

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Importancia de las estrategias lúdicas en educación inicial

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

Autora:

Betti Chávez Pilco

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Importancia de las estrategias lúdicas en educación inicial

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

Betti Chávez Pilco. (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2018

ÍNDICE

DEDICATORIA	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE	3
RESUMEN.....	6
INTRODUCCIÓN	7

CAPÍTULO I

ESTRATEGIAS

1.1. Definiciones de estrategias	8
1.2. Naturaleza de las estrategias.....	9
1.3. Funciones de las estrategias	10
1.4. Características de las estrategias	10
1.5. Tipos de estrategias	11
1.5.1. Estrategias de enseñanza	11
1.5.2. Estrategias de aprendizaje	12
1.6. Importancia de las estrategias.....	12

CAPÍTULO II

EL COMPONENTE LÚDICO

2.1. Definiciones de la lúdica	13
2.1.1. La lúdica como expresión cultural	14
2.1.2. La lúdica como juego	14
2.1.3. La lúdica como herramienta didáctica.....	15
2.1.4. La lúdica como una dimensión humana	18
2.2. Tipología de las actividades lúdicas.....	19
2.3. Educación lúdica	19
2.4. Importancia de la lúdica en el aula.....	18

CAPÍTULO III

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA EDUCACION

3.1. Estrategias lúdicas	19
3.2. Características de las estrategias lúdicas	24
3.3. Estrategias lúdicas en la educación inicial	24
3.4. Importancia de las estrategias lúdicas en la educación inicial	26
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS CITADAS	29
ANEXOS	
Anexo 1: Cuadro de clasificación de las estrategias de enseñanza	32
Anexo 2: Cuadro de clasificación de las estrategias de aprendizaje	33
Anexo 3: Cuadro de tipología de las actividades lúdicas.....	34



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Tumbes, a los doce días del mes de agosto del dos mil dieciocho, 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, al Dr. Segundo Alburquerque 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 Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"Importancia de las estrategias lúdicas en educación inicial"*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora, **BETTI CHÁVEZ PILCO**.

A las DIEZ horas Cuarenta 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 de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo DIECISEIS.

Por tanto, **BETTI CHÁVEZ PILCO**, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

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


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del jurado

RESUMEN

El presente trabajo académico es un esfuerzo de contribuir al docente con herramientas para el logro de sus objetivos educativos en los educandos es decir con los aprendizajes. Es sabido en la formación docente y en la amplia literatura científica pedagógica que el juego es por excelencia en principal medio de aprendizaje y de formación. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación.

La información fue obtenida de fuentes impresas y de internet, de las cuales se seleccionaron lo relevante, para ser elaborada y organizada.

Palabras clave: Estrategia, Lúdica, educación.

INTRODUCCIÓN

González, M., & Rodríguez, M, (2018) explica “La educación inicial juega un papel fundamental para el desarrollo social de los niños, apoyando de distintas maneras a disminuir las carencias y problemas sociales, que estos enfrentan en la sociedad, además incide positivamente en su desarrollo cognitivo. El Sistema Educativo Peruano, en la última década ha puesto en marcha varios cambios en la búsqueda de mejorar el sistema de educación en todos sus niveles el cual evidenciaba claramente falencias en la calidad de educación. ”

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia de la actividad lúdica como estrategia para fortalecer los aprendizajes de los niños de educación inicial; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Entender el papel de los padres en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de actividades lúdicas, también 2. Conocer los mecanismos de presentación de las actividades lúdicas para el logro de aprendizajes en niños

Finalmente agradezco A Dios, por darme la salud, mantenerme estable, para seguir luchando en esta vida, a los docentes de la Universidad por guiarme en mi formación académica.

La autora.

CAPÍTULO I

ESTRATEGIAS

El objetivo general es describir la importancia de las estrategias lúdicas en la educación inicial. Los objetivos específicos que se desarrollará en cada capítulo y son los siguientes: En el capítulo I se describe la conceptualización de las estrategias en la educación; en el capítulo II se determina la incidencia del componente lúdico en la educación; y en el capítulo III se determina las estrategias lúdicas en la educación inicial.

