

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Jugando Desarrollamos Actividades Lúdicas

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad
Profesional en Educación Física.

Autora.

Rosa María Albarrán Tapia

SULLANA - PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Jugando Desarrollamos Actividades Lúdicas

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

Rosa María Albarrán Tapia. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

SULLANA - PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En Sullana, a los diez días del mes de noviembre del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. María Otoyá, 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: "*Jugando Desarrollamos Actividades Lúdicas.*" para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física a la señora, ROSA MARÍA ALBARRÁN TAPIA.

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

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

Por tanto, ROSA MARÍA ALBARRÁN TAPIA, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

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


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A toda mi familia por brindarme su apoyo, comprensión, consejos y ayudarme a cumplir un objetivo más en mi carrera profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la vida y hacer posible la realización de este trabajo; por enseñarnos lo maravilloso que es la vida, la naturaleza y todo lo creado por él, desde el desplazamiento de un simple gusano, hasta la grandiosidad en la formación de un diamante, por mostrarnos que en su creación nada ocurre al azar y todo tiene una causa.

A los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa donde ejerzo mi práctica pedagógica.

ÍNDICE

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN.	7
INTRODUCCION	8
CAPITULO I:	10
OBJETIVOS.	10
CAPITULO II:	11
2.1. Contribuciones de las Actividades	11
2.2. Rol del Educador	12
2.3. Dimensiones del desarrollo infantil	13
2.4. Características del desarrollo del niño	15
2.5. Desarrollo del lenguaje	15
2.6. Desarrollo de la personalidad	15
2.6.1. Desarrollo moral	16
2.6.2. Desarrollo social	16
2.7. El juego en la resolución de problemas	16
2.8. Su importancia en los niños y niñas de Educación Inicial	17
2.9. Tipos de Actividades Lúdicas	19
2.10. El Juego Como Herramienta Educativa	19
2.11. El juego como estrategia de la enseñanza en el nivel inicial	20
2.11.1. Teorías psicogenéticas	20
2.11.2. Teorías compensatorias.	21
2.11.3. Teorías funcionales.	21
CAPITULO III:	23
JUEGO Y APRENDO: JUEGOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES	23
3.1. Juego y aprendo: juegos para desarrollar habilidades	23
3.2. Juegos infantiles para desarrollar diferentes habilidades	23
3.3. Beneficios de los juegos para desarrollar habilidades	24
3.4. Cómo aprenden los niños a través del juego	24

3.5. Beneficios del juego para los niños	25
3.6. Tipos de juegos y sus beneficios para los niños	25
3.7. Cómo aprenden los niños a través del juego.....	25
CONCLUSIONES	27
REFERENCIAS CITADAS.	28

RESUMEN.

El juego es una de las actividades que se consideran como una de las mas apropiadas para poder desarrollar aprendizajes, en el presente trabajo académico se da a conocer las definiciones teóricos sobre los juegos, así como también las actividades que se pueden utilizar para desarrollar algunas habilidades y la importancia que tiene en la aplicación para lograr aprendizajes en los niños.

Palabra clave. Juegos, Lúdicos, niños.

INTRODUCCION

Las actividades lúdicas están consideradas como aquellas actividades que permiten facilitar el trabajo educativo del docente, con esta actividad el niño se siente más motivado para participar y poder logra cumplir con las enseñanzas del día, esto es importante en la escuela pues al aplicarse correctamente se pueden tener excelentes beneficios.

Durante muchos años el juego ha sido utilizado por el hombre con diferentes fines, uno de ellos a sido la diversión, así mismo esta diversión ha causado niveles de atención que han sido utilizados por muchos para poder lograr aprendizajes de aquellos que realizaban juegos, el juego ha permitido en el hombre que logre su evolución pues la forma de ejecución ha generado nuevos niveles de pensamiento y creatividad que ha hecho que pueda tener otra formas de juego hasta logra aquellos que hoy llamamos deportes.

Las actividades lúdicas siempre han sido una forma de manifestación, durante todo los tiempo ha sido transmitida de generación en generación, pasándose de padres a hijos hasta llegar a las generaciones actuales, muchos juegos perduran con el pasar de los año, otros se convirtieron en otros juegos, su utilización ha sido variada, unas con propósitos de diversión recreativa así como también en manifestaciones culturales y religiosas, esto es importante pues cualquiera que ha sido el propuesto la esencia propia del juego no se ha perdido.

El presente trabajo da a conocer aspectos importantes del juego, así como de la utilización como estrategia para desarrollar actividades lúdicas para tener mejores aprendizajes en los niños.

