

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD CIENCIAS SOCIALES



**Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje psicomotriz en los niños
y niñas de 05 años.**

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Inicial

Autora.

Mirtha Lesvy Céspedes Quispe

Piura - Perú

2020

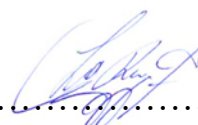
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES



**Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje psicomotriz en los niños
y niñas de 05 años.**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Piura - Perú

2020

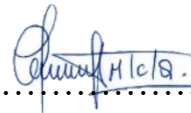
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES



**Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje psicomotriz en los niños
y niñas de 05 años.**

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

Mirtha Lesvy Céspedes Quispe. (Autora)

.....

Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

.....

Piura - Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

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, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado **Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje psicomotriz en los niños y niñas de 05 años**, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **CESPEDES QUISPE MIRTHA LESVY**

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

Por tanto, **CESPEDES QUISPE MIRTHA LESVY**, 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 trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo en primer lugar a mi Padre Celestial que me guía en todo momento a lograr mis metas trazadas, a mi madre que se esforzó por apoyarme, a mi esposo mi incondicional y a mis hijos que son mi motivo para seguir creciendo profesionalmente.

ÍNDICE

DEDICATORIA.	5
ÍNDICE.	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	11
LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.	11
1.1. Definición	11
1.2. Utilidad de las actividades de juego en el aula	12
1.3. Las actividades de juego en el aula	16
CAPITULO II	19
EL NIÑO Y EL JUEGO.	19
2.1. El juego de los niños en el hogar	17
2.2. Tipos y situaciones de juego	21
2.3. Principios básicos para la aplicación de juegos en clase	24
2.4. Caracterización de juegos y actividades lúdicas	25
2.5. Las capacidades de interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	25
2.6. Las capacidades de convivencia e interacción sociomotriz	27
2.7. Competencia que contiene aspectos lúdicos	29
2.8. Capacidades, conocimientos y actitudes	29
2.9. Conocimientos	29
2.10. Actitudes	30
CONCLUSIONES	31
RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS CITADAS	33

RESUMEN

Los trabajos monográficos actuales incluyen una visión de la psicomotricidad del Currículo Nacional de Educación Básica, con la capacidad de desarrollarse de manera autónoma a través de su motricidad, en la que se desarrollan actividades lúdicas como parte principal del aprendizaje, cuando se ha realizado un trabajo responsable y altamente planificado. por lo que en este monográfico se examinan estos aspectos que ayudarán a muchos niños en el nivel inicial. El objetivo general es construir el aprendizaje de forma descriptiva a través de actividades divertidas.

Palabras clave: Actividades, aprendizaje, autonomía, lúdico y motricidad.

ABSTRACT

The present monographic work consists of a vision from psychomotor skills in the National Basic Education Curriculum, having the competence It develops autonomously through its motor skills where recreational activities take place, being a main part of learning, When responsible and highly planned work is done, this is why this monograph studies these aspects that would help many children of the initial level. Being the general objective is to establish descriptively learning through recreational activities.

Keywords: Activities, learning, autonomy, playfulness and motor skills.

INTRODUCCIÓN

Lúdico es igual a juegos. El juego es la principal actividad que aprenden los niños. En este sentido, diríamos que las actividades lúdicas son todas actividades lúdicas y que además ayudan a los niños a aprender mejor. Esta estrategia les permite desarrollar en plenitud, los tres dominios del desarrollo humano: cognitivo, biológico y emocional, en los cuales encontraremos convivencia e interacción.

Esta monografía pretende dar a conocer cómo mejorar a través de lo que algunos autores denominan juegos o estrategias de juego, sobre el aprendizaje de las habilidades del CNEB que se desarrollan de forma autónoma a través de su motricidad”, comprendiendo los principales aspectos de la aplicación de las mismas, con ellas en el aula. planificar, organizar, ejecutar y evaluar.

Es importante señalar que todo niño necesita jugar, pero se debe tener en cuenta que no todos los niños juegan de la misma manera, con el mismo juego, ni con la misma motivación, lo que sugiere que el juego está condicionado por las condiciones que existir en un determinado El contexto social e histórico es fundamental para considerar el juego en un curso de estudio o taller en educación inicial.

Finalmente, quisiera expresar mi profundo agradecimiento a mis tutores de la Universidad Nacional de Tumbes, de quienes he aprendido mucho sobre el deporte, quienes me han asesorado y apoyado incondicionalmente.

Objetivo General:

Analizar las características de las actividades lúdicas en el aprendizaje Psicomotriz en los niños y niñas de 05 años.

Objetivos Específicos:

Establecer la definición de actividades lúdicas

Definir la importancia de la Psicomotricidad en el nivel inicial.

El contenido del trabajo esta dado de la siguiente manera:

El capítulo I, establece las definiciones conceptuales sobre las actividades lúdicas, se hace una revisión de definiciones que ayuden a comprender el tema tratado.

El capítulo II, explica los aspectos relevantes sobre los tipos, características y fundamentos del juego en el niño.

Así mismo se describen las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPITULO I.

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

1.1. Definición.

Actividad (Lat. activitas, activa = acto) media la conexión del sujeto con el mundo real. Entonces se entiende como un conjunto de operaciones o tareas para una persona o entidad. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Actividad>. El 10 de diciembre de 2019.

Lúdica proviene del latín ludus, y Lúdica (co) significa lo que es o está relacionado con un juego. Por la palabra lúdica se refiere a todo lo que tiene relación o tiene relación con los juegos, es decir la diversión, es decir los juegos de mesa, ir a un parque de diversiones con los amigos, todos son entretenimiento. Los juegos son divertidos, pero no todas las cosas divertidas son juegos.

Recuperado de <http://www.definicionab.com/social/ludico.php> el 14 de diciembre de 2016

El juego se entiende como una dimensión del desarrollo personal y es parte integral del ser humano. El concepto de lúdica es amplio y complejo al referirse a la necesidad que tiene el ser humano de comunicarse, sentir, expresarse y generar en el ser humano un abanico de emociones orientadas al entretenimiento, la diversión, la recreación, el disfrute, la risa, la grandeza en una verdadera fuente de emoción gritar o incluso llorar.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la formación de la personalidad y la manifestación de valores, y puede estar orientada al conocimiento, involucrando una

amplia gama de actividades que interactúan con la alegría, el placer, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica existe en el ambiente que rodea al ambiente de aprendizaje que se crea especialmente entre docente y alumno, entre docente y alumno, entre facilitador y participante, por lo que en estos espacios surgen espontáneamente diversas situaciones que producen gran satisfacción, contrario a un viejo adagio, la entra una maldita carta.

Por ello, las actividades lúdicas son actividades que los alumnos aprenden jugando, como jugar al mercado, aprender a sumar, restar, multiplicar, dividir y dibujar gráficas cuando el juego lo requiera. A veces pueden confundirse con actividades de enseñanza que son simplemente tareas de los maestros, es decir, temas que aplicarán en el aula.

Por ejemplo: En la clase de gimnasia, la actividad didáctica sería Pasar el balón con ambas manos y la actividad de juego para conseguir este aprendizaje sería 10 pases de baloncesto. Por ello, las actividades didácticas son aquellas que aplicas para que los alumnos aprendan algo o un tema concreto.

1.2. Utilidad de las actividades lúdicas

El juego es muy antiguo y no solo lo usan los humanos. Por ejemplo, las crías de muchos mamíferos usan el juego para desarrollar habilidades que son esenciales a lo largo de sus vidas. Lo mismo sucedió en nuestra infancia. Se puede decir que para los niños y niñas todo es un juguete. En este punto, el juego es crucial para desarrollar el proceso de socialización. Jugando en pequeños grupos, los niños y niñas aprenden a respetar las normas necesarias para vivir juntos, a ayudar y aceptar ayuda, a cooperar ya comprender a los demás. Gracias al juego, pueden desarrollar la sensibilidad a las diferencias socioculturales, la tolerancia y el respeto.

Los juegos y el entretenimiento despiertan el sentido de la responsabilidad y la vida social. Niños y niñas pueden desarrollar nuevas relaciones gracias a objetos que no son suyos, pero comparten.

Desde la década de 1970 hasta la actualidad, los juegos se han considerado un elemento intrínseco de la personalidad humana y un facilitador del aprendizaje. El atractivo de los juegos es un gran motivador en las clases de educación física, y me atrevo a decir en otras clases. Por tanto, se puede decir que un juego es una actividad para que los participantes se diviertan y disfruten, y en muchos casos es incluso una herramienta educativa.

Por lo general, requieren uso mental o físico, a menudo una combinación de ambos. Muchos juegos ayudan a desarrollar ciertas habilidades o destrezas y se utilizan en una serie de ejercicios educativos, psicológicos o de simulación.

La primera referencia del juego que existe es del 3000 a.C. Los juegos son vistos como parte de la experiencia humana y existen en todas las culturas. (Calero M. 2005. Pág. 19)

Durante la infancia, el juego nunca dejó de ser la ocupación más importante. La naturaleza ha implantado una fuerte tendencia a jugar en cada niño normal para garantizar que se satisfagan ciertas necesidades básicas de desarrollo. La cultura guía, constriñe y guía las fuerzas motrices de estos juegos.

La vida de los niños es juego, el juego es instinto, una fuerza interior que les obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, y de ahí su pleno disfrute de la libertad de movimiento.

El juego es un medio por el cual un niño debe aprender y demostrar que está

aprendiendo. Esta es probablemente la forma más creativa de aprender que tiene un niño. En algunos casos es también una forma de descubrir nuevas realidades, así como se puede decir que el juego es un instrumento invaluable para adaptarse a las circunstancias familiares y sociales.

Por eso, a cualquier edad, es imprudente detener los intentos de un niño advirtiéndole que no lo haga, se le hará daño.” Se le debe proporcionar un lugar seguro, los medios necesarios y un pronto asesoramiento.

La aplicación beneficiosa de diferentes juegos posibilita el desarrollo biológico, social y espiritual del ser humano. Por lo tanto, su importancia es trascendente y vital. Ya que es una actividad que activa todos los órganos de tu cuerpo, fortalece y ejercita la función mental. El juego es un factor poderoso para preparar a los niños para la vida social, aprender a unir, formar y fortalecer el carácter y estimular la creatividad.

Jugar para un niño es la actividad más importante de su vida. Esta es una de las maneras más efectivas de aprender y prepararse para la vida. Jugando el niño aprende a comunicarse, ejercita la imaginación, explora y reconoce sus nuevas habilidades e ideas, utiliza cada parte de su cuerpo por primera vez, comprende el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia, es importante activar el conocimiento del niño en su entorno directo. Conocerse a sí mismo en el entorno y desarrollar el concepto de entorno a través de su propio yo físico.

Entonces se puede decir que jugar es: ganar tiempo, vivir, aprender, divertirse mucho e integrarse al mundo que te rodea, es uno de los signos más importantes de un niño. La salud física y mental es la forma más natural para que los niños crezcan.

Jugar para un niño es la actividad más importante de su vida. Esta es una de las

maneras más efectivas de aprender y prepararse para la vida. Jugando el niño aprende a comunicarse, ejercita la imaginación, explora y reconoce sus nuevas habilidades e ideas, utiliza cada parte de su cuerpo por primera vez, comprende el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia, es importante activar el conocimiento del niño en su entorno directo. Conocerse a sí mismo en el entorno y desarrollar el concepto de entorno a través de su propio yo físico.

Entonces se puede decir que jugar es: ganar tiempo, vivir, aprender, divertirse mucho e integrarse al mundo que te rodea, es uno de los signos más importantes de un niño. La salud física y mental es la forma más natural para que los niños crezcan

El juego constituye así una forma especial para que los niños interactúen con el entorno que es cualitativamente diferente de los adultos. El juego para adultos suele tener un lado negativo, es un remedio para el cansancio o el aburrimiento con lo que hacen y el control de su propio cuerpo. Descubren el mundo y se descubren a sí mismos, adquieren nuevas habilidades, se vuelven más competentes en el lenguaje, desempeñan diferentes roles, representan situaciones de la vida real y enfrentan emociones complejas.

La actividad lúdica es una situación importante, espontánea y por lo tanto una forma muy eficaz de proceso de aprendizaje y desarrollo humano, debe basarse en esta forma de expresión como punto de apoyo para el entretenimiento sin ningún significado. Jugando, el niño va descubriendo conceptos, relaciones, etc., a la vez que desarrolla sus habilidades que le permitirán construir, aprender y abstraer conceptos y relaciones más complejas más adelante.

No hay que olvidar que el juego es una actividad importante, espontánea y permanente para los niños. Crucial porque se manifiestan los procesos fundamentales de la vida. Para él es una necesidad fisiológica que surge de la intimidad biológica del niño, es espontánea ya que surge desde la primera infancia y ningún niño tiene un

modelo; dando lazos de confianza mutua, superando el miedo, las nuevas circunstancias, la ansiedad que surge y una autoridad. figura diferente a la de los padres.

Los psicólogos y otros investigadores sociales creen que el juego es un determinante importante de la personalidad, la estabilidad emocional, la socialización, la creatividad y el desarrollo intelectual.

1.3. Teorías del juego.

Hay una serie de teorías que explican qué funciones desempeña el juego para el niño, las más principales son las siguientes:

Exceso de energía: El juego es una salida para el exceso de energía de los niños. Spencer (1873) dijo que los niños comen bien, descansan bien, no necesitan gastar energía para sobrevivir y encuentran una salida para el exceso de energía en el juego.

Ocio y recuperación: La segunda teoría sostiene que el juego es una forma de descansar y recuperarse después de gastar energía. La frecuencia con la que juegan los niños puede explicarse por la enorme necesidad de entretenimiento, ya que utilizan tanta energía para aprender tantos conceptos nuevos y tantas habilidades nuevas. Asimismo, el contenido de la actividad del juego en sí no tiene significado.

Preparación: El juego se ha descrito como un comportamiento instintivo en el que los adolescentes practican elementos más pequeños de comportamientos adultos más complejos, como bañar muñecas.

Crecimiento y progreso: es verlo como una forma de aumentar la capacidad del niño. Este es el medio que utilizan los niños para practicar nuevas habilidades y ensayar lo que ya han logrado.

Reestructuración cognitiva: Se dice que el juego es ante todo una forma de asimilación, que comienza en la infancia y continúa a lo largo de la etapa de pensamiento, adaptando los hechos a la realidad.

Una actividad divertida comienza dentro de sí misma y la cambia a través del contacto con el mundo exterior, y nuevamente, a medida que el niño crece, evoluciona en las siguientes etapas. (1998):

Etapas del Juego Funcional: El niño primero juega con sus manos, brazos, pies, boca, etc., luego juega con todo su cuerpo. Se arrastra por el suelo, camina, corre, etc. Esta actividad funcional relacionada con el placer de moverse es importante para los bebés y crece gradualmente hasta los 4 o 5 años.

Etapas de la Actividad Simbólica: En esta etapa, el juego del niño tiene otras formas y tiene lugar en el momento en que comienza el juego de imitación. El juego se convierte en la transformación del entorno, asumiendo el simbolismo y la magia que todos conocemos. Mientras el juego funcional pierde importancia, el juego de imitación ocupa un lugar destacado en las actividades de los niños.

Etapas de la Actividad Socializadora: A partir de los 4 años, el contacto con los demás favorece otros elementos:

- El deseo de hacer lo que hacen los mayores.
- Habilidades de la audiencia (guiños, gestos).
- Buscar el éxito.

1.4. Las actividades de juego en el aula

El juego es una actividad en el desarrollo de los niños, y los niños son los objetos del proceso educativo, por lo que es necesario considerar las actividades lúdicas no solo como una parte natural de los niños, sino como un elemento que la pedagogía puede utilizar para su bien. Entonces, el juego debe usarse y desarrollarse en la escuela.

En ese sentido, “el juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es posible que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño”. (Calero, M. 2002. Ob. Cit. Pág. 26)

En algunos casos, también es una forma de descubrir nuevas realidades. Asimismo, se puede decir que el juego es un medio de adaptación a un entorno familiar o social.

Las situaciones de juego y las experiencias directas ayudan al niño a comprender mejor el mundo que lo rodea y, por lo tanto, a descubrir conceptos que beneficiarán el aprendizaje futuro.

Los docentes de Educación Primaria tienen en juego recursos didácticos porque les permite evaluar la asimilación de nuevos conocimientos, valores, formas de comportamiento y habilidades de interacción social. “El juego es una actividad altamente motivadora y facilitadores para la adquisición y socialización de estos nuevos aprendizajes”. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN 2000. Ob. Cit. Pág. 133)

En este sentido, son los docentes principalmente, los responsables de informar a Los padres respecto al valor del juego y su relación con el desarrollo de sus hijos, para ello deben establecer actividades lúdicas significativas para sus hijos, sin embargo, es fácil darse cuenta que en IE las actividades lúdicas no se desarrollan satisfactoriamente, pues existen elementos clave que son inconvenientes para trabajar. Esto reduce el impacto en el aprendizaje y la socialización de los niños.

Es preciso enfatizar que “el juego es necesario para los niños, un juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de un estudio actual de conocimientos y destrezas” (Hoyles, J. 1990. Pág. 31)

Es decir, según Vygotskiana, los juegos generan regiones de desarrollo próximo donde se pueden producir mejores aprendizajes.

Por otro lado, es importante entender los tipos de respuestas que los niños y niñas dan a las actividades lúdicas proporcionadas por los docentes. El nivel de impacto de la obra de teatro escolar debe ser significativo, lo que conseguirá que los niños se diviertan en su ejecución. No hay que olvidar que los niños que juegan aprenden a comunicarse, ejercitan su imaginación, exploran y prueban nuevas posibilidades e ideas, entrenan cada uno de sus usos, comprenden el mundo que les rodea, desarrollan su inteligencia, comparten y se comunican con los demás.

En el área deportiva, los maestros son apreciados por participar en diversas actividades recreativas con los niños, fortalecer sus músculos y desarrollar su coordinación motora. También se reinventan practicando juegos tradicionales como matar, saltar a la comba y girar trompos. Por eso, para tener actividades divertidas y entretenidas, los docentes tienen que buscar diferentes escenarios que motiven a los niños.

Los comportamientos de externalización de niños y niñas en el juego y las actividades recreativas a menudo no son los más adecuados para promover el logro del aprendizaje social de los niños. PIAGET dice, que **“el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”**. Citado por (Calero, M. 2003. Ob. Cit. Pág. 26)

Pero no cabe duda de que las situaciones de juego y las experiencias directas ayudan al niño a comprender mejor el mundo que le rodea, por lo que descubrirá conceptos que son beneficiosos para futuros aprendizajes.

CAPITULO II

EL NIÑO Y EL JUEGO.

2.1. El juego de los niños en el hogar

Hacer actividades divertidas en casa es importante porque le brinda al niño experiencias que le permiten descubrir el mundo que lo rodea y tomar conciencia de las cosas y personas que están cerca de él. El niño realiza experimentos, supera miedos y pone a prueba sus habilidades, transformándose y transfiriendo lo aprendido a otro miembro de la familia que comparte tales actividades en casa.

Es importante recalcar que los padres juegan un papel muy importante en las actividades recreativas con sus hijos en casa, compartiendo y/o participando en sus juegos, paseando por parques o campos, etc.

No hay duda de que los adultos en el hogar, en su mayoría padres, pueden fomentar actividades divertidas y brindar a los niños mucho espacio y tiempo para jugar. En algunos casos, algunos niños requieren la presencia de un adulto para jugar, pero en otros casos, la mirada de un adulto los inhibe. El mismo niño puede necesitar un adulto en algún momento y luego un espacio más privado sin ellos.

Claramente, las actividades divertidas son una necesidad básica en la infancia, porque el niño, al jugar, presenta su propio mundo, que es diferente a la realidad de los adultos. Si bien el juego individual sí es enriquecedor porque no pierde el “atributo de juego”, jugar con otras personas le dará al niño un espacio para interactuar con ellas, escenificar escenas más complejas, imitar, etc. En casa, los niños han estado practicando varios tipos de juegos con sus hermanos y vecinos.

Es importante señalar que el juego es uno de los medios por los que un niño debe aprender para demostrar que está aprendiendo. Asimismo, debe verse como una forma de socializar e interactuar con hermanos y compañeros de clase.

El niño buscará siempre jugar, sin importarle el día y la hora. No debemos olvidar que “jugar para el niño es lo más importante en su vida, se constituye en uno de los modos más efectivos de su aprendizaje”. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN 2000. “Manual Para docentes de Educación Inicial – 5 años”. Pág. 131).

Mientras juegan, expresan sus deseos y repiten aleatoriamente situaciones que los hacen felices o infelices, satisfechos o insatisfechos. De esta manera, resuelven el conflicto, es decir, detallan la situación dolorosa y traumática y brindan un final adecuado a su comprensión y deseos.

No cabe duda que en casa los padres deben incentivar a sus hijos a jugar, ya sea participando en sus ejercicios o comprando juguetes de acuerdo a su edad, sin embargo, esta actitud no es exhibida por la mayoría de los padres. Asimismo, no suelen compartir los juegos que han aprendido en el pasado con sus hijos menores.

2.2. Tipos y situaciones de juego

El juego es una actividad libre y espontánea, una actividad placentera, fuente de satisfacción y alegría, y en nuestra sociedad está asociado a los ámbitos de la diversión, el entretenimiento, el tiempo libre, la diversión, por lo que debe constituir un espacio de libre elección o al menos actividad aceptada. Juegas porque quieres jugar. No puedes obligarte a jugar porque el juego también requiere una gran curiosidad, fantasía, imaginación y creatividad.

Por su parte María de Borja, asegura que “los juegos imitativos se realizan por imitación, los niños tienen un gran poder imitativo, teniendo en cuenta objetos,

animales, frutas, etc. El niño puede imitar como se traslada un conejo, un caballo, como se desliza un pez, etc.” (De Borja, María. 2005. Pág. 123)

Por lo tanto, el juego de imitación debe permitir a los niños replicar o imitar el comportamiento de otras criaturas o animales de su entorno a través de la observación.

En cuanto a las maniobras, se dice que antes de empezar a hablar, los niños pequeños juegan con los objetos y las personas que tienen delante, chocando un objeto con otro y tirándolo antes de dárselo, interrogan con los gestos que establecimos. Exploran lo que les rodea y cuando encuentran algo que les interesa, si han aprendido, por ejemplo: abrir un cajón del armario, repiten esta acción, a pesar de que le pidamos que se quede quieto.

En casa muchos niños y niñas practican juegos socio dramáticos que “es una actividad lúdica educativa que permite representar roles e interactuar con otros niños dentro de este contexto. Este juego es básicamente de simbolización y representación de las conductas de otras personas” (Ibídem. Pág. 18)

En la práctica de los juegos, resulta vital que los niños y niñas acepten y respeten las reglas del juego.

En este sentido, es necesario que comprendan que el juego no es sólo el movimiento del cuerpo humano, sino también el cultivo de sus capacidades físicas, psíquicas, sociales y espirituales, a fin de obtener una educación integral. Mientras juegan, los niños desarrollan códigos y reglas personales que se implementan a medida que se desarrolla el juego.

De esta forma, los elementos que organizan la fantasía del niño se proyectan hacia el exterior, creando un nuevo espacio intermedio entre la vida real - la vida exterior y su vida interior, en el que se contienen las fantasías, los miedos, los sentimientos y otros sentimientos.

En ningún momento debemos considerar que los juegos infantiles en muchas ocasiones son una pérdida de tiempo, para algunos autores los juegos infantiles representan el trabajo de los adultos debido a que sus normas y códigos cambian a medida que avanza el juego, y ellos serán responsables de que quienes los infrinjan las reglas serán eliminadas.

Desde la visión De Borja, “el juego es una actividad libre y espontánea, una actividad placentera, una fuente de satisfacción y alegría”. Extraído en: www.ub.es y www.cecc.es/ceta

Juegas porque quieres jugar. No puedes obligarte a jugar, porque el juego también requiere buena curiosidad, fantasía, imaginación y creatividad.

Desafortunadamente, en muchas familias, los padres y las madres disuaden a sus hijos pequeños de jugar. Incluso limitan el acceso de los bebés a los juguetes de sus padres.

Cabe precisar que “el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo”. (Calero, Mavilo. 2003. Pág. 21)

Los niños viven su vida para jugar, y juegan por instinto, una fuerza interior que les obliga a moverse, manipular, correr, saltar, golpear, tirar, etc. En este sentido, sus padres deben darles la libertad de jugar en casa. El juego del niño surge espontáneamente de iniciativas instintivas que representan necesidades evolutivas. No cabe duda que los niños necesitan libertad y tiempo para jugar, sin embargo, estos dos factores no son tomados en cuenta por los padres.

El juego reviste una gran importancia para los infantes. En tal sentido, se asegura que “el juego permitirá que el niño aprenda a desempeñar un papel, conforme con las reglas del juego, también éste brinda un campo rico e incitante en que los niños puedan expresar sus emociones hasta el máximo; en ese momento las energías acumuladas en el hogar y en la escuela, buscan su liberación” (Niño, I. 1998.Pág. 18)

Por otra parte, la experiencia general del juego en la infancia contribuye en gran medida a la evolución global de la personalidad. La actividad del juego desarrolla claramente la coordinación muscular y neuromuscular y aumenta el peso total de la musculatura humana.

A través del juego, los niños descubren el mundo y toman conciencia de todo lo que les rodea. A través del juego, se experimenta a sí mismo, trabaja por sus deseos, sus fantasías e incluso sus miedos, y pone a prueba sus habilidades transformándose y transfiriéndose a otra persona.

En el juego, el niño asimila cualquier comportamiento externo en un gráfico de conocimiento que le interesa especialmente en ese momento. En el juego espontáneo, afirma Piaget, el niño no se adapta a una tarea determinada, sino que utiliza simbólicamente la situación al servicio del conocimiento, lo que genera un tema o temas específicos relacionados con el juego que se está jugando.

2.3. Principios básicos para la aplicación de juegos en clase

- a. La participación:** Los estudiantes deben participar voluntariamente y estimular sus capacidades físicas, creativas e intelectuales.
- b. El dinamismo:** El juego es un proceso de enseñanza dinámico de movimiento, desarrollo, interacción activa.

- c. **El entretenimiento:** Las actividades recreativas mejoran en gran medida el interés de los estudiantes y la actividad cognitiva, es decir, los juegos no admiten el aburrimiento.
- d. **La competencia:** La competencia es imposible sin la competencia de los estudiantes. Extraído en: www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml, 11. 12. 2016.

2.4. Caracterización de juegos y actividades lúdicas

- a. Llegar. Generan interés en un tema porque atraen la atención del estudiante hacia el tema.
- b. B. Conducen a decisiones que deben tomarse y aprobarse.
- c. C. Están obligados a aplicar lo que han aprendido.
- d. D. Desarrollan un sentido de los procesos sociales y dinámicos de la vida estudiantil.
- e. y. El potencial creativo de los estudiantes continúa desarrollándose.
- f. F. El papel autoritario e informativo del docente ha cambiado: el docente es más un entrenador que apoya a los estudiantes que uno autoritario. Ya no son el centro de la clase, ya que los estudiantes trabajan en parejas o grupos.
- g. El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.

2.5. La convivencia y la interacción socio motriz

La socialización es el proceso por el cual los niños aprenden a distinguir entre comportamientos aceptables (positivos) e inaceptables (negativos) en su comportamiento. Por ejemplo, los niños deben aprender que la agresión física, el robo y el engaño son aspectos negativos, mientras que la cooperación, la honestidad y el compartir son aspectos positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización solo se puede aprender a través de la imitación o mediante un proceso de recompensa y castigo. Sin embargo, las teorías recientes enfatizan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, las ideas y el conocimiento, y argumentan que la maduración social requiere una comprensión explícita o implícita de las reglas de comportamiento social

que se aplican en diferentes situaciones.

El juego promueve efectivamente el desarrollo integral y completo de los niños. La presencia de signos de capacidad de socialización desde las primeras etapas del desarrollo infantil está estrechamente relacionada con la consideración de que los factores sociales son cruciales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, lo que ha llevado a psicólogos y educadores a volver a enfatizar los métodos de interacción social. Se basa en el concepto de que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Jugando, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes, a respetar las opiniones de los demás, a expresar opiniones personales y a tener en cuenta las opiniones de los demás; en general, se aprende a cooperar con los demás en actividades comunes.

La educación física es considerada en la actualidad como un proceso formativo encaminado a desarrollar habilidades y conocimientos sobre la motricidad y el desarrollo físico; también ayuda a comprender y darse cuenta de que alcanzar su potencial contribuye al disfrute de la práctica deportiva; expresarse a través del cuerpo y el movimiento y la comunicación; el uso adecuado de tiempo libre, salud, mejor calidad de vida y mejor interacción social.

A través de la Zona Deportiva se asume la visión holística de la persona como una “unidad” que simultáneamente piensa, siente y actúa, e interactúa continuamente con el entorno, desarrollando todas sus dimensiones: biológica, psicológica, emocional y social; dentro de este campo, El desarrollo de habilidades de movimiento se considera un aspecto importante.

El Currículo Nacional de Educación Básica 2016, que seguirá desarrollándose en 2020 para la educación inicial, nos dice que, en el campo de la psicomotricidad, se

consideran dos ejes principales: nuestro cuerpo (CUERPO) y su capacidad de actuar y expresarse (movimiento), La acción educativa a partir de la cual la organización produce aprendizajes físicos. Considerar la dimensión humana y asegurar una visión global para su desarrollo integral como base de apoyo al proceso de formación, sustento que consta de los siguientes tres organizadores:

- a) Se desarrolla de forma autónoma a través de la motricidad.
- b) Llevar una vida sana.
- c) interactuar a través de sus habilidades sociomotoras. (Ministerio de Educación “Currículo Nacional”. Lima Perú. Pág. N° 84.)

2.6. Las capacidades de convivencia e interacción socio motriz

En este contexto, al referirse a la convivencia y la capacidad de interacción con los movimientos sociales, estos se expresan a través de actitudes, normas de comportamiento, principios, valores y otros aspectos relacionados con la formación personal, implícitamente, es a través del entorno y la relación entre las personas. El desarrollo de estas destrezas y habilidades les permite a los estudiantes interactuar con otros, experimentar una variedad de situaciones, enfrentarse a sus compañeros, resolver problemas que requieren el dominio de las habilidades motoras y atléticas, y tomar decisiones apropiadas de manera individual y colectiva. Las actividades deportivas y recreativas que realicen; el respeto, la cooperación, la honestidad y la solidaridad.

Poco a poco, lograron interiorizar los conceptos de grupos y equipos y encontrarle sentido a la actividad física. La socialización aumenta y complica el desempeño de la motricidad, lo que favorecerá la eficiencia motriz y les permitirá participar responsablemente en las diferentes actividades de la vida diaria.

Está diseñado para desarrollar el proceso de socialización de los estudiantes a partir de la consecución de movimientos físicos de carácter socialmente motorizados, es decir, experimentar y aprender a conectarse e interactuar social y confiadamente

con los demás, a integrarse adecuadamente en grupos, a resolver conflictos pacíficamente, para hacer Decidir, desarrollar valores y poner en práctica actitudes positivas, regular las emociones, etc.

El conocimiento constituye lo que se considera un conocimiento cultural necesario, que los estudiantes deben adquirir de manera significativa, que junto con las competencias constituyen aprendizajes básicos que deben realizarse de acuerdo con un propósito determinado y no de manera aislada. Los conocimientos se dividen en: gimnasia básica y fitness, movimiento, ritmo y expresión, y juegos.

La educación física contribuye a la formación integral de los estudiantes a través de su influencia en la existencia: biológica, psicológica y social; el desarrollo específico de habilidades y competencias manifestadas en sus diversos grados de sofisticación, y en relación con el físico, la salud, la actividad física y su integración social. valores y actitudes, esto les permitirá conectarse consigo mismos, con los demás y con su entorno.

El objetivo de las áreas de primaria y deportes de primaria es ayudar a los niños a desarrollar su motricidad y comprender las posibilidades de su movimiento físico.

A medida que aumentan los campos deportivos de los estudiantes, obtienen una mayor autonomía personal, seguridad y confianza a medida que exploran el mundo que los rodea, aprovechando su curiosidad, necesidad de movimiento e interés en el juego. En el nivel secundario, el desarrollo de las habilidades y destrezas motrices debe orientarse hacia la superación y el logro sistémico, que les permita alcanzar logros cualitativos superiores a los de la etapa anterior, centrándose en la mejora de la salud y el bienestar de los estudiantes.

Los planes de estudio en esta área consideran el desarrollo de juegos, deportes, educación física y actividades recreativas para los estudiantes que satisfagan sus necesidades de juego, mejoren su imagen y salud, faciliten su comunicación verbal y física, y mejoren su autoestima y autoestima. confianza. Al sentirse incluidos y

aceptados, aumentan las actitudes positivas y ejercen valores que les permiten tomar decisiones adecuadas en la resolución de problemas para enfrentar los desafíos de la vida.

En este sentido, la educación física no se limita al entrenamiento físico, ni se limita al aprendizaje de patrones deportivos, sino que promueve el desarrollo de todo el potencial físico y es beneficiosa para la construcción de la personalidad de todos los alumnos. Es por ello que las competencias en el campo del deporte deben ser entendidas en conjunto en la dinámica de la interdependencia, necesaria para el desarrollo armónico y equilibrado de los estudiantes de acuerdo a sus potencialidades.

2.7. Competencia que contiene aspectos lúdicos

Interactuar con confianza con los demás participando en la organización y práctica de diversos juegos y deportes, respetando a sus compañeros, las reglas acordadas y mostrando tolerancia por los resultados.

2.8. Capacidades, conocimientos y actitudes:

- Interactuar activamente con sus compañeros en la práctica de juegos y actividades físicas.
- Cooperar con los demás para practicar diversas competencias previas al partido, respetando las reglas.
- Organizar, practicar y describir juegos grupales en su área de diferentes formas.
- Practicar juegos de campo, exploración y orientación con otros alumnos.

2.9. Conocimientos

- **Los juegos**
 - ❖ Juegos pre-deportivos:
 - ✓ Mini básquet.
 - ✓ Mini fútbol.
 - ✓ Mini voleibol.

2.10. Actitudes

- Asume roles de compromiso y responsabilidades para lograr un juego diverso.
- Demostrar apertura para establecer, aceptar y respetar las reglas acordadas en el grupo.
- Respetar a tus compañeros, las reglas y los resultados obtenidos en el juego.

CONCLUSIONES

PRIMERA La recreación ha jugado un papel muy importante en las etapas iniciales, pero en estas etapas muchos docentes se dedican a la práctica deportiva individual y grupal, dejando de lado las verdaderas actividades recreativas que son importantes para todas las edades. Establecer la conceptualización como el aspecto de la conexión del sujeto intermediario con el mundo real. entonces se entiende como un conjunto de operaciones o tareas para una persona o entidad.

SEGUNDA El niño en la clase de psicomotricidad primaria adquiere conceptos espaciales, temporales y laterales relacionados con su cuerpo, objetos y situaciones, que contribuyen a la adquisición de nuevos aprendizajes y al desarrollo de sus habilidades.

TERCERA Finalmente, se concluye que, de acuerdo con la base teórica de esta monografía, las actividades culturales y recreativas sí tienen un impacto significativo, es decir, los trabajos competitivos de desarrollo autónomo a través de la motricidad se han establecido entre los de 05 años. estudiantes antiguos. deja a los estudiantes muchas veces en un nivel creativo y lo más importante mejora la parte emocional.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes formar equipos de aprendizaje mutuo a nivel institucional e institucional con la institución educativa más cercana para intercambiar diferentes dinámicas y juegos para socializar a niños y niñas. Lo más importante es centrar su atención en el aspecto socioemocional, lo que lleva a un trabajo muy importante para el niño.
- Se recomienda que instituciones como la DRE y la UGELES establezcan talleres de juego para docentes de educación inicial y primaria, donde este tipo de actividades son muy necesarias, aunque no todo, es un desarrollo del niño en la etapa adecuada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Calero Pérez Mavilo (2005) Educar Jugando Editorial San Marcos Lima Perú Pág. 19.

Campos Alva, Oscar G (1996). “Vamos a jugar”. Pág. 4

De Borja solé, María. (2005) “El juego infantil” (Organización de ludotecas). Pág. 123

Hoyles, J.R (1990). “El juego en la Educación Inicial y Primaria”. Pág. 31

Internet] <http://www.jugueteseguro.com/web/cas/osarticle.asp?id=22&idcategoria=4>

Ministerio de Educación (2000). “Manual Para docentes de Educación Inicial – 5 años”. Pág. 131

Ministerio de Educación (2000). Ob. Cit. Pág. 133

Ministerio de Educación. (2009) “Diseño Curricular Nacional”. Lima Perú. Pág. N° 284.)

Niño Albán, Idelfonso (1998). “Juegos y ludotecas”. Pág. 14

Tomado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Actividad>. el 10/12/2016.

Tomado de <http://www.definicionabc.com/social/ludico.php> el 14/12/2016

Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje psicomotriz en los niños y niñas de 05 años

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	0%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	www.scribd.com Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	documentop.com Fuente de Internet	1%

9	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	es.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
13	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1 %
14	educacionpreescolarhoyenmx.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
15	11854065424231784039.googlegroups.com Fuente de Internet	1 %
16	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1 %
17	www.monografias.com Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Corporación Universitaria Remington Trabajo del estudiante	<1 %
19	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



20	www.almas.com.mx Fuente de Internet	<1 %
21	www.clubpequeslectores.com Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.