En el presente capítulo se desarrolla con el objetivo de describir la conceptualización de las estrategias en la educación.

1.1. Definiciones de estrategias

La palabra “estrategia” procede del griego y significa el arte de dirigir las operaciones militares. Sin embargo, en la actualidad ya no solo es usada con fines militares, se ha ido incorporando en otras áreas como la psicología y educación donde adquieren un significado más profundo, y que ayudan a lograr la resolución de problemas en los estudiantes. (Genovard y Gotzens, 1990).

Muñoz (2008), sostiene que las estrategias son un conjunto de procedimientos que se instrumentan y se llevan a cabo para alcanzar algún objetivo, plan, fin o meta (p. 52). Es decir, para el autor las estrategias es una sucesión de procesos que se aplican con la finalidad de obtener o lograr un aprendizaje en el estudiante.

Para Chacón (2000), las estrategias son, la combinación y organización cronológica del conjunto de métodos y materiales escogidos para lograr ciertos objetivos (Pág. 55). El autor, también describe un escenario dónde el uso de las estrategias no solo le permite al estudiante lograr alcanzar sus objetivos de aprendizaje, sino que esta es necesaria para ir evaluándolo con la finalidad de percibir el grado de su utilidad.

Según Pozo (1999), citado por Montanero y León (2005), sostienen lo mismo que los anteriores autores, en que las estrategias son procedimientos o actividades que se usan con la finalidad de proporcionar la adquisición, almacenamiento o manejo de la información, pero también añade en que estas, no son elegidas aleatoriamente, sino que van de acuerdo al propósito de los objetivos y de acuerdo a la naturaleza de las asignaturas, y estas se agudizan con mayor razón cuando el estudiante tiene problemas en el proceso de aprendizaje.

1.2. Naturaleza de las estrategias

Domínguez, R. (2013), sostiene que la naturaleza de las estrategias es, promover un aprendizaje autónomo, independiente, de manera que el control del aprendizaje va del profesor al estudiante (Pág., 26). El autor describe a las estrategias como unas reglas que el profesor va tomando a medida de determinado proceso de aprendizaje.

Además, hace una distinción entre proceso y técnicas de aprendizaje, para el proceso de aprendizaje, lo describe como unas operaciones mentales que se dan al momento del acto de aprender, como son: la atención, comprensión, etc. Sin embargo, las técnicas, van más orientados a actividades visibles, que se pueden manipular, como lo son: crear un resumen, hacer un mapa conceptual. Entre el paradigma de los procesos y técnicas se hallan las estrategias, he ahí la razón de su naturaleza, ya que, estas no son tan perceptibles como las técnicas, ni tan ocultas como los procesos. Sino que, estas tienen un carácter propositivo, intencional,

implican un plan de acción, frente a la técnica que es mecánica y rutinaria (Domínguez, R., 2013),

1.3. Funciones de las estrategias

Las estrategias, como se describe anteriormente, comprenden procedimientos, métodos y técnicas, que el profesor va desarrollando con la finalidad que el estudiante logre afianzar aprendizajes de manera independiente.

Según Domínguez, R. (2013), sostiene que, las funciones que el profesor debe tener al momento de plantear una estrategia deben ser las siguiente:

- Despertar el interés.
- Procesar adecuadamente la información.
- Fomentar la participación y la socialización.
- Permitir el desarrollo autónomo (expresarse con libertad y seguridad).
- Desarrollar valores.
- Permitir la resolución de problemas. (Pág., 27).

1.4. Características de las estrategias

Canaza, E, (2016) señala:

- “Son procedimientos flexibles que pueden incluir técnicas u operaciones específicas.” (Canaza, E, 2016)
- “Su uso implica que el aprendiz tome decisiones y las seleccione de forma inteligente, de entre un conjunto de alternativas posibles, dependiendo de las tareas cognitivas que se le planteen, de la complejidad del contenido, de la situación académica en que se ubica y de su autoconocimiento como aprendiz.” (Canaza, E, 2016)
- “Su empleo debe realizarse en forma flexible y adaptativa en función de condiciones y contextos.” (Canaza, E, 2016)
- “Su aplicación es intencionada, consciente y controlada” (Canaza, E, 2016)

- “El uso de estrategias está influido por factores motivacionales-afectivos de índole interna (metas de aprendizaje, procesos de atribución, expectativas de control y autoeficacia, etc.) y externa (situaciones de evaluación, experiencias de aprendizaje, entre otras)” (Canaza, E, 2016)

1.5. Tipos de estrategias

Existe varias tipologías de las estrategias, pero en esta investigación tomaremos las expuestas por Díaz Barriga y Hemández, (2010), que sostiene que las estrategias se engloban en dos tipos: estrategias de enseñanza y de aprendizaje.

1.5.1.

Estrategias de enseñanza

Peralta, W, (2016) describen “a las estrategias de enseñanza como procedimientos que el profesor utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”. Es decir, el autor explica “que las estrategias de enseñanza son unas guías que le permiten al profesor tener una ayuda pedagógica, con la finalidad de incentivar en sus alumnos en el proceso de aprendizaje de alguna determinada área. ” (Peralta, W, 2016)

Según Monereo, Castello, Clariana, Palma y Pérez (1999), sostienen que las estrategias de enseñanza se refieren a las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes, esto es, en el proceso de enseñanza (Pág. 12). Por lo tanto, la labor del profesor se desarrolla en la manera de elegir, elaborar, diseñar y presentar los temas de las asignaturas, de una manera sencilla y de esta forma los estudiantes desarrollen sus capacidades de aprendizaje.

Domínguez, R. (2013, p. 31) elaboró un cuadro acerca de la clasificación de las estrategias de enseñanza (Véase anexo 1).

1.5.2.

Estrategias de aprendizaje

“Procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción” (Canaza, E, 2016)

Pérez, A. (s.f) explica:“Las estrategias de aprendizaje pueden definirse como aquellos comportamientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje y que, supuestamente, influyen en su proceso de codificación de la información que debe aprender”

Domínguez, R. (2013, p. 36) presenta un cuadro que resume la clasificación de las estrategias de aprendizaje (véase anexo 2).

1.6. Importancia de las estrategias

Estrategias Metacognitiva, (2014) en su blog señala “Viene dada por el hecho de que engloba aquellos recursos que utiliza el estudiante cuando se enfrenta al proceso de aprendizaje, pero, no solo está enfocada en aspectos cognitivos, sino que incorpora elementos directamente vinculados tanto con la disposición y motivación del estudiante como con las actividades de planificación, dirección y control que el sujeto pone en marcha cuando se enfrenta al aprendizaje”

Se infiere entonces que si bien, hablar sobre estrategias no solo es sinónimo de guías de aprendizaje, esta también conlleva actividades de planificación, control y hasta dirección, en el momento de llevar a cabo el proceso, es por tal razón, que su importancia en el momento de desarrollar aprendizajes significativos es fundamental.

CAPÍTULO II

EL COMPONENTE LÚDICO

Para describir el componente lúdico, se expone de antemano las definiciones de la lúdica, pasando por sus diversas significaciones en el juego, cultura, como dimensión humana y como herramienta didáctica. Luego se expone la tipología de las actividades lúdicas sostenidas por Taborda.

2.1. Definiciones de la lúdica

La palabra “lúdica”, deriva etimológicamente de las voces latinas “ludus” que significa “juego”, y se describe como una actividad placentera en la que el individuo libera tensiones. (Montañés, 2013). Y iocus, Bernal, I, (2015) explica “que significa broma, chanza, gracia, juerga, chiste y su forma adjetivada que significa diversión o entretenimiento”

“La lúdica se está presente a lo largo del desarrollo humano mediante las expresiones de goce y júbilo. El autor, manifiesta que, la lúdica es una parte importante en el desarrollo del individuo, así como lo son: la cognitiva, la afectiva, la sexual, la comunicativa y la moral. Debido a que, a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, el individuo desarrolla altos márgenes de realización personal, bienestar e interacción social.” (Bernal, I, 2015)

Gómez, T, et al, (2015), sostienen que: “La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial”

Entonces, se entiende que lúdica no solo está asociado al juego, sino que tiene múltiples significados que no son excluyentes, sino que estos están conectados entre sí, dando a dilucidar un significado más amplio sobre lúdica. A continuación, se describen los más relevantes:

- Como una expresión Cultural.
- Como Juego.
- Como una herramienta Didáctica.
- Como una Dimensión Humana.

2.1.1.

La lúdica como expresión cultural

Romero (2006), en su investigación “El niño Nasa: la socialización”, sostiene que, la lúdica y la cultura están relacionadas a través del juego, en el que se le resalta como un elemento que retoma la memoria cultural.

Los animales de la selva, (2014) manifiesta “El juego como experiencia cultural, es siempre una actividad creadora una experiencia en el continuo espacio–tiempo, una forma básica de vida. en éste el niño reúne objetos, fenómenos exteriores, los cuales son puestos al servicio de la interioridad, marcados con nuevos significados. Por ello creemos que una lectura externa, un disenso funcional estructuralista no cubre la totalidad de esta experiencia. Sólo el establecimiento de estas relaciones, y de los sentidos en el grupo más cerca de la actividad lúdica.”

2.1.2.

La lúdica como juego

Huizinga (1938), sostuvo que, el juego no solo era una simple actividad que realizan los infantes para hacerse una idea del mundo que los rodea, sino que esta hace referencia a la humanidad, desde un punto de vista cultural, y ve en la política, la religión, la guerra y otros ámbitos, el empleo de la palabra juego (Pág. 101).

Los animales de la selva, (2014) señala “La Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana”

Sin embargo, se afirmar que todo juego es lúdico, pero no todo lúdico es juego.

2.1.3.

La lúdica como herramienta didáctica

Los animales de la selva, (2014) en su blog exponen “Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente”

Un cambio en la sociedad, incide directamente en que incide en lo didáctico, por lo tanto, es labor de los profesores comprender al niño y no sacarlo de su propio mundo, sino que el profesor se inserte en su mundo, en este sentido Zuñiga, G, (1998) expresa “Porque lo que pretendemos los adultos es querer meter al niño en nuestro mundo, en nuestro rollo, en nuestras leyes, en nuestra normatividad. Y, por qué no se integra el adulto al niño, al mundo del niño, ¿a su normatividad? ¿Simplemente, porque somos mayores? ¿O porque somos sus padres, o sus maestros, o sus hermanos mayores?”

Jiménez, C, (s.f)expone que,“ para nadie es un secreto que aprendemos con mucha facilidad aquello que nos produce goce y disfrute a través de herramientas lúdicas de

aprendizaje, ojalá acompañadas por el afecto y la comprensión que requiere el acto educativo”. Por lo tanto, la lúdica como herramienta didáctica, es de gran importancia en la educación, le permite al profesor desarrollar por medio del juego, al niño experimentar sus emociones, su propia visión del mundo e interactuar con los demás, estimulando la creatividad, formando valores, y desarrollando la comunicación.

2.1.4.

La lúdica como una dimensión humana

La lúdica como una dimensión humana permite penetrar al individuo desde sus deseos, la satisfacción de sus necesidades, y de su libertad. Cátedra de la Paz, (2015) expresa: “La conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad”

Los animales de la selva, (2014) indica “Una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”

Entonces, al revisar lo expuesto por los autores, la lúdica es parte inherente del individuo, está presente en toda su larga vida desarrollando su sentido de existencia.

2.2. Tipología de las actividades lúdicas

Taborda (1997), sostiene que la parte cognitiva del individuo no se acaba con el estudio de las asignaturas, ni con la sexualidad, sino que es la lúdica la que le permite expresar todas sus experiencias en la búsqueda de su bