

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Actividades lúdicas de los niños en la etapa preescolar

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

Autora:

Maria Reilinda Chavez Marin

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Actividades lúdicas de los niños en la etapa preescolar

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

Maria Reilinda Chavez Marin (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – 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 Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, el Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa, representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Córdillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Actividades lúdicas de los niños en la etapa preescolar", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora María Reilinda Chavez Marin.

A las DIEZ horas CINCUENTA 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 BUENO.

Por tanto, María Reilinda Chavez Marin, APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorga el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las ONCE horas con VEINTICINCO 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 Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Córdillo Lozada
Vocal del Jurado

Dedicado a nuestros seres queridos

ÍNDICE

INDICE	2
RESUMEN	4
INTRODUCCION	5

CAPITULO I

OBJETIVOS GENERAL Y ESPECIFICOS

1.1.Objetivo General.....	7
1.2.Objetivos Específicos	7

CAPITULO II

ACTIVIDADES LÚDICAS

2.1.Concepciones de las actividades lúdicas	9
2.2.Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial	11
2.3.Importancia de la lúdica en la educación inicial.....	13
2.4.Relevancia del juego para la socialización del niño preescolar.....	13
2.5.La lúdica en el desarrollo de las actividades en el preescolar	14
2.6.Actividades lúdicas para niños de 3 a 6 años	16
2.7.Actividades lúdicas didácticas para la resolución de problemas	17
2.8.Periodos en la evolución del juego con relación a las edades del niño	19

CAPITULO III

ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS POR UN TUTOR.

3.1. Actividades lúdicas en educación inicial.....	21
3.2. Tipos de actividades lúdicas	21
3.3. Rol del educador en las actividades lúdicas	24
3.4. Actividades lúdicas y recreativas.....	25
3.5. Clasificación de las actividades lúdicas por el tutor.....	26
3.6. Técnicas lúdicas recreativas	27
3.7. Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza Aprendizaje.....	27
3.8. Influencia del docente en las actividades lúdicas.....	28

3.9. Las actividades lúdicas para el aprendizaje de matemática.....	29
3.10. Contribuciones de las actividades lúdicas.....	30
CONCLUSIONES	32
REFERENCIAS CITADAS	33

RESUMEN

Las actividades lúdicas en el nivel inicial hasta hoy, con más fuerza nos caracterice. “con la didáctica se funda en los objetivos originarios del jardín de infantes. El nivel inicial representa el ingreso de la infancia en la institución escolar y, por lo tanto, es un espacio donde los niños deben adquirir la nueva cultura propia de la escuela, base para sus aprendizajes posteriores. Esta tarea de socialización en las normas institucionales fue, hasta hace pocos años, la tarea primordial del nivel y, por lo tanto, era necesario buscar un modo de hacer digerir la amarga medicina que implicaba convertirse en alumno.” (Sosa, 2016)El juego es un aliado estratégico para "endulzar" los difíciles aprendizajes que premiaba los esfuerzos realizados.

Palabras claves: Actividades, Lúdicas, y Aprendizaje

INTRODUCCIÓN

Blanco (s.f) menciona “Para un niño y una niña de Educación Inicial la cual oscila entre los 3 y 6 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo, que está marcado por el ejercicio y practica que se inicia en su entorno familiar”, donde La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdica, podemos decir también que la lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otra edad.

Baquiax (2014) señala “En tal sentido actividades lúdicas es considerada como uno de los recursos más adecuados en los proyectos educativos dirigidos a la primera infancia por diversas razones: porque así lo han definido numerosas teorías y corrientes pedagógicas; porque existe una amplia experiencia previa que ha demostrado el éxito de los métodos lúdicos en los procesos de aprendizajes. ”

CAPITULO I

OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICO

1.1.Objetivo General.

Conocer las actividades lúdicas de los niños y niñas en la etapa preescolar

1.2.Objetivos Específicos:

- Determinar las actividades lúdicas intervinientes en el desarrollo de sus aprendizajes de la niñez en la etapa pre escolar
- Determinar el efecto de las actividades lúdicas dirigidas por un tutor.
- Determinar la relación de actividades lúdicas y su desarrollo socio cognitivo en la etapa preescolar.

CAPITULO II

ACTIVIDADES LÚDICAS

“ El juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.” Según Jiménez (2002). “ La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas”. Para Motta (2004) “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser

un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.” En opinión de Waichman (2000) “es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.”

Para Torres (2004)“ lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.” (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009)

2.1. Concepciones de las actividades lúdicas.

Montessori (2003), “menciona que la actividad lúdica es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene una intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socioafectiva, etc. Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes: 18” Montessori (2003),“ en otra parte manifestó que: El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la

conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. Con esta definición dado por la autora, se muestra que el juego es el primer paso en donde la persona puede entrar en contacto con la normatividad, con la tolerancia, el respeto por sí mismo y por su par, la aceptación de parámetros de comportamientos, la concentración, la afluencia de emociones propias del entablar relación dentro de un grupo. Es decir; Montessori, ve la necesidad de jugar en la niñez.” Por su parte, Ortega (2002), “mencionó que el juego es una forma privilegiada de la libertad de expresión del niño. ”Además, Palacios y Ruiz (2002) “consideran al juego como la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. Estas posturas, respaldan la posición de Montessori ya que, el juego al ser espontáneo, estimula la libertad de pensamiento, creación y potencializa habilidades propias del niño dentro de criterios que hay que respetar teniendo en cuenta la presión que existe al realizar la actividad. A lo largo de la historia de la educación contemporánea, el hecho de resaltar la importancia de la actividad lúdica como base de toda educación, ha sido una constante. Son muchos los educadores que han hecho mención explícita a la trascendencia del juego para la acción educativa, por lo que dedicaremos unas páginas a revisar estos planteamientos y manifestaciones que subrayan su relevancia y reclaman la necesidad de tomarlo en consideración. ”García (2009), “hace referencia al propósito de los métodos más adecuados para el aprendizaje en los jardines de infancia, advierte sobre el movimiento, el juego y el trabajo como primeras y naturales manifestaciones de la actividad del niño, son los elementos de que es menester valerse para estimular, disciplinar y secundar esta misma actividad, y en ellos; deben fundarse los procedimientos de todo método racional de educación; siendo aún más explícito cuando considera el juego un gran elemento de educación” (p.61). “Tampoco deja pasar la oportunidad de recomendar las bondades educativas de esta actividad en uno de sus manuales más conocidos, teoría y práctica de la educación y la enseñanza, en el que al hacer referencia a la educación física,” García et al. (2009), mencionó: “Por el papel que desempeña en toda cultura de la niñez, como una función genuinamente educadora, como un instrumento general de educación y enseñanza. Su apuesta por esta actividad y la necesidad de considerarla en toda pedagogía y método educativo es

evidente, pues no se esconde a la hora de manifestar con toda claridad cuán justificada es la importancia que atribuimos al juego como instrumento de educación.”“ No es, por lo tanto, tarea baladí la pretensión que hoy se manifiesta en toda la Pedagogía de querer formular en un como cuerpo de doctrina lo que podíamos llamar la teoría del juego, para hacer de ella las oportunas aplicaciones a la práctica de la educación, a la relevancia del juego, que, aunque aparentemente parezca infantil y de poca entidad para la tarea formativa, esconde tras de sí los fundamentos de todo método educativo que se precie. ” (Carrasco Aristi & Teccsi Baez, 2015)

2.2.Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial.

“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. 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. En este sentido, la mejor forma de promover una adaptación efectiva del educando al preescolar lo representa la utilización de actividades lúdicas ya que a través de ellas se permite la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el afianzamiento de normas valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral. 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 motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza. Se desprende de este planteamiento, la importancia que tiene para la conformación psicomotora y social del niño o niña la realización de actividades lúdicas y está la escuela consciente de sus características particulares llamada a proporcionarles a través de las diferentes unidades curriculares. Específicamente, en el nivel preescolar, ha sido motivo de preocupación del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes brindar a los niños y niñas en esta edad la oportunidad de que desde su primer contacto con la escuela, encuentre las mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para su integración al sistema escolar en manera de orientarle para intervenir inteligentemente en la dinámica social que le rodea.“ Guillen y Pérez (2014)“Es por eso que, propone a través de sus programas, actividades para satisfacer sus necesidades e intereses propios en cuanto a salud, actividad física, afecto, comprensión, participación e integración social, inquietudes, manipulación y creación tomando en cuenta las características propias de la edad preescolar, ”las cuales el Ministerio Popular para la Educación (2007), “hace la siguiente especificación: El niño de 3 a 6 años: es mucho más ágil, amplía su campo de relación afectiva, usa sus manos en tareas refinadas, inicia la socialización, hace preguntas y emite opiniones, tiene un vocabulario muy amplio, aplica sus conocimientos en la solución de problemas, es capaz de organizar los objetos atendiendo criterio: tamaño, color..., además de que aumenta su autoestima, autonomía y su capacidad para interactuar con los demás.” (Blanco , s.f.)

2.3. Importancia de la lúdica en la educación infantil.

“Los temas relacionados con la primera infancia son importantes por la forma en que estos se aproximan al mundo desde temprana edad, ha despertado la curiosidad de muchos investigadores e instituciones en el mundo, que lejos de la mirada adulto céntrica reconocen a los niños como sujetos de derecho desde su nacimiento y como entes activos del entorno. Cada vez son más las investigaciones que reconocen en lo lúdico, en el juego, el primer desarrollo simbólico y relacional de los sujetos, a través del cual los niños en primera infancia se relacionan y aproximan a la socialización. La

actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual”. (Medea , 2012)

2.4.Relevancia del Juego para la Socialización del Niño Preescolar.

“El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil. En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.” (Aurora, 2011)

2.5.La Lúdica en el desarrollo de las actividades en el preescolar.

“Desde sus orígenes, el nivel inicial se ha diferenciado de los otros niveles educativos. No interesa recorrer estas diferencias, pero baste señalar que entre tantos aspectos que nos distinguen, la valoración del juego es el que tal vez, y desgraciadamente hasta hoy, con más fuerza nos caracterice. Creemos que la alianza del juego con la didáctica se funda en los objetivos originarios del jardín de infantes.

El nivel inicial representa el ingreso de la infancia en la institución escolar y, por lo tanto, es un espacio donde los niños deben adquirir la nueva cultura propia de la escuela, base para sus aprendizajes posteriores. Esta tarea de socialización en las normas institucionales fue, hasta hace pocos años, la tarea primordial del nivel y, por lo tanto, era necesario buscar un modo de hacer digerir la amarga medicina que implicaba convertirse en alumno. El juego fue en este sentido un aliado estratégico para endulzar los difíciles aprendizajes o la golosina que premiaba los esfuerzos realizados. Esta presencia del juego supuso asimismo la elaboración de material específico que acompañara este proceso. Material netamente escolar, diferente del juguete presente en el hogar, que implicó desarrollos propios de estos recursos y, en consecuencia, exigencias caras para las instituciones, distintas de las de los niveles educativos siguientes. Reconocemos a Froebel como el primero que estableció un sistema de trabajo para los jardines de infantes. Su concepción, más filosófica que didáctica, sostenía el principio del juego como base de la educación. el juego infantil, en esta edad, refleja, en cierto modo, la vida interior del niño el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad por ser la manifestación libre y espontánea del interior, exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz juego, el juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida. Es por lo general el modelo y la vida del hombre generalmente considerada, de la vida, creemos que Froebel tomó esta concepción de Platón, quien otorgó al juego un rol central en la formación del futuro ciudadano, en la obediencia y el respeto del orden establecido, pero el juego no es sólo manifestación interior, también cumple la función de ejercitar los sentidos y las capacidades intelectuales de los sujetos, los juegos son en su mayoría, ora juegos corporales, que ejercitan las fuerzas y la flexibilidad del cuerpo, ora la expresión del valor interno de la vida, del goce de la vida que ejercitan el oído o la vista (como los juegos de escondite, ora juegos de tiro y ballesta, juegos de pintura y de dibujo), o también pueden ser juegos de ingenio, de reflexión y de cálculo, etc. Todos ellos deberán dirigirse de suerte que respondan al espíritu del juego mismo y a las necesidades del adolescente” (Froebel, 1826). “La importancia no siempre reconocida a su genial intuición acerca del valor del juego se enriquece con un aporte central para la época: los dones, material didáctico creado por Froebel para ejercitar ciertas nociones (formas, colores, tamaños) y propiciar el trabajo manual en

los niños. Hoy sabemos que esto que él organizó para dirigir el pensamiento de los niños, traicionó sus propias ideas al plantear meras ejercitaciones artificiales sobre la base de nociones abstractas a las que el niño no podía otorgar sentido. Sin embargo, revolucionó la organización de los jardines de infantes y sentó las bases de la didáctica del nivel inicial. Los autores posteriores fueron más o menos fieles a su valoración del juego como manifestación propia de la infancia. En la mayoría de ellos incidieron las diferentes visiones con las que los psicólogos de las distintas épocas analizaron el fenómeno. Como puede observarse, este autor adhiere a la idea del juego como manifestación de un exceso de energía siguiendo las concepciones de Spencer,² pero eso no le impide establecer que estimula y coopera intensamente en el desarrollo integral del niño.” (Malajovich, 2008)

“Es decir que el juego, a pesar de ser considerado con una función de descarga, no es una actividad ociosa sino un instrumento educativo. Como se observa, el juego se considera fruto del superávit de energía disponible, pero cumple además una función de aprendizaje para el niño, función que evolutivamente sería continuidad del juego en los animales. el valor esencial del juego, desde el punto de vista educativo, estriba en la libertad con que el niño ha de entregarse a él; en el bien y en la dicha que experimenta cuando juega por eso el juego debe producir, además del entretenimiento físico, los elementos de toda práctica y de todo conocimiento, el niño vuelve contento al hogar después de esa amena continuidad de juegos sujetos a propósitos que se descubren fácilmente: fortalecer la naturaleza física de ésta en la edad infantil, ejercitar los sentidos, transformar su actividad sin restringirla, dirigiéndola hábilmente, en forma productiva, es así como trabajamos, aunque parezca que jugamos” (Vera Peñaloza, citado en Pastorino et al, 1994). “El juego se analiza como medio educativo que le permite al docente, además de ejercitar los sentidos (siguiendo el pensamiento froebeliano), transformar o encauzar la actividad infantil para tornarla productiva. El juego se convierte en un recurso para la adquisición de las conductas sociales que demanda la escuela. La idea del juego como actividad propia de la niñez, que es necesario respetar brindando posibilidades de desarrollo, alcanza importancia real a partir de la renovación didáctica propuesta por el movimiento estadounidense de escuela nueva.” (Malajovich, 2008)

2.6. Actividades lúdicas para niños de 3 a 6 años.

“Las actividades de los niños de tres a seis años en el nivel de preescolar deben ser estructuradas y adecuadas a sus etapas de desarrollo, para lograr la integralidad y armonía en sus procesos a nivel cognitivo, social y emocional. Cuando el niño está en una actividad que corresponde a sus intereses y necesidades, no espera que el docente le de todo solucionando y le indique la manera de realizarlo: busca, pregunta, propone, y ejecuta las acciones y trabajos que crea necesarios para cumplir con su propósito (p.14). Por esta razón resulta tan beneficioso que los docentes de nivel preescolar establezcan las actividades lúdicas como estrategias que permitan el desarrollo de aprendizajes significativos, sin embargo, la docente de la institución observada no utiliza esta metodología, existe una planeación improvisada con el fin de dar cumplimiento a las exigencias directivas, pero la mayoría de las veces no se ejecutan en el salón de clase. Otro punto importante, tiene que ver con los pilares para la construcción de una propuesta pedagógica bien intencionada, según los Lineamientos de la Estrategia de Atención de Cero a Siempre, en los cuales se mencionan la importancia del juego, la literatura, el arte y la exploración del medio como actividades propias del niño.” (Calderon Calderon, Marin Sepulveda, & Vargas Trujillo, 2014)

2.7. Actividades lúdicas didácticas para resolución de problemas.

“Se ha visto conveniente tratar las actividades lúdicas didácticas para la resolución de problemas matemáticos ya que el juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica. Los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus-ludere ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Para acercarnos más a la cuestión que nos interesa se van a exponer las diversas definiciones que se dan sobre el juego. Piaget, ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. Una de las manifestaciones más naturales de la lúdica es el juego

y en los niños es una actividad que potencia grandes desarrollos, porque es a partir del juego donde se aprende reglas, normas, conceptos, ya sea de forma individual o grupal. Por tal razón es importante aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas cotidianos.” 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. Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir que haya igualdad de condiciones para los participantes. Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas. Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.” Edo y Basté (2001), “indica que al escoger los juegos hacerlo en función de: El contenido matemático que se quiere priorizar, que no sea puramente de azar, que tengan reglas sencillas y desarrollo corto. Los materiales atractivos, pero no necesariamente caros ni complejos. La procedencia mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela. Una vez escogido el juego se debería hacer un análisis detallado de los contenidos matemáticos del mismo y se debería concretar qué objetivos de aprendizaje se esperan formar.” (Sulca Gutierrez, 2016)

➤ **El juego como estrategia didáctica.**

“Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones.” Según afirma Torres C. & Torres (2007), (como se citó en Lomelli, 1993) “El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar” (p.143). “Con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. Como se da en la explicación del modelo aristotélico, el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Leyva Garzón, 2011)

➤ **El juego como estrategia lúdica de aprendizaje.**

“El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos. Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección. Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber. En el contexto de clase, sucede con frecuencia

que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos.” (Cepeda Ramírez, 2017)

2.8.Períodos en la evolución del juego con relación a las edades del niño.

➤ Período de ludo-egocentrismo: oscila entre los 2 y los 6 años.

“Se suelen presentar juegos sencillos, individuales, totalmente egocéntricos, en los que el niño rechaza las reglas entendidas como una participación conjunta. Estos juegos poseen una estructura interna más simple.” Blázquez (1986) los denomina de organización simple. (Carrillo López, 2015)

CAPITULO III

ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS POR UN TUTOR.