El trabajo esta dividido en tres capítulos. En el capitulo I se presentan los objetivos del trabajo académico, en el capitulo segundo se da a conocer las definiciones y teorías de las actividades lúdicas, en el capitulo tercero se presentan las es estrategias que se puede utilizar en juego en el desarrollo de aprendizajes, se culmina con las conclusiones y las referencias citadas.

CAPITULO I:

OBJETIVOS.

1.1.Objetivo General.

Describir la importancia de las actividades como estrategia lúdica para desarrollar aprendizajes en niños.

1.2.Objetivos Específicos.

Conocer las definiciones y aportes teóricos de las actividades lúdicas.

Describir las actividades lúdicas que son mas utilizadas por los niños.

CAPITULO II:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

Las actividades lúdicas cada vez son consideradas como las actividades de mayor importancia para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños, esto se indica gracias a los aportes y resultados de investigación en la que se a aplicado muchas formas de en las que se han utilizado para enseñar, los niños aprenden con mayor facilidad por lo tanto se recomienda su utilización para poder desarrollar cualquier tema que deben desarrollar los niños.

Para hacer una explicación mas detallada presentamos algunos aportes importantes:

Antúnez (2006) “en su libro juegos para estimular las inteligencias múltiples, nos da a conocer que existen dos aspectos cruciales en el empleo de los juegos para un aprendizaje significativo. En primer lugar, el juego ocasional, alejado de una cuidadosa y planeada programación, que es tan ineficaz como un momento de ejercicio aeróbico para quién pretende lograr una mayor movilidad física, en segundo lugar, la gran cantidad de juegos, reunidos en un manual, solamente tiene validez efectiva cuando están rigurosamente seleccionados y subordinados al aprendizaje que se tiene como meta”.

Ortiz (2009) “presenta en su monografía las siguientes exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de juegos didácticos”.

Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

2.1. Contribuciones de las Actividades

Para tener una idea más clara sobre los aportes que tiene las actividades lúdicas los niños, mencionaremos a:

Hurlock (2000), desarrollo físico: “El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables”.

En cuanto, al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta. (Hurlock, 2000).

Por otra parte, el mismo autor, precisa que los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio. (Hurlock, 2000).

Esto es muy importante para tener en cuenta, pues la naturaleza del juego hace que el niño no solo desarrollo aprendizajes, sino que también permite que logre el desarrollo físico mejorando su estado físico, por otro lado, también ayuda a desarrollar sus habilidades sociales que son otras de los beneficios que logran las actividades lúdicas.

2.2. Rol del Educador

Las actividades lúdicas del educador son resumidas por muchos autores y entre ellos Fernández (2000), en las siguientes funciones:

- Preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta. (Fernández, 2000).
- Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante él. Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los niños pequeños conflictos, normalmente porque desean jugar con el mismo material. Cuando hay escasez de materiales los conflictos son mucho más frecuentes; por ello, el docente debe procurar resolverlos enseñando a los niños o niñas a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir. (Fernández, 2000).
- Observar el juego de los niños o niñas, para poder seguir la evolución de los mismos, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. Para esto, lo mejor será que elabore una guía de observación que le facilite esta labor. (Fernández, 2000).

2.3. Dimensiones del desarrollo infantil

Dentro de las actividades que se deben desarrollar los niños, encontramos algunas dimensiones que tendremos en cuenta:

Dimensión Corporal: Es la expresividad del pensamiento y se traduce en la manera integral como el niño actúa y se manifiesta ante el mundo con su cuerpo. En esta acción el niño se articula con su afectividad, sus deseos, sus representaciones, como también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización (Chávez, 2012)

Dimensión Cognitiva: Es el desarrollo de la capacidad humana para relacionarse, actuar, analizar, crear y transformar la realidad permitiendo la construcción de su conocimiento. Este conocimiento está basado en sus 23 experiencias, preconceptos, intereses, necesidades y la visión de su mundo interior y exterior. (Chávez, 2012)

Dimensión Ética, Actitudinal y Valorativa: Es la manera de interrelacionarse teniendo en cuenta la socialización y la efectividad para llegar a un desarrollo armónico e integral con su entorno. La educación basada en valores, posibilita la formación de un ser integro, autónomo, capaz de actuar con criterios propios, distinguiendo lo correcto e incorrecto.” (Chávez, 2012)

Dimensión Comunicativa: Esta dimensión es una parte del proceso formativo que se refiere a la adquisición de formas de expresión, oral y escrita. Está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad, a construir mundos posibles, a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos. (Chávez, 2012)

Dimensión Estética: La estética se fundamenta en el conocimiento, manejo y expresión, a través de las actividades gráficas, plásticas y manualidades que desarrolla el niño y la niña mediante sus capacidades, habilidades y destrezas artísticas. (Chávez, 2012)

Dimensión Socioafectiva: Se refiere a la capacidad del ser humano para reconocer la existencia del otro y de sí mismo a través de la expresión de sentimientos, de emociones enmarcados en las relaciones interpersonales” (Chávez, 2012).

Dimensión Espiritual: El desarrollo de esta dimensión en el niño, le corresponde en primera instancia a la familia y posteriormente a la institución educativa, al establecer y mantener viva la posibilidad de trascender como una característica propia de la naturaleza humana, la espiritualidad. (Chávez, 2012)

Aprender a Vivir Juntos: Aprender a vivir juntos es aprender a vivir con los demás, fomentando el descubrimiento gradual del otro, que enseña sobre la diversidad de la

especie humana y contribuye a una forma de conciencia de las semejanzas, las diferencias y la interdependencia entre todos los seres humanos. (Chávez, 2012)

2.4. Características del desarrollo del niño

A medida que van creciendo los niños presentan diferentes cambios, esto se debe a desarrollo físico así como cognitivo y social, esto es importante conocerlo y tenerlo en cuenta pues será de mucha utilidad al momento de procesar la información que se le presente la misma que luego la transformará en conocimiento.

NIÑOS DE 4-6 AÑOS DE EDAD: En esta fase los niños ya están capacitados para caminar y correr, alimentarse por sí mismos, controlar en gran parte sus funciones corporales, satisfacer sus propias necesidades y comunicarse. (Chávez, 2012).

2.5. Desarrollo del lenguaje

Gran parte del desarrollo del lenguaje se da en la edad preescolar: el desarrollo fonético (habilidad para discriminar y usar todos los sonidos de las vocales, aunque no todos los consonánticos); el desarrollo semántico (manejo del vocabulario, significado de las palabras); desarrollo sintáctico (expresiones de una y dos palabras, inflexiones, reordenación de frases, creación de oraciones simples y compuestas con ideas simples). (Chávez, 2012)

2.6. Desarrollo de la personalidad

El niño, en la primera infancia de la edad preescolar (4 a 6 años) es, :

Negativista: Por mostrar su autonomía

Dependiente: De la reafirmación de los adultos y de la atención que le presten.

Emprendedor: Con iniciativas.

Imitador: Busca modelos para imitar y se identifica con ellos. (Chávez, 2012)

2.6.1. Desarrollo moral

Las limitaciones en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños en la primera infancia no les permiten comprender los conceptos abstractos de moralidad; por eso la conducta de los niños es el reflejo de la moralidad de los padres, adultos y docentes con quienes comparte su ambiente escolar, familiar y social. (Chávez, 2012)

2.6.2. Desarrollo social

En la primera infancia el niño necesita la socialización, la compañía de otros niños o adultos y/o de quienes los remplace (mascotas). (Chávez, 2012)

2.7. El juego en la resolución de problemas

El juego por su forma de ser, es una de las herramientas mas utilizadas para su utilización en la resolución de problemas, los niños son muy rápidos cuando actúan en situaciones de juego en resolver problemas, esta es una de las estrategias que pueden utilizar los maestros en la resolución de problemas de una manera divertida y motivante.

Para Huizinga, citada por Dávila (2003):

“El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.”

En términos históricos, se puede señalar con Chateau, “que sí existen en primer lugar ciertos juegos infantiles que no son más que antiguos juegos abandonados por los adultos pues en el siglo XIV, la corte de Isabel de Baviera se divertía con los palillos. Más tarde entre los años 1745 y 1755, la nobleza estaba encaprichada con los títeres y se pagaba hasta 1500 libras por un títere de Boucher.”

Dávila (2003). “Indica que el juego como expresión de las estrategias visuales había sido ya usado en el siglo XVIII, dando origen a las obras híbridas o Cadavre Exquis de los surrealistas, una versión del juego de salón llamado cabeza, cuerpo y piernas; para su realización, cada artista dibujaba objetos, paisajes y detalles de figuras humanas y animales, en una parte del lienzo o cartón. Una vez terminada su parte, se cubría con papel, para que el siguiente pintor no sufriera la influencia de la obra anterior. Igual ocurre en el juego cabeza, cuerpo y piernas, cada jugador dibuja en un papel una parte del cuerpo y después se dobla para que el siguiente no vea lo que ha hecho el anterior.

Dentro de esa marca el inglés John Lohn Locke (1632- 1704), “acentuó la necesidad de las experiencias sensoriales en el aprendizaje natural del niño, para él, el niño es una tabla rasa que va llenando cada momento de su experiencia personal con todo aquello que le provee su medio. De esta forma, la actividad lúdica debe guiar ese proceso en la consecución de un aprendizaje adecuado de pautas y normas sociales acordes a su momento histórico, todo ello a través de la observación y la experimentación”.

Por otra parte Montenegro (2000), “hace referencia a Jean Jorgues Rousear en el siglo XVIII, el cual dice en su novela Emilio que a los niños se les debe permitir desarrollarse naturalmente, sin restricciones y que la niñez debe ser valorada como una etapa importante en la vida. Pensando que el ser era bueno por naturaleza y que el niño/niña aprendía ejercitando los sentidos. Instrumento del mismo (el juguete) eran importantes en esa posición filosófica de la educación, como herramienta que ejercitaban esos sentidos”.

2.8. Su importancia en los niños y niñas de Educación Inicial

Las actividades lúdicas como hemos revisado, es consideradas como una de las actividades mas importantes para el desarrollo de aprendizajes, así como para promover participación y desarrollo de habilidades sociales y aspectos físicos en los niños y niñas, a ello debemos indicar también que es una forma de hacer que el niño se vaya adentrando en las posibilidades de participación y sobre todo que aprenda actuar en situaciones distintas.

“...Debe señalarse que, la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente – alumno que se establece en el nivel de Preescolar esta obviamente marcada por las actividades que programa el educador para "ganar" la atención del alumno...” (Blanco, 2010).

Es importante observar también que para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo. (Blanco, 2010).

Por ende, se plantean las actividades lúdicas dado que son inherentes a la etapa de la niñez representan una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea Pedagogía y Psicología Infantil (2000) al afirmar:

“Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motor, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza.”

Además, de conocer las características del niño o niña, el docente debe estar consciente cuales son las necesidades e intereses de este, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo escolar con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral, planteamiento que reafirma Pellicciota citada por Zielinski (2000), al señalar: "El juego es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, es elaboración de temores, angustias, es definitiva una actividad creadora".

Montenegro (2000) indica que:

“Es el medio natural de expresión que utiliza el niño. A través de él expresa sus sentimientos, ideas y su mundo interior, a la vez que establece el contacto con personas y objetos de su entorno, actividad ésta que lo ayudara a comprender e interpretar todo lo que le rodea”.

2.9. Tipos de Actividades Lúdicas

Teniendo en cuenta lo descrito anteriormente se indican algunos tipos de actividades que mencionamos a continuación:

Según Matos (2002), “existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos”.

2.10. El Juego Como Herramienta Educativa

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Por otra parte, Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la 13 principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria. Es por ello que se considera que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial

de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

Las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motor y social; es decir, su desarrollo integral. También para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo .

2.11. El juego como estrategia de la enseñanza en el nivel inicial

El nivel inicial es el nivel en donde se recomienda y se debe utilizar con mayor frecuencia las actividades lúdicas, esto es importante conocer, pues aquí el niño inicia su etapa de participación en donde se recomienda que siempre sea motivante promoviendo que el niño participe y siempre quiera desarrollar estas actividades en todo momento.

Para tener en cuenta las recomendaciones veremos algunos aportes teóricos.

2.11.1. Teorías psicogenéticas.

Para Piaget el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Es el paradigma de la acomodación, el juego, al modificarla realidad externa para

adecuar a los propios esquemas, es el paradigma de la asimilación. Desde la perspectiva de esta corriente las funciones y las formas que se adopta a la actividad lúdica están estrechamente vinculadas con los procesos de desarrollo evolutivo del niño y de la niña.

2.11.2. Teorías compensatorias.

Según la teoría psicoanalítica el juego posibilita a las niñas y los niños la satisfacción de deseos y la resolución de situaciones conflictivas que le producen acontecimiento del mundo externo. Desde esta concepción el niño y la niña a través del juego realizan proyecciones inconscientes, resuelve deseos conflictivos y modifican los aspectos de la realidad que no le satisfacen.

2.11.3. Teorías funcionales.

Estas teorías asignaron al juego una función adaptativa, como para pre-ejercicios de aquellos instintos desarrollados y necesarios para la supervivencia del hombre. La evolución de los juegos. La evolución de los juegos infantiles se va dando a través de los distintos momentos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento.

Existe un consenso generalizado en reconocer las siguientes fases:

Juegos funcionales: se desarrolla durante el primer año de vida del bebé. Consiste en un juego de puros ejercicios de las funciones sensorias motoras que compromete tan sólo movimientos, acciones y percepciones.

Juego de ficción o simbólico: en este juego, que se desarrolla predominantemente entre los 3 a 5 años, interviene el pensamiento.

Juego de reglas: comienza alrededor de los 4 a 5 años. Su inicio depende en buena medida de la estimulación y de los modelos que tenga el niño en el medio que los rodea.

CAPITULO III:

JUEGO Y APRENDO: JUEGOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES

3.1. Juego y aprendo: juegos para desarrollar habilidades

El juego se está incorporando poco a poco en el tiempo de aprendizaje de los niños. Aunque a muchos padres les suene familiar la frase: primero acabo la tarea y después juego y me divierto, el niño de Educación Infantil hoy aprende jugando . (Márquez, sf)

El nuevo concepto de la Innovación Educativa incluye el trabajo y el juego como componentes que equilibran la acción. Para el niño, el juego es el medio por el que se relaciona e informa acerca de su mundo y le permite tanto observar cómo experimentar para completar su aprendizaje . (Márquez, sf)

3.2. Juegos infantiles para desarrollar diferentes habilidades

Los juegos son considerados los más importantes para desarrollar habilidades en los niños, para ello se debe considerar algunas características o tipos de juegos.

Juegos para desarrollar su destreza manual: “el objetivo es avanzar en su coordinación manipulativa y la motricidad fina. Para ello se utilizan plantillas para cosido, punzón para picar distintos objetos, ensartado de figuras, juegos de construcción de insertar o engranajes.” (Márquez, sf)

Actividades lúdicas para potenciar la observación, la atención y la memoria: “para ello, se utilizan dominós numéricos, figuras geométricas, secuencias básicas fonológicas (pasa, pesa, pisa, posa) etc.” (Márquez, sf)

Juegos para la lógica matemática: “juegos de series, dados numéricos, cálculos, regletas, sumas y restas con objetos” (Márquez, sf)

Juegos para potenciar la percepción visual y táctil: “rompecabezas, puzzles, objetos en distintas texturas” (Márquez, sf)

Juegos para potenciar la lectura: “el aprendizaje de las letras a través de recortables, de puzzles de sílabas y palabras etc.” (Márquez, sf)

3.3. Beneficios de los juegos para desarrollar habilidades

El juego por su naturaleza permite que el niño pueda desarrollar destreza, esto se debe al nivel de frecuencia o repeticiones que realiza al hacer las actividades alcanzando perfeccionamiento con el fin de ser el mejor, ayudándole desarrollar otras destrezas que están relacionadas a las actividades que realiza.

“...El juego es una actividad socializadora, jugando se aprende a estar en grupo, a guardar el turno y a compartir. El propio juego tiene sus propias normas de tal forma que es preciso conocerlas y respetarlas para poder jugar. Las normas a través del juego se experimentan fundamentales y posibilitadoras de la actividad y si no se cumplen, no se puede realizar...”(Márquez, sf)

“...Jugar con las palabras facilita un aprendizaje más rico del lenguaje, jugar a ordenar y a colocar cada cosa en su lugar incide en el aprendizaje de la lógica y su relación con el pensamiento matemático, lo mismo que jugar con los nombres de las etiquetas de los productos alimenticios o las marcas de la ropa potencia el análisis de "lo que está escrito" que es fundamental para aprender a escribir o a leer...”
(Márquez, sf)

3.4. Cómo aprenden los niños a través del juego

“En ocasiones, algunos padres tienen la idea de que el tiempo que los niños pasan jugando es un tiempo perdido y sin importancia. Sin embargo, es importante que los padres

sepan que el juego es probablemente el aspecto más importante de la vida de un niño pequeño y cuáles son beneficios de cada tipo de juego. (Márquez, sf)

3.5. Beneficios del juego para los niños

Son numerosos los beneficios que se obtienen con el juego, por ello los docentes deben estar capacitados y deben utilizar estas actividades para desarrollar las competencias en los niños y niñas.

“...El juego beneficia a los niños de muchas maneras: dándoles oportunidades para que puedan aprender quiénes son, el alcance de lo que pueden hacer y cómo se pueden relacionar con el mundo a su alrededor. La importancia del juego reside en que ayuda al desarrollo físico, emocional y social del niño y, sobre todo, el juego ayuda a establecer una relación de cariño entre los miembros de la familia, creando experiencias y sentimientos positivos que se podrán usar en momentos de conflicto. Los adultos pueden poco a poco ayudar a sus hijos a aprender durante el tiempo de juego...”(Márquez, sf)

3.6. Tipos de juegos y sus beneficios para los niños

Estos cuatro tipos de juego diferentes, junto con algunos juguetes y actividades recomendadas que favorecen cada tipo de juego, pueden desarrollar numerosos beneficios en el aprendizaje de los niños. La actividad lúdica a través del juego favorece el aprendizaje infantil.”

3.7. Cómo aprenden los niños a través del juego

El juego físico: “mejora las habilidades físicas, contribuye de forma positiva en la salud y en el desarrollo muscular del niño, así como ayuda a mejorar el control motor y su coordinación entre la vista y el tacto.” (Márquez, sf)

- Cubos.
- **Juguetes de transporte:** patines, bicicleta, un coche, triciclo.

- **Juguetes para jugar al aire libre:** arenero con palas y cubos, y columpios.

- **Juegos activos:** la comba, la goma, el escondite, pilla-pilla, el pañuelo.

El juego exploratorio o de manipuleo: este tipo de juego implica resolver problemas, manipular, explorar y ganar control sobre una actividad, entre otras cosas el niño aprende que él mismo puede controlar el proceso y el resultado de toda actividad. Hasta los juguetes más sencillos permiten al niño explorar las dimensiones del espacio, manipular, armar y desarmar figuras para crear nuevas formas y hacerse más sensible al color y a la textura de los materiales. (Márquez, sf)

- Puzzles.
- **Juguetes de construcción:** legos, Playmobil.
- Cubos que encajan, cajas graduadas.
- Pinturas, papel y tijeras, plastilina, arcilla.

El juego simbólico o imaginativo: implica el uso de ideas o símbolos, en vez de personas u objetos. Los niños trabajan con representaciones de cosas en lugar de las cosas mismas; este tipo de juego empieza desde los 18 meses y está presente en todos los niños saludables a los 3 años. (Márquez, sf)

Es una oportunidad para que los pequeños piensen simbólicamente y les da una defensa útil para resolver cosas por sí mismos, ayudándoles a tener una mejor idea de lo que es real y lo que no lo es, les permite experimentar los sentimientos y las emociones de otros, y ser sensibles al impacto que sus acciones tienen en la gente que les rodea. (Márquez, sf)

- Marionetas.
- Disfraces.
- Juguetes relacionados con la casa: muñecas, carricoches, cocinita, platos, comida de plástico, sartenes, etc.
- Teléfonos de juguete y dinero de juguete.
- Actividades imaginarias: poner una tienda, restaurante, hospital.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Las actividades lúdicas deben ser consideradas por los maestros como las principales herramientas estratégicas para desarrollar aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.

SEGUNDA: Los maestros deben tener los conocimientos básicos en estrategias del desarrollo del juego como estrategia de aprendizajes en los niños, por tal motivo deben estar capacitados en los campos de las actividades lúdicas y juegos.

TERCERA: Las actividades lúdicas son elementales, al igual que el juego, estas dos actividades utilizadas correctamente serán de apoyo para desarrollar aprendizajes en los niños.

REFERENCIAS CITADAS.

Bello Estévez, P. (1990) Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. Aula XXI. Santillana, pp. 136-157.

Del Moral Pérez, E. (1996) Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software. Aula de Innovación Educativa, N° 50, pp. 63-67.

Falkener, E. (1892) Games ancient and oriental and how to play them. Longmans, Green and Co.

Márquez, J. (sf). Juego y aprendo: juegos para desarrollar habilidades

O'Connor, J., Seymour, J. (1992) Introducción a la programación neurolingüística. Urano.

VV. AA. (1994) Plan Curricular del Instituto Cervantes. La enseñanza del español como lengua extranjera. Instituto Cervantes.

Jugando Desarrollamos Actividades Lúdicas

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	13%	0%	9%
ÍNDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.hacerfamilia.com Fuente de Internet	5%
2	www.scribd.com Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	sites.google.com Fuente de Internet	1%
5	etapasdeldesarrollo-chicasupel2006.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
6	aprendizaje2a5.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1%
8	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	<1%

9	www.monografias.com Fuente de Internet	<1%
---	--	-----

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo