

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Convivencia e interacción socio motriz y el desarrollo de actividades  
lúdicas.**

**Trabajo Académico**

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación física.

**Autor.**

**Walter Hugo Abramonte Juarez**

Jaén – Perú

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Convivencia e interacción socio motriz y el desarrollo de actividades lúdicas.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

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

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

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

Jaén– Perú

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Convivencia e interacción socio motriz y el desarrollo de actividades lúdicas.

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

Walter Hugo Abramonte Juarez. (Autor)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Jaén – Perú

2020



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Jaén, a diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, 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 Albuquerque 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: *Convivencia e interacción socio matriz y el desarrollo de actividades lúdicas*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física al señor(a) **ABRAMONTE JUAREZ WALTER HUGO**.

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 16.

Por tanto, **ABRAMONTE JUAREZ WALTER HUGO**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física.

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. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva  
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## Convivencia e interacción socio motriz y el desarrollo de actividades lúdicas.

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b>	<b>2%</b>
	Fuente de Internet	
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b>	<b>2%</b>
	Trabajo del estudiante	
<b>3</b>	<b>repositorio.une.edu.pe</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>4</b>	<b>documents.mx</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola</b>	<b>1%</b>
	Trabajo del estudiante	
<b>6</b>	<b>studylib.es</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>7</b>	<b>qdoc.tips</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>8</b>	<b>documentop.com</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	



9	<a href="https://dspace.ups.edu.ec">dspace.ups.edu.ec</a>	1 %
	Fuente de Internet	
10	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a>	1 %
	Fuente de Internet	
11	<a href="http://www.monografias.com">www.monografias.com</a>	1 %
	Fuente de Internet	
12	<a href="https://diversificaciondeeducacionfisicasip.blogspot.com">diversificaciondeeducacionfisicasip.blogspot.com</a>	1 %
	Fuente de Internet	
13	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a>	< 1 %
	Fuente de Internet	
14	<a href="http://www.edusabi.org">www.edusabi.org</a>	< 1 %
	Fuente de Internet	
15	Submitted to Unviersidad de Granada	< 1 %
	Trabajo del estudiante	
16	<a href="https://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a>	< 1 %
	Fuente de Internet	
17	<a href="https://intranet.newton.edu.pe">intranet.newton.edu.pe</a>	< 1 %
	Fuente de Internet	
18	<a href="http://www.docebo.com">www.docebo.com</a>	< 1 %
	Fuente de Internet	
19	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar	< 1 %
	Trabajo del estudiante	
20	<a href="https://issuu.com">issuu.com</a>	< 1 %
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.

Asesor.

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo a mis padres y familiares que creen en mí y que me guían en todo momento a lograr mis metas trazadas.

## ÍNDICE

DEDICATORIA.	7
ÍNDICE.	8
RESUMEN.	9
ABSTRACT.	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.	13
1.1. Definición.	13
1.2. Utilidad de las actividades lúdicas	14
1.3. Las actividades de juego en el aula	19
CAPÍTULO II EL JUEGO EN LOS NIÑOS.	22
2.1. El juego de los niños en el hogar	22
2.2. Tipos y situaciones de juego	23
2.3. Principios básicos para la aplicación de juegos en clase	26
2.4. Caracterización de juegos y actividades lúdicas	26
CAPÍTULO III LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA INTERACCIÓN.	28
3.1. La convivencia y la interacción socio motriz	28
3.2. Las capacidades de convivencia e interacción sociomotriz	29
3.3. Competencia que contiene aspectos lúdicos	31
CONCLUSIONES	33
RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS CITADAS	35

## **RESUMEN**

Lo Lúdico equivale a juego. El juego, es la actividad principal con la que aprenden los niños(as). En relación a ello diremos entonces que las actividades lúdicas son todas las actividades entretenidas y a la vez constructivas de mejores aprendizajes en los niños. Esta estrategia permite desarrollarlos integralmente, o sea las tres áreas del desarrollo humano que son: lo cognoscitivo, lo biológico y lo sentimental en donde encontraremos la convivencia e interacción.

**Palabras Claves:** actividades lúdicas, estrategia, desarrollo humano.

## **ABSTRACT**

Playful equals play. Play is the main activity with which children learn. In relation to this, we will say then that playful activities are all entertaining and at the same time constructive activities of better learning in children. This strategy allows them to be fully developed, that is, the three areas of human development that are: the cognitive, the biological and the sentimental, where we will find coexistence and interaction.

**Keywords:** recreational activities, strategy, human development

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo monográfico , pretende brindar información de cómo mejorar por medio del juego o estrategias lúdicas como algunos autores lo llaman, las capacidades de convivencia y de interacción social de los niños, conociendo aspectos predominantes de la aplicación de los mismos, relacionados con su planificación, organización, ejecución y evaluación dentro del aula, y de la influencia de ellos en lo relacionado al desarrollo de las actitudes que permitirá conocer sus aspectos de socialización.

Asimismo, se indica que todo niño siempre se tiene el impulso de jugar, de esa manera logran expresar sus emociones, sentimientos y estado de ánimo. También podemos mencionar que cada infante tiene distintas maneras de jugar y de expresar diferentes actitudes, según la motivación que tenga. El juego en los niños se da en un contexto social e histórico considerando la actividad lúdica en Sesiones de aprendizaje de la Educación Física. Asimismo, tenemos los siguientes objetivos como general; describir teóricamente la actividad lúdica en los niños de educación inicial. Como específicos tenemos: conocer que actividades lúdicas se representan mediante el juego, describir si la actividad lúdica influye en la interacción socio motriz del estudiante de educación inicial.