“La actividad lúdica es un practica pedagógica que proporciona la concepción de conocimientos de una manera diferente, es decir no necesariamente basándose en conceptos contemplados en textos de trabajo, más bien utilizando actividades colaborativas y participativas como recurso didáctico para aplicar la teoría aprendida en las aulas tradicionales de clases en la práctica. La lúdica es educativa, porque permite pensar y actuar al educando en medio de la situación que requiera el uso de su creatividad e imaginación para dar solución a los problemas que se halle inmerso, con un propósito pedagógico. Las actividades lúdicas pueden ser ejercicios físicos, mentales, equilibrio, de destreza formando al educando en sus capacidades motoras e intelectuales. Por medio de la actividad lúdica se logra el cambio de comportamiento de los educandos y por ende la adquisición de nuevos aprendizajes en diferentes formas de concebir, tomando en cuenta la teoría de inteligencias múltiples que ha postulado Gardner, en donde afirma que los individuos tienen diferentes maneras de percibir la información del medio: Kinestésicos, musicales, lógica matemática, espacial, lingüística, interpersonal, visual-espacial, entre otras. Es así que según la actividad lúdica se pueden potenciar habilidades y destrezas que caracterizan a cada uno de los individuos haciéndolos aptos para determinadas actividades. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego.” (Morillo Sánchez & Rogel Zambrano, 2017)

3.1. Actividades Lúdicas en la Educación inicial.

García y Llull, (2009). “Indican que la utilización de las actividades lúdicas es considerada como uno de los recursos más adecuados en los proyectos educativos dirigidos a la primera infancia por diversas razones: porque así lo han definido numerosas teorías y corrientes pedagógicas; porque existe una amplia experiencia previa que ha demostrado el éxito de los métodos lúdicos en los procesos de aprendizajes. Algunos autores hablan incluso de la necesidad de favorecer una pedagogía lúdica en las aulas que permita la creación de un clima positivo y motivador, caracterizado por actividades que despierten la imaginación. El aula es uno de los lugares donde los niños tienen más posibilidad de jugar con otros niños de la misma edad y ello brinda posibilidades didácticas extraordinarias que hay que aprovechar. Así mismo el uso de juguetes en el aula se ha convertido en una práctica habitual desde que pedagogos como María Montessori apreciaron su protagonismo como instrumentos facilitadores de los procesos de descubrimiento y aprendizaje, claro que para ello el docente debe proporcionar espacios acondicionados, tiempo para jugar, una selección de juguetes y materiales que respondan a las necesidades, intereses, niveles de conocimiento, destrezas y ritmos de desarrollo de los niños y las niñas.” (Guadalupe Baquix Socop, 2014)

3.2. Tipos de actividades lúdicas.

Mattos (2002), “considera que existen cuatro tipos de juegos así: Juegos de actitudes, consiste en las 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. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa. Juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos; este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce

como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo, de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes. Juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación. Juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.” (Castellar Arrieta , Gonzalez Escorcía, & Santana Ramirez, 2015)

a. Tipos de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento y la creatividad.

- Juegos Funcionales
- Juegos Simbólicos
- Juegos Reglados
- Juegos De Bloques o de construcción

b. Tipos de juegos en función del área o capacidades que se quieren estimular.

- **Juegos Cognitivo.** Relativos a la construcción de la lógica, estrategia y razonamiento, implica el desarrollo de habilidades perceptivas visuales y auditivas, memoria, conceptos aritméticos y razonamiento.
- **Juegos Emocionales o afectivos.** Capacidad para expresarse y entender sentimientos propios y ajenos, así como a compartir experiencias y calificar sus estados emocionales. la expresión emocional, la conciencia emocional interpersonal, la confianza, la empatía y la solidaridad.
- **Juegos Psicomotores integrar habilidades motoras.** sensaciones auditivas, visuales, en general estímulos sensoriales a escala cognitiva a partir de los 3 a 4 años podemos introducir a los niños en los juegos reglados, de órdenes sencillas, que pueden seguir sin dificultad. Tipos de juegos en función del proceso de creación del juguete Juegos preparados o adquiridos Aquellos juegos, como su nombre indica, el juguete está ya creado.
- **Juegos caseros o hechos por ellos mismos.** “Una de las mejores maneras de pasar un buen rato con nuestros niños es construir un juguete con ellos, Fabricando juguetes propios también contribuimos a que los niños aprendan a reciclar, a reutilizar las cosas que ya no usamos. Les ayuda a mejorar su autoestima ya que juegan con juguetes creados por ellos Tipos de juegos en función de muchos más parámetros en función del lugar donde se realiza: En función de los contenidos, en función de los materiales empleados, en función del número de niños, en función de clasificación es establecidas, en función de la duración del juego, en función del grado de dificultad. Problemas que se presentan en los niños al momento de realizar las actividades lúdicas. Debemos brindar al niño muchas y ricas experiencias, sobre todo motrices. Esto le dará un mejor conocimiento de sus capacidades y limitaciones, enriquecerá su desarrollo motriz, le hará más confiado en sí mismo. Los niños de 3 a 4 años muchas veces se preocupan por diversas razones, pero que parecen corresponder en el fondo, a un patrón común. Es muy importante saber que es el movimiento el alimento principal del cerebro de nuestros hijos. Con paciencia y con confianza en que el niño lo logrará. Es importante

cambiar este auto concepto y dar oportunidades al niño de que madure. Para esto debe sentirse hábil y tener confianza en sí mismo y como consecuencia de esto, confianza en el mundo. Conclusiones Las estrategias lúdicas constituyen un eje fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas en el nivel inicial; puesto, que es importante aprovechar desde las edades tempranas para asegurar una educación de calidad y calidez. Los alumnos de Educación Infantil son niños deseosos de resolver los problemas por sí mismos, se enfrentan a situaciones nuevas y buscan soluciones. En esta etapa, el niño se encuentra en un período crítico donde se produce el mayor desarrollo neuronal que puede tener el ser humano. ” (Rivera, 2017)

3.3.Rol del educador en las actividades lúdicas.

Fernández, y otros (2000). “Resume que la participación del docente en las actividades lúdicas como la persona que prepara los espacios, el ambiente y el tiempo para recrearse. Se deben preparar estas áreas para que los niños se puedan conectar con el juego, ya que los estudiantes deben sentirse seguros y que no van a ser dominados por otros, que probablemente serán mayores o por los que dirigen la actividad. El docente debe ser cuidadoso al realizar los juegos ya que deberá colocar a los niños según su edad, tamaño o fuerza para que la recreación sea placentera y satisfactoria para todos los que participen. El docente debe ser cuidadoso al preparar los juegos con los pequeños ya que no debe reproducir un papel sexista sino tener equidad de género, darles la posibilidad de que jueguen juntos y que los niños elijan libremente que jugar y con quien hacerlo, evitar las expresiones como los niños no juegan a la comidita o las niñas no juegan pelota ", al romper estos paradigmas se favorecerá al crecimiento de la identidad de los infantes. ”(Fuentes sanchez, 2015)

3.4.Actividades lúdicas y recreativas.

“Donde los grupos pueden elegir actuar con sus objetivos principales puestos en el campo de la recreación. Con las actividades recreativas es posible aumentar la

creatividad del grupo. Siempre y cuando éstas sean elegidas de acuerdo a los intereses y a las capacidades de los participantes.”(Ruelas , 2013)

➤ **Dentro del aula.**

“Método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. El juego es una actividad o comportamiento natural e innato en el hombre, y otras especies superiores que potencian habilidades cognitivas, procedimentales, motrices y además es divertido, los beneficios del juego se pueden estudiar fuera y dentro del aula. Son técnicas que NO están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto. Entre dichas actividades se pueden mencionar.” (Ruelas , 2013)

➤ **afuera del aula.**

“Mejora la concentración, genera motivación y atención, potencia el aprendizaje el desarrollo de comportamiento social bajo reglas, enseña a competir, ganar o perder, fortalece el trabajo en equipo, la interacción, cooperación y complementa la transmisión de conocimientos. ” (Ruelas , 2013)

3.5. Clasificación de las actividades lúdicas por el tutor.

- a. **Actividades lúdicas libres.** Favorece la espontaneidad, la imaginación, libera depresiones, actuar con plena libertad e independencia.
- b. **Actividades lúdicas dirigidas.** Favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño.
- c. **Aspectos esenciales de las actividades lúdicas.**
 - “Seguridad ”(Rivera, 2017)
 - “Clima” (Rivera, 2017)
 - “Involucrar a todos” (Rivera, 2017)
 - “Corta duración ”(Rivera, 2017)
 - “Reglas simples y variadas ”(Rivera, 2017)

- “De preferencia que sea al aire libre”(Rivera, 2017)
- “Permitir participación, organización y autogestión ”(Rivera, 2017)

d. Aspectos metodológicos de las actividades lúdicas.

- “Ambientar el lugar”(Rivera, 2017)
- “Elegir el juego de acuerdo a la edad ”(Rivera, 2017)
- “Utilizar un ejemplo”(Rivera, 2017)
- “Explicar claramente el juego ”(Rivera, 2017)
- “Terminar el juego a tiempo”(Rivera, 2017)
- “Número de niños ”(Rivera, 2017)
- “ Intensidad de juego ”(Rivera, 2017)
- “ Grado de dificultad” (Rivera, 2017)
- recursos
- “ Modificación de las reglas ” (Fuentes sanchez, 2015)

3.6.Técnicas lúdicas creativas.

“Son un conjunto de estrategias planificadas con el fin de transmitir el aprendizaje en los educandos, utilizando para ello diversos recursos como: juegos, acertijos, dinámicas, entre otros. Dicho de otro modo, son todas aquellas que permiten la acomodación y la asimilación de temas educativos usando como base la lúdica. Se debe considerar además de técnica lúdica también a todos los métodos que el docente hace uso para fomentar la participación colectiva de sus educandos tomando como referente el uso de materiales didácticos para su diseño y planificación. En obstante las técnicas lúdicas no representan específicamente el juego como recreación, más bien por el contrario; estimula el uso del juego como herramienta pedagógica en los procesos de aprendizaje, en vista de que el juego desde la concepción de la vida es” un gran soporte para el desarrollo de destrezas y habilidades en los niños y niñas. (Wikipedia, 2015) “En este sentido se propicia el juego como elemento fundamental en el desarrollo físico y mental para los educandos, incentivándolos a ser más creativos, participativos y competitivos. Dentro del contexto educativo las técnicas lúdicas creativas son un gran soporte para potenciar en el niño aptitudes que conlleven a la inclusión social, compartir experiencias, cambios de comportamiento que son

característica primordial de las esferas del aprendizaje. Tomando en cuenta el efecto que causa en los niños el uso de estas técnicas ayudando al docente en su labor diaria y en la trasmisión de contenidos de carácter académico.” (Morillo Sánchez & Rogel Zambrano, 2017)

3.7.Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

“Los juegos o actividades lúdicas pueden concebirse como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto, ésta se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos. Conociendo la gran importancia y la trascendencia que tiene el juego en el desarrollo de todas las demás habilidades del educando, el presente estudio es un trabajo de investigación, en el que se intenta dar solución a un grave problema que ha existido en la población escolar de nivel primaria: la falta de diversión del niño que le permita interactuar más a menudo con los demás y el no practicar de forma continua lo que es el compañerismo, y el trabajo en equipo. Los juegos lúdicos motivan a los estudiantes a integrarse en actividades como: el dibujo, las coplas, las danzas, los dramatizados y los concursos; para que ellos sean los protagonistas de su aprendizaje y desarrollo. El docente debe profundizar en las actividades lúdicas, acercándose más al educando, dándole confianza y estimulándolo en prácticas que le generen seguridad y confianza personal. Para obtener unos resultados positivos y motivantes, el docente debe actualizarse constantemente adquiriendo conocimientos especializados, como es la docencia por medio de juegos, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en los educandos.” (Estupiñán Paz , 2013)

3.8.Influencia del docente actividades lúdicas.

“El docente influye mucho en el desarrollo del juego, ya que tiene que ser creativo para que los niños asimilen los conocimientos que queremos transmitirles. La familia también es un factor muy importante para el desarrollo del pensamiento del niño. se debe respetar la iniciativa de los niños en cada uno de los espacios que se

generen. según Piaget los juegos se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas, depende el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico, se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. La lúdica es la mejor estrategia que los docentes podemos utilizar para que nuestros estudiantes asimilen los conocimientos los mismos que les serán útiles para su vida cotidiana. La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo para el adulto. Los niños aprenden jugando el juego se puede utilizar en todos los años de básica, no solo en el nivel inicial solo cambia el nivel de complejidad del juego.” (Llivichuzhca, 2014)

3.9.Las actividades lúdicas para el aprendizaje de matemática.

(Ministerio de Educación, 2016), “considera: Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas. Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones. Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos, promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable, favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos, posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.” (Aguilar Machacuay & Amaro Marcelo, 2017)

a. Condiciones necesarias para el aprendizaje de matemática.

- Establecer un clima de confianza para que los niños puedan disfrutar en diversas actividades.
- Ser paciente, respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño.
- Si es una situación de juego o una actividad lúdica propuesta por los docentes, debemos observarla, acompañarla e intervenir con preguntas precisas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, por ejemplo, para contar, para comparar, para ordenar, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje.

- Ser innovadores y aplicar diversas estrategias didácticas respondiendo a los diversos estilos de aprendizaje de los niños y evitar el uso de hojas de aplicación.
- “Ser creativo al diseñar situaciones de evaluación para verificar el logro de los nuevos saberes matemáticos de los niños.” (Aguilar Machacuay & Amaro Marcelo, 2017)

3.10. Contribuciones de las Actividades Lúdicas.

“Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo físico, ya que el juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. Por otra parte, el juego contribuye 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. 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. El juego sirve para que los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos. Contribuye al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles

sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas.” (Castellar Arrieta , Gonzalez Escorcía, & Santana Ramirez, 2015).

CONCLUSIONES.

PRIMERA: La actividad lúdica mejora la concentración, genera motivación y atención, potencia el aprendizaje el desarrollo de comportamiento social bajo reglas, enseña a competir, ganar o perder, fortalece el trabajo en equipo, la interacción, cooperación y complementa la transmisión de conocimientos.

SEGUNDA: La docente como tutor influye mucho en el desarrollo del juego, ya que tiene que ser creativo para que los niños asimilen los conocimientos que queremos transmitirles.

TERCERA: Es importante aplicar actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas cotidianos, El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño ya que están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil.

REFERENCIAS CITADAS

- Estupiñán Paz , F. (07 de Junio de 2013). *Importancia de las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <http://losjuegosenlaeducacion.blogspot.com/>
- Cepeda Ramírez, M. (30 de 01 de 2017). *Magisterio.com*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Fuentes sanchez, A. (Marzo de 2015). *Fuentes-Alba.pdf*. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Fuentes-Alba.pdf>
- Guadalupe Baquiaux Socop, J. (Mayo de 2014). *Baquiaux-Judith.pdf*. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Baquiaux-Judith.pdf>
- Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil Autora*. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;jsessionid=8132CC0BFEE82B18355A02281EF5328A?sequence=1>
- Malajovich, A. (2008). *Universidad Santo Tomas*. Obtenido de http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachaleladidacticasyestrategiasenelaula_mariachalela/la_ldica__en_el_desarrollo_de_las_actividades_en_el_pre_escolar.html
- Morillo Sánchez, V., & Rogel Zambrano, P. (Enero de 2017). *GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11141/1/T-UCE-0019-I001-2017.pdf>
- Rivera, P. (24 de Enero de 2017). *SlideShare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/PriscilaRivera6/estrategias-ludicas>

- Ruelas , C. (28 de Noviembre de 2013). *ACTIVIDADES LUDICAS Y RECREATIVAS*. Obtenido de <https://prezi.com/tkgqfb5qdmqmt/actividades-ludicas-y-recreativas/>
- Aguilar Machacuay, R., & Amaro Marcelo, G. (2017). *T.A.AGUILAR MACHACUAY.pdf*. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1567/T.A.AGUILAR%20MACHACUAY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aurora, A. (23 de Setiembre de 2011). *El juego Ludico en Educacion Inicial*. Obtenido de <http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>
- Blanco , D. (s.f.). *monografias*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>
- Baquiáx, J. (2014). “Implementación De Actividades Lúdicas A Través Del Baúl Del Juego” (Informe de Licenciatura). Universidad Rafael Landívar. Quetzaltenango. Guatemala.
- Calderon Calderon, L., Marin Sepulveda, S., & Vargas Trujillo, N. (2014). *RIUT-JCDA-spa-2015-La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>
- Carrasco Aristi, C., & Teccsi Baez, M. (2015). *Carrasco_AC-Teccsi_BM.pdf*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5128/Carrasco_AC-Teccsi_BM.pdf?sequence=6
- Carrillo López, R. (Setiembre de 2015). *Carrillo_Lopez_RafaelJose_TFG.EducacinPrimaria.pdf*. Obtenido de

http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/2071/1/Carrillo_Lopez_RafaelJose_TFG.EducacinPrimaria.pdf

Castellar Arrieta , G., Gonzalez Escorcía, S., & Santana Ramirez, Y. (2015).

ESTRATEGIAS DE INTERVENCION PEDAGÓGICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA NORMA EN LOS. Obtenido de

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%202024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>

Guillen, R., y Pérez, G. (2014). El juego como proceso didáctica para el aprendizaje de niños y niñas de educación inicial agroquinder "Los coquitos" (Tesis de Grado). Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Apure. Venezuela.

Llivichuzhca, A. (18 de Enero de 2014). *Prezi*. Obtenido de

<https://prezi.com/mxzyzpyf2er4/actividades-ludicas-para-ninos/>

Medea , M. (18 de Diciembre de 2012). *La ludica y el juego en la primera infancia.*

Obtenido de <http://juegoyludicas.blogspot.com/2012/12/importancia-de-la-ludica-en-la.html>

Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (Abril de 2009). *efdeportes.com*.

Rivera, N. (2017). Estrategias Lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 3 4 años. Recuperado

de: <https://es.slideshare.net/PriscilaRivera6/estrategias-ludicas>

Sosa, M. (2016). Las Actividades Lúdicas Basadas En El Enfoque Colaborativo Orientados Al Desarrollo De La Creatividad En Los Estudiantes De 5 Años De Educación Inicial De La I.e.i N° 604 Talara – 2014 (Tesis de Licenciatura).

Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Piura. Perú.

Sulca Gutierrez, M. (2016). *Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf*. Obtenido de

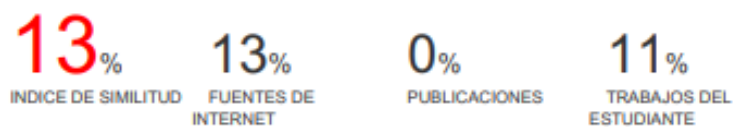
http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3710/Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sulca Gutierrez, M. (2016). *Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf*. Obtenido de

http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3710/Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Actividades lúdicas de los niños en la etapa preescolar

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	es.slideshare.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	recursosbiblio.url.edu.gt Fuente de Internet	1%
5	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
6	ludicaeduinicialunivac.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	docplayer.es Fuente de Internet	1%
8	soda.ustadistancia.edu.co Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%

10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
11	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1%
12	albumrecreacionua.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
13	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%
14	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
15	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words