias Sociales. Una Visión desde la Didáctica Diferenciada", CIENCIAMATRIA, 2020<br>Publicación | <1 % |
| 17 | dspace.unitru.edu.pe<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 18 | repositorio.uta.edu.ec<br>Fuente de Internet  | <1 % |



|    |  |      |
|----|--|------|
| 19 | <a href="http://www.pinterest.com">www.pinterest.com</a><br>Fuente de Internet               | <1 % |
| 20 | <a href="http://www.gipuzkoagazteria.net">www.gipuzkoagazteria.net</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 21 | <a href="http://archive.org">archive.org</a><br>Fuente de Internet                           | <1 % |
| 22 | <a href="http://fido.palermo.edu">fido.palermo.edu</a><br>Fuente de Internet                 | <1 % |
| 23 | <a href="http://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a><br>Fuente de Internet     | <1 % |
| 24 | <a href="http://www.guiainfantil.com">www.guiainfantil.com</a><br>Fuente de Internet         | <1 % |
| 25 | <a href="http://repositorio.ucp.edu.co">repositorio.ucp.edu.co</a><br>Fuente de Internet     | <1 % |
| 26 | <a href="http://www.takey.com">www.takey.com</a><br>Fuente de Internet                       | <1 % |
| 27 | Submitted to Universidad del Istmo de Panamá<br>Trabajo del estudiante                       | <1 % |
| 28 | <a href="http://efbefb2895.blogspot.com">efbefb2895.blogspot.com</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |



Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Asesor.

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Asesor.