El trabajo presentado, basa su desarrollo en la revisión de fuentes de información que tratan el tema de la lúdica y su importancia en el desarrollo del niño, esto servirá de mucha ayuda a los docentes del nivel inicial, con ello se pretende dar solución a la problemática educativa en la que se le brida poca importancia a las actividades lúdicas y los beneficios que se obtienen cuándo se emplean de manera adecuada con los niños.

El trabajo plantea los siguientes objetivos:

### **Objetivo general.**

Analizar los aspectos importantes de las actividades lúdicas en los niños del nivel inicial.

### **Objetivos específicos.**

Describir el marco conceptual de las actividades lúdicas.

Analizar la importancia de los juegos en los niños

Describir el rol las actividades lúdicas en la interacción de los niños.

El contenido del trabajo se presenta de la siguiente manera.

El capítulo I, señala el marco conceptual de las actividades lúdicas.

El capítulo II, indica lo referido las actividades que realizan los niños en el juego dentro y fuera del hogar.

El capítulo III, refiere temas de la importancia que tienen los juegos en el aporte para la interacción entre los niños.

Así mismo se presentan las conclusiones a las que se llega en el trabajo, así mismo se dan algunas recomendaciones y las referencias citadas.

## CAPÍTULO I

### LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

#### 1.1. Definición.

La actividad (Lat. *activitas*, *activas* = actuar) Mediatiza la vinculación del sujeto con el mundo real. Entonces se entiende como el conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad. Tomado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Actividad>. el 10/12/2016.

Lúdica proviene del latín *ludus*, se dice que Lúdica (co) pertenece o está relacionado con los juegos. "Por la palabra lúdico, se refiere a todo lo relacionado con los juegos, la diversión, es decir, los juegos de mesa, ir a un parque de diversiones con amigos, todas son actividades de entretenimiento". Jugar es divertido, pero no todo es diversión. Tomado de <http://www.definicionabc.com/social/ludico.php> el 14/12/2016

El juego se entiende como una dimensión del desarrollo personal y una parte integral del ser humano. "El concepto de juegos es amplio y complejo, porque se refiere a la necesidad de que los humanos se comuniquen, sientan, expresen y produzcan una serie de entretenimiento, entretenimiento y emociones orientadas al pasatiempo en los humanos. Nos guían para disfrutar y reír en la verdadera fuente de las emociones., Gritando y hasta llorando.

La jugabilidad fomenta el desarrollo de la psicología social, la formación de la personalidad y la manifestación de valores. Puede guiarse por la adquisición de conocimientos e incluye una amplia gama de actividades que interactúan con la felicidad, la felicidad, la creatividad y el conocimiento.

La alegría existe en el ambiente que envuelve el ambiente de aprendizaje. Este ambiente se genera particularmente entre docentes y alumnos, docentes y estudiantes,

y entre facilitadores y participantes. De esta manera, en estos espacios, surgen diversas situaciones de manera espontánea, generando así una gran satisfacción. a un viejo adagio, las letras con sangre entran.

Por esta razón, las actividades de entretenimiento son actividades que los estudiantes aprenden jugando, como jugar al mercado, aprender a sumar, restar, multiplicar y dividir, y dibujar tablas cuando el juego lo requiere. En ocasiones pueden confundirse con la actividad docente que realizará el docente, es decir, el tema que aplicarán en el aula.

Por ejemplo: En una clase de educación física, la actividad docente será pasar el balón con las dos manos, y la actividad divertida para lograr este aprendizaje será una pelota de baloncesto con 10 pases. Por ello, las actividades docentes son actividades que aplicas para que los alumnos aprendan ciertas cosas o temas específicos.

## **1.2. Utilidad de las actividades lúdicas**

Según la investigación teórica, el juego es muy antiguo y no solo lo usan las personas. Podemos dar diferentes ejemplos para explicar quién usa más. El juego es utilizado por animales de diferentes especies, y al desarrollar el juego logran descubrir sus habilidades, todos son muy importantes, para que puedan desarrollarse a lo largo de su vida. Por ejemplo, "Muchos cachorros de mamíferos juegan para desarrollar las habilidades necesarias para su vida. Por lo tanto, la infancia de todos es la misma". "Se puede decir que, para niños y niñas, todo es un juguete. En este momento, el juego es fundamental para desarrollando procesos sociales. Jugando en grupo, los niños y niñas aprenden a respetar las reglas necesarias para vivir juntos, ayudar y aceptar ayuda, cooperar y entenderse. Gracias a los juegos, pueden cultivar la sensibilidad a las diferencias sociales y culturales, la tolerancia y el respeto. "

Entre todo el contenido comentado en el párrafo anterior, es importante mencionar que cada juego nos ayuda a comprender diferentes sentimientos y a cultivar

nuestros valores y responsabilidades en la vida diaria de la misma forma.

Por ello, desde la década de 1970 hasta la actualidad, los juegos han sido considerados como el elemento intrínseco de la personalidad humana y promotor del aprendizaje. El atractivo de los juegos es una motivación importante para la educación física, y me atrevo a decirlo en otras clases. Por tanto, “Sin duda, los juegos son una actividad para entretener y disfrutar a los participantes y, en muchos casos, incluso una herramienta educativa.

Por lo general, requieren un uso mental o físico, generalmente ambos. Muchos juegos ayudan a desarrollar ciertas habilidades o destrezas y se utilizan para una serie de ejercicios educativos, psicológicos o de simulación. (Calero M. 2005. Pág. 19)

Las primeras referencias a juegos que existieron fueron del 3000 a. C. Los juegos se consideran parte de la experiencia humana y existen en todas las culturas. (Calero M. 2005. Pág. 19)

El juego siempre ha sido la ocupación principal en la infancia. La naturaleza ha implantado una fuerte tendencia al juego en todos los niños normales para garantizar que se satisfagan ciertas necesidades básicas de desarrollo. La cultura guía, limita y guía estos divertidos impulsos. (Calero M. 2005. Pág. 19)

La vida de los niños es juego. Juegan instintivamente y los obligan a moverse, manipular, gatear y ponerse de pie mediante una especie de fuerza interna. Ésta es la raíz de su pleno disfrute de la libertad de movimiento.

El juego es una forma de que los niños aprendan y demuestren que están aprendiendo. Esta puede ser la forma más creativa para que los niños aprendan. En algunos casos, también es una forma de descubrir nuevas realidades. Del mismo modo, también se puede decir que los juegos son un valioso medio de adaptación al entorno familiar y social. Esta es la razón por la que no eres prudente. A cualquier edad, los niños de cualquier edad pueden detener el intento que pretendes hacer advirtiéndoles que

no lo hagas. Te harás daño y debes proporcionarles un lugar seguro, los medios necesarios, y asesoramiento oportuno. (Calero M. 2005. Pág. 19)

La aplicación rentable de diferentes juegos posibilita el desarrollo biológico, social y espiritual del ser humano. Por lo tanto, su importancia es desapegada y vital. Porque es una actividad que puede activar todos los órganos de tu cuerpo, fortalecer y ejercitar las funciones mentales. El juego es un factor poderoso en la preparación de la vida social de los niños, y jugar es aprender. Unir, formar carácter, estimular la creatividad. (Calero M. 2005. Pág. 19)

Para todo niño, el juego es muy importante en sus actividades diarias, de esta manera se formarán diferentes actitudes, las cuales son muy valiosas para su vida diaria. Es una de las formas más efectivas de aprender, es prepararse para la vida. El juego le permite al niño aprender a comunicarse, ejercitar la imaginación, explorar y reconocer sus nuevas habilidades e ideas, usar todas las partes de su cuerpo por primera vez, comprender el mundo que lo rodea y desarrollar su inteligencia. Es importante activar el conocimiento del niño. en su directo En el medio ambiente, y a través de su propio cuerpo el autodesarrollo del concepto de medio ambiente. (Calero M. 2005. Pág. 19)

Por lo tanto, se puede decir que el juego es: Comprar tiempo, es vida, es aprender, se siente muy divertido, se mezcla con el mundo que lo rodea, y es uno de los signos más importantes de un niño. La salud física y mental es lo más natural para un niño. La forma de crecer.

Etimológicamente, la palabra juego se deriva del latín JOUS, que significa entretenimiento o práctica de ocio. Por extensión, llamamos a toda actividad que no produce productos materiales, se realiza como pasatiempo o hobby, y se ama por sí misma más que por sus resultados (Niño I. 1998. Pág. 14).

Un niño nace para ser una persona activa, nunca se quedará quieto y revelará

sus necesidades más íntimas a través del juego. A través del juego, el niño se muestra a sí mismo, mostrando sus preferencias y talentos, su capacidad de mando, su capacidad de sugestión o su obediencia a las reglas del juego. (Niño I. 1998. Pág. 14)

Por tanto, el juego constituye un modo especial de interacción entre los niños y el entorno, que es fundamentalmente diferente al de los adultos. Los juegos para adultos suelen tener un lado negativo. Es una buena forma de eliminar la fatiga o el aburrimiento. Por el contrario, los juegos infantiles siempre tienen un lado positivo. El lado positivo, porque les ayuda a crecer, estimular sus sentidos y coordinar su forma de moverse. Músculos, siempre coordinan lo que hacen y ganan dominio sobre sus cuerpos. Descubren el mundo, adquieren nuevas habilidades, se vuelven más capaces en el lenguaje y desempeñan diferentes roles. Al representar la vida real, enfrentan emociones complejas.

La actividad lúdica es una situación vital, espontánea que constituye, pues, una vía muy eficaz en el proceso de aprendizaje y el desarrollo humano; debe partirse de esta manifestación como punto de apoyo para una recreación sin ningún sentido. Al jugar el niño descubre nociones, relaciones, etc., al mismo tiempo va desarrollando sus facultades lo que le permitirá más tarde construir, aprender y abstraer conceptos y relaciones más complejas. (Niño I. 1998. Pág. 14)

No hay que olvidar que el juego es una actividad importante, espontánea y permanente para los niños. Es esencial porque se manifiesta en el proceso básico de la vida, porque es una necesidad física, surge de la intimidad física del niño, y es espontáneo, porque es de la niñez. Lo que aparece, el niño no tiene modelo; se da a sí mismo. un vínculo de confianza, superar el miedo y la ansiedad, crear un nuevo entorno y una figura de autoridad diferente a la de sus padres.

No se debe perder de vista que el juego es una actividad vital, espontánea y permanente del niño. Es vital porque se manifiesta el proceso fundamental de la vida para él es una necesidad fisiológica que aflora desde la intimidad biológica del niño y es espontánea porque surge desde la primera infancia sin que el niño tenga modelos; dándose los lazos de confianza que derrote el temor, la ansiedad que produce un ambiente nuevo y una figura de autoridad diferente a la de los padres:

No hay que olvidar que el juego es una actividad importante, espontánea y permanente para los niños. Es esencial porque se manifiesta en el proceso básico de la vida, porque es una necesidad física, surge de la intimidad física del niño, y es espontáneo, porque es de la niñez. Lo que aparece, el niño no tiene modelo; se da a sí mismo. un vínculo de confianza, superar el miedo y la ansiedad, crear un nuevo entorno y una figura de autoridad diferente a la de sus padres.

Stanley Hall conceptualizó el juego como el prototipo de la forma previa de actividad resumida brevemente por los niños, y el propósito del juego es promover el desarrollo del organismo, especialmente el desarrollo del sistema nervioso. **(Campos. O 1996. Pág. 4)**

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

- Exceso de energía: Los juegos son la válvula de escape para los niños con exceso de energía. Spencer (1873) dijo que los niños que comen bien, descansan bien y no necesitan consumir energía para sobrevivir, encontrarán una salida para desahogar el exceso de energía en el juego.
- Ocio y recuperación: La segunda teoría es que los juegos son una forma de descanso y recuperación después de consumir energía. La razón por la que los niños juegan con tanta frecuencia es porque necesitan mucho entretenimiento para aprender muchos conceptos nuevos y nuevas habilidades, por lo que existe una gran demanda de entretenimiento. Del mismo modo, el contenido del evento en sí no tiene ningún significado para el juego. (Spencer, 1873)
- Preparación: El juego se describe como un comportamiento instintivo en el que los jóvenes practican los elementos más pequeños de comportamientos adultos más complejos, como bañar a una muñeca. (Spencer, 1873)
- Crecimiento y mejora: se considera una forma de mejorar las capacidades de los niños. Es un medio para que los niños practiquen nuevas habilidades y ensayen los logros ya alcanzados. (Spencer, 1873)
- Reconstrucción cognitiva: piensa que los juegos son ante todo una forma de asimilación, desde la infancia, y en constante adaptación a la realidad a través

de la etapa del pensamiento. (Spencer, 1873)

La actividad divertida comienza por sí misma, cambiando la conexión con el mundo exterior, y a medida que el niño crece, se desarrollará en las siguientes etapas. Niño I. (1998):

**Etapa del Juego Funcional:** El niño primero juega con las manos, los brazos, los pies, la boca, etc., y luego juega con todo el cuerpo. Gatear, caminar, correr, etc. en el suelo. Esta actividad funcional relacionada con la diversión móvil es muy importante para los bebés y crecerá gradualmente hasta los 4 a 5 años.

**Etapa de la Actividad Simbólica:** En esta etapa, el juego del niño toma otras formas, y ocurre en el momento en que comienza el juego de imitación. El juego se convierte en una transformación del entorno, presentando un conocido lado simbólico y mágico. Aunque los juegos funcionales ya no son importantes, los juegos de imitación ocupan un lugar importante en las actividades de los niños.

**Etapa de la Actividad Socializadora:** A partir de los 4 años, los contactos con los demás hacen incentivar otros elementos:

- El deseo de hacer lo que los mayores hacen.
- La competencia de un público (guiños, gestos).
- La búsqueda del éxito.

Aprenden en esta etapa, también las reglas y códigos que tendrán un papel preponderante en el juego del niño a partir de los 7 años.

### 1.3. Las actividades de juego en el aula

El juego es considerado un tipo de actividad que todo niño desarrolla, es una estrategia de educativas, “por lo que se considera la actividad lúdica ya no sólo como componente natural del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

En este sentido, los juegos son una de las formas en las que debes aprender y demostrar que estás aprendiendo. Esta puede ser la forma más creativa para que los niños aprendan. (Calero, M. 2002. Ob. Cit. Pág. 26). “En algunos casos, también es una forma de descubrir nuevas realidades. Del mismo modo, también se puede decir que los juegos son un medio de adaptación al entorno familiar o social.

La situación del juego y la experiencia directa ayudan a los niños a comprender mejor el mundo que los rodea y a descubrir conceptos que conducen al aprendizaje futuro. (Calero, M. 2002. Ob. Cit. Pág. 26)

Los profesores de educación primaria tienen recursos didácticos en el juego porque les permite evaluar la absorción de nuevos conocimientos, valores, patrones de comportamiento y habilidades sociales. Los juegos son una actividad que motiva y promueve en gran medida la adquisición y socialización de estos nuevos conocimientos. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN 2000. Ob. Cit. Pág. 133)

En este sentido, la principal responsabilidad de los docentes es hacer que los padres comprendan el valor de los juegos y la relación con el desarrollo de sus hijos. Por ello, deben configurar actividades lúdicas significativas para sus hijos. Sin embargo, es fácil darse cuenta que la actividad no se desarrolló de manera satisfactoria porque algunos elementos clave no se abordaron adecuadamente. Esto reduce el impacto en el aprendizaje y la socialización de los niños.

Se debe enfatizar que el juego es necesario para los niños. El juego adecuadamente dirigido asegurará que los niños aprendan de los conocimientos actuales y de la investigación de habilidades (Hoyles, J. 1990. p. 31)

En otras palabras, según el punto de vista de Vygotsky, el juego ha producido la zona de desarrollo más reciente y, con ella, se producirá un mejor aprendizaje.

Por otro lado, es necesario comprender los tipos de reacciones de niños y niñas ante las interesantes actividades que presenta el docente. El impacto del juego en la escuela debe ser significativo, lo que asegurará que el bebé se divierta durante la ejecución. No se debe olvidar que los niños aprenden a comunicarse a través del juego, ejercitar la imaginación, explorar y probar nuevas posibilidades e ideas, entrenar a cada

uno de ellos para usar, comprender el mundo que los rodea, desarrollar su inteligencia y compartir y comunicarse con los demás. otro.

En el área deportiva, los profesores y los niños realizan diversas actividades recreativas, ejercitan la musculatura y desarrollan la coordinación deportiva. Además, también se reinventan practicando juegos tradicionales como matar, saltar y girar. Por tanto, para poder desarrollar actividades divertidas y entretenidas, los profesores deben buscar diferentes escenarios para motivar más a los niños.

Los comportamientos de los niños y las niñas en el juego y el entretenimiento a menudo no son la forma más propicia para que los niños logren el aprendizaje social. Piaget dice que los juegos constituyen la forma inicial de habilidades y fortalecen su desarrollo. Citado por (Calero, M. 2003. Ob. Cit. Pág. 26)

Pero no hay duda de que las situaciones de juego y la experiencia directa ayudan a los niños a comprender mejor el mundo que les rodea y, por lo tanto, a descubrir conceptos que los conducen a futuros aprendizajes.

## CAPITULO II

### EL JUEGO EN LOS NIÑOS.

#### 2.1. El juego de los niños en el hogar

Jugar en casa es muy importante porque proporciona una experiencia para el niño, lo que le permite descubrir el mundo que lo rodea y comprender las cosas y las personas que lo rodean. Los niños realizan experimentos para eliminar el miedo y poner a prueba sus habilidades, transformar y transferir lo que han aprendido a la familia para compartir dichas actividades con otros miembros de la familia.

Cabe destacar que los padres juegan un papel muy importante en las actividades de entretenimiento en casa con sus hijos; compartiendo y / o participando en sus juegos, paseando por el parque o campo, etc.

No cabe duda de que los familiares en cada hogar, como los padres, son muy importantes en el desarrollo de las actividades de entretenimiento de cada niño, brindándoles un espacio amplio y cómodo para que cada niño juegue. Los bebés no siempre juegan solos, y en ocasiones buscan la presencia de familiares en casa para poder jugar de forma más segura. El mismo niño puede necesitar un adulto en algún momento, pero luego necesita un espacio más privado sin su compañía.

Evidentemente, las actividades divertidas son las necesidades básicas de la infancia, porque el niño muestra su propio mundo cuando juega, que es diferente a la realidad de los adultos. Si bien los juegos personales son realmente ricos, porque no ha perdido los atributos de los juegos, jugar con otros proporcionará a los niños un espacio para interactuar con ellos, ambientando escenas más complejas, imitando, etc. En casa, los niños han estado practicando varios tipos de juegos con sus hermanos y vecinos.

Cabe señalar que el juego es uno de los medios con los que los niños deben aprender y demostrar que están aprendiendo. Asimismo, debe verse como una forma de socializar e interactuar con hermanos, hermanas y compañeros de clase.

No importa el día y la hora, los niños siempre buscarán jugar. No debemos olvidar que para un niño jugar es lo más importante en su vida, y es una de las formas más efectivas de aprender. (Ministerio de Educación 2000. Manual para maestros de educación infantil-5 años. Pág. 131).

Mientras juegan, expresan sus deseos y repiten a voluntad las situaciones que los hacen felices o infelices, satisfechos o insatisfechos. De esta manera resuelven los conflictos, es decir, articulan situaciones dolorosas y traumáticas y dan un final adecuado a su comprensión y deseos.

No cabe duda de que en casa los padres deben estimular su juego participando en sus ejercicios o comprando juguetes de acuerdo a su edad, sin embargo, esta actitud no existe en la mayoría de los padres. Asimismo, no suelen compartir los juegos que han aprendido en el pasado con los niños más pequeños.

## **2.2. Tipos y situaciones de juego**

El juego es una actividad libre y espontánea, una actividad placentera, una fuente de satisfacción y felicidad. En nuestra sociedad, está continuamente relacionado con los campos del entretenimiento, el ocio, el tiempo libre y el juego, por lo que debe constituir una especie de libertad. actividad. Ser seleccionado o al menos aceptado. Juegas porque quieres jugar. No puedes obligarte a jugar, porque el juego también requiere mucha curiosidad, fantasía, imaginación y creatividad. (De Borja, M. 2005)

Para MARÍA DE BORJA, se aseguró de que el juego de imitación se realice a través de la imitación, y que los niños tengan una gran capacidad para imitar, teniendo en cuenta objetos, animales, frutas, etc. Los niños pueden imitar la forma en que se mueve un conejo o un caballo, la forma en que se desliza un pez, etc. (De Borja, María. 2005. Pág. 123)

Por lo tanto, los juegos de imitación deben permitir a los niños copiar o imitar las acciones de otras criaturas o animales del entorno mediante la observación.

En cuanto a los juegos de coches, se dice que los niños juegan con las cosas antes de que tengan tiempo de hablar, el que va delante choca un objeto con otro y se lo lanza, utiliza nuestros gestos construidos para pedir. Exploran todo lo que les rodea, cuando encuentran algo que les interesa, si aprenden, por ejemplo: abren el cajón del armario, repetirán esta acción, aunque les pidamos silencio.

En casa, muchos niños y niñas practican juegos de drama social, que es una actividad de juego educativo que les permite dramatizar e interactuar con otros niños en esta situación. Este juego consiste básicamente en simbolizar y representar el comportamiento de otras personas. (Ibídem. Pág. 18)

Al jugar, es importante que los niños acepten y respeten las reglas del juego. En este sentido, es necesario que se den cuenta de que el juego no es solo el movimiento del cuerpo humano, sino también el cultivo de sus habilidades biológicas, psicológicas, sociales y espirituales con el fin de obtener una educación integral, los niños formarán normas personales y normas, y se expandirán con el desarrollo del juego.

De esta forma, los elementos que organizan la fantasía del niño se proyectan hacia afuera, creando un nuevo espacio intermedio entre la vida real-vida externa y su vida interna, en el que se encierran estas fantasías, miedos, emociones y otros sentimientos.

En ningún momento debemos pensar que los niños perderán el tiempo en muchas situaciones al jugar. Para algunos autores, los juegos infantiles representan el trabajo de los adultos, por lo que sus normas y reglas están cambiando. El juego está en progreso, ellos irán al juego con tal responsabilidad que las personas que violen las reglas serán expulsadas del juego.

Desde la visión de MARÍA DE BORJA, **el juego es una actividad libre y espontánea, una actividad placentera, una fuente de satisfacción y alegría.**  
Extraído en: [www.ub.es](http://www.ub.es) y [www.cecc.es/ceta](http://www.cecc.es/ceta)

**Juegas porque quieres jugar.** No puedes forzarte a jugar, porque el juego también requiere mucha curiosidad, fantasía, imaginación y creatividad.

Desafortunadamente, en muchas familias, los padres desalientan a los niños pequeños a jugar. Incluso limitan la posibilidad de que los bebés reciban juguetes de sus padres.

Cabe señalar que el juego nunca ha dejado de ser una ocupación importante en la infancia, la naturaleza ha implantado una fuerte tendencia o tendencia a jugar en todo niño normal para asegurar que se satisfagan ciertas necesidades básicas de desarrollo. (Calero, Marvelo. 2003. Pág.21)

**La vida de los niños es juego.** Juegan instintivamente. Es una fuerza interior que los obliga a moverse, manipular, correr, saltar, golpear, lanzar, etc. En este sentido, es vital que sus padres les den la libertad de jugar en casa. El juego de los niños surge espontáneamente de la iniciativa instintiva que representa la necesidad de evolución. No hay duda de que los niños necesitan libertad y tiempo de juego, sin embargo, estos dos elementos no son considerados por sus padres.

**El juego es muy importante para los bebés.** En este sentido, se garantiza que el juego permite que los niños aprendan a jugar un rol. De acuerdo con las reglas del juego, también proporciona un espacio rico y atractivo para que los niños puedan expresar al máximo sus emociones; en ese momento, la familia y la escuela se acumulan Buscando la liberación (Niño, I. 1998. p. 18)

Por otro lado, la experiencia general de los juegos infantiles contribuye en gran medida a la evolución general de la personalidad; las actividades lúdicas desarrollan claramente la coordinación muscular y neuromuscular y aumentan el peso total del tejido muscular humano.

A través de los juegos, los niños descubren el mundo y se dan cuenta de todo lo que les rodea. A través del juego, se experimentó a sí mismo, se dedicó a sus deseos, fantasías e incluso miedos, y probó sus habilidades cambiándose y transformándose en otro.

En el juego, el niño absorbe cualquier comportamiento externo en el sistema de conocimiento que despertó su interés especial en ese momento. Piaget afirma que los niños no se adaptarán a una determinada tarea en el juego espontáneo, sino que

utilizarán simbólicamente la situación para servir al conocimiento de un determinado problema o tema relacionado con el juego jugado. (PIAGET, 2012)

### 2.3. Principios básicos para la aplicación de juegos en clase

**La participación:** Es muy importante que cada alumno participe activamente para que pueda desarrollar sus ventajas físicas, creativas e intelectuales.

**El dinamismo:** Este proceso nos ayuda a comprender cómo se desarrollan los seres humanos y cómo se producen sus interacciones activas en la dinámica del proceso de enseñanza.

**El entretenimiento:** El entretenimiento mejora enormemente el interés y las actividades cognitivas de los estudiantes, es decir, no se permite que los juegos sean aburridos.

**La competencia:** Sin la competencia de los alumnos(as), jugar es imposible.

### 2.4. Caracterización de juegos y actividades lúdicas

- a. Despiertan interés en las materias porque atraen la atención de los estudiantes hacia las materias.
- b. Estimulan la necesidad de tomar y aprobar decisiones.
- c. Requieren la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- d. Tienen un sentimiento por el proceso social y dinámico de la vida estudiantil.
- e. El potencial creativo de los estudiantes continúa desarrollándose.
- f. El papel autoritario e informativo de los profesores ha cambiado: los profesores son más como entrenadores que apoyan a los estudiantes que como autócratas. Ya no son el centro de la clase porque los estudiantes trabajan en parejas o en grupos.
- g. El aprendizaje creativo de juegos o actividades divertidas se convierte en una experiencia alegre. Así como la relación entre juego y aprendizaje es natural.

- h.** Los métodos comunicativos se prueban a través de juegos y actividades de entretenimiento que tienen antecedentes reales y requieren un lenguaje y vocabulario específicos en situaciones cotidianas.
- i.** Una generación. Habilidad para actividades de juegos / entretenimiento: La habilidad es el desarrollo de un talento que aprende a reconocer al experimentar situaciones nuevas y diferentes, por ejemplo, entrenando las habilidades de una persona para jugar al fútbol a través de un partido de fútbol, etc.

## CAPITULO III

### LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA INTERACCIÓN

#### 3.1. La convivencia y la interacción socio motriz

La socialización es el proceso mediante el cual los niños aprenden a distinguir entre comportamientos aceptables (positivos) e inaceptables (negativos). Por ejemplo, los niños deben aprender que la agresión física, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Algunas teorías creen que la socialización solo se puede aprender mediante la imitación o mediante el proceso de recompensa y castigo. Sin embargo, las últimas teorías enfatizan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, las ideas y el conocimiento, y creen que la madurez social requiere una comprensión explícita o implícita de las reglas de comportamiento social aplicables a diferentes situaciones. Los juegos promueven eficazmente el desarrollo general y general de los niños. La observación de que la capacidad de socialización existe en una etapa muy temprana del desarrollo infantil está estrechamente relacionada con la consideración de que los factores sociales son la base para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, lo que impulsa a los psicólogos y educadores a reevaluar 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 el aprendizaje de los niños.

En el proceso de juego, los niños aprenden a convivir, a ayudarse mutuamente y a realizar actividades comunes para respetar las opiniones de los demás, expresar sus propias opiniones personales y tener en cuenta las opiniones de los demás; en general, se aprende a interactuar con otros en actividades comunes Cooperar con otros.

En la actualidad, la educación física es considerada como un proceso de entrenamiento que tiene como objetivo desarrollar habilidades y conocimientos sobre la motricidad y el desarrollo físico; también ayuda a apreciar y darse cuenta de que jugar su potencial ayuda a disfrutar del deporte; a través del cuerpo y el movimiento Expresarse y comunicarse; utilizar el tiempo libre correctamente; acudir a la asistencia

sanitaria; mejorar la calidad de vida; y una mejor interacción social. A través de la zona de educación física, se asume que la visión global de la persona es una unidad que simultáneamente piensa, siente y actúa e interactúa continuamente con el entorno, desarrollando todas sus dimensiones: biológica, psicológica, emocional y social; en este campo, él se considera que el desarrollo de las habilidades motoras es un aspecto importante.

El diseño curricular nacional 2009, que seguirá funcionando para la educación secundaria en 2017, nos dice que en el campo de la educación física se consideran dos ejes principales: nuestro cuerpo (CUERPO) y su capacidad de actuar y expresarse (MOVIMIENTO), desde la educación que produce el aprendizaje físico Se organiza la acción. Considerando la dimensión humana y asegurando la visión global de su desarrollo integral, utilizándola como base de apoyo para el proceso de formación, está compuesto por los siguientes tres organizadores:

- a) Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud.
- b) Dominio corporal y expresión creativa y,
- c) Convivencia e interacción Socio motriz. (Ministerio de Educación Diseño Curricular Nacional. Lima Perú. Pág. N° 284.)

### **3.2. Las capacidades de convivencia e interacción sociomotriz**

En este caso, cuando se trata de la capacidad de "convivir e interactuar con los movimientos sociales", estos se expresan a través de actitudes, normas de comportamiento, principios, valores y otros aspectos relacionados con la formación personal; es a través de la relación entre el entorno y personas La relación que se establece entre ellas se lleva a cabo de manera implícita. El desarrollo de estas habilidades y destrezas permite que los estudiantes interactúen con otros, experimenten diversas situaciones, se enfrenten a sus compañeros, resuelvan problemas que requieran el dominio de los deportes y destrezas y habilidades deportivas, y tomen las decisiones adecuadas de manera individual y colectiva de acuerdo con la situación de entretenimiento. , Sus actividades deportivas y de entretenimiento; todo está dentro del respeto, la cooperación, la honestidad y la unidad.

Poco a poco intentan interiorizar el concepto de equipo y equipo y encontrar significado en las actividades deportivas. La socialización aumenta y complica el nivel de ejecución de las habilidades motoras, lo que apoyará la eficiencia deportiva y les permitirá participar en diferentes actividades de la vida diaria de manera responsable. Tiene como objetivo desarrollar el proceso de socialización de los estudiantes al darse cuenta del comportamiento físico del movimiento social; es decir, intentar y aprender a conectarse e interactuar social y decisivamente con los demás, integrarse adecuadamente en un grupo, resolver conflictos de manera pacífica y tomar decisiones, Desarrollar valores y practicar actitudes positivas, regular emociones, etc. El conocimiento constituye un conocimiento cultural, que se considera necesario y debe ser adquirido por los estudiantes de manera significativa, estos conocimientos y habilidades, en conjunto, constituyen aprendizajes básicos que deben realizarse de acuerdo con el propósito establecido y no por sí mismos. El conocimiento se organiza en: gimnasia básica y salud, habilidades motoras, ritmo y expresión, y juegos.

La educación física tiene un impacto en el SER: la biología, la psicología y la sociedad contribuyen a la formación integral de los estudiantes; se manifiesta en sus diferentes niveles de complejidad y desarrollo específico de habilidades, así como valores relacionados con la actividad física, salud, física e integración social. Y actitudes; esto les permitirá interactuar con ellos mismos, los demás y el medio ambiente.

El propósito del Área de Educación Física en los niveles de Inicial y Primaria es contribuir a que niñas y niños desarrollen sus habilidades motrices y conozcan las posibilidades de movimiento de su cuerpo. En la medida que los estudiantes aumentan su dominio motor, adquieren mayor autonomía personal, seguridad y autoconfianza en la exploración del mundo que los rodea, valiéndose de su curiosidad, necesidad de movimiento e interés lúdico. Al pasar al nivel secundario, el desarrollo de las capacidades y habilidades motrices deben estar en caminadas hacia el logro ascendente y sistemático, permitiéndoles un logro cualitativo superior al de los niveles precedentes; atendiendo a la vez el mejoramiento de la salud y el bienestar de los estudiantes.

El plan curricular en este campo considera el desarrollo de actividades lúdicas, deportivas, deportivas y de entretenimiento dirigidas a los estudiantes para satisfacer

sus necesidades de juego, mejorar su imagen y salud, promover su comunicación oral y física y mejorar su autoestima. Y confianza en uno mismo. Al sentirse integrados y aceptados, aumentan sus actitudes positivas y ejercitan sus valores, lo que les permite tomar decisiones adecuadas a la hora de resolver problemas para afrontar los retos de la vida. En este sentido, la educación física no se limita al entrenamiento físico, ni se limita al estudio de los patrones deportivos, sino a promover el desarrollo de todas sus potencialidades físicas, para que todos los alumnos se beneficien de la construcción de la personalidad. Por lo tanto, las habilidades en el campo de la educación física deben entenderse junto con la motivación interdependiente, necesaria para el desarrollo armónico y equilibrado de los estudiantes de acuerdo con su potencial. (Ministerio de Educación Diseño Curricular Nacional. Lima Perú. Pág. N° 284.)

### **3.3. Competencia que contiene aspectos lúdicos**

A través de la participación en la organización y práctica de varios juegos y deportes, respetar a los compañeros, acordar reglas y mostrar tolerancia por los resultados, e interactuar activamente con los demás. (Ministerio de Educación, 2012)

#### **Capacidades, conocimientos y actitudes:**

- Interactuar activamente con los compañeros en la práctica de juegos y actividades deportivas. Coopere con otros para realizar varios deportes antes del partido mientras sigue las reglas. (Ministerio de Educación, 2012)
- Organizar, practicar y describir de diversas formas y competir en grupos en su área. Juega juegos de campo, aventura y orientación con otros socios. (Ministerio de Educación, 2012)

#### **Conocimientos**

- **Los juegos**
  - ❖ Entre los diferentes Juegos pre deportivos se encuentran los siguientes:
    - ✓ El Mini básquet.
    - ✓ También contamos con la actividad deportiva Mini futbol.
    - ✓ Mini voleibol.

- ❖ Juegos tradicionales de la región.
- ❖ Reglas y normas de juego consensuadas
- ❖ Juegos de campo, exploración y orientación.

### **Actitudes**

Asume con compromiso roles y responsabilidades en la realización de juegos diversos.

Muestra apertura para construir, aceptar y respetar las reglas acordadas en el grupo.

Respeto a sus compañeros, las normas y los resultados obtenidos en el juego.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA** La actividad lúdica se viene trabajando mucho en los niveles iniciales, sin embargo, en Educación Física, muchos Profesores trabajan deportes individuales y colectivos, dejando de lado las verdaderas actividades lúdicas, siendo estas fundamentales en toda edad de las personas.

**SEGUNDA** Se puede conocer que las actividades lúdicas, representan en los juegos y dentro de ellos se están perdiendo los juegos tradicionales, que por muchos años se tenían en cuenta de una manera recurrente, sin embargo, se ha ido desarrollando cada vez menos. Esto hace que no se lleven a cabo las competencias sociomotrices de manera correcta, sobre todo en el nivel primario.

**TERCERA** Finalmente se concluye, que las actividades lúdicas si influyen significativamente según las bases teóricas de esta monografía, es decir establece un trabajo de convivencia e interacción sociomotriz en nuestros estudiantes, dejando muchas veces a los estudiantes en un nivel creativo y sobre todo mejorar la parte afectiva.

## **RECOMENDACIONES**

- Se recomienda que los docentes deben de formar equipos de interaprendizaje a nivel institucional e interinstitucional con aquellas instituciones educativas que estén más cerca, con la intención de intercambiar diferentes dinámicas y juegos de tal manera que se logre desarrollar la socialización de los niños y niñas. Sobre todo, enfocarlas al aspecto socio afectivo llevando a un trabajo muy significativo para el niño.
- Se recomienda que los estamentos como DRE y UGELES, establezcan talleres de aspectos lúdicos, a las profesoras de Educación Inicial y Primaria, que es donde se necesitan mucho este tipo de actividades, que si bien es cierto no es todo, si es parte fundamental para el desarrollo del niño en sus estadios correspondientes.

## REFERENCIAS CITADAS

Calero Pérez Mavilo (2005) *Educación 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

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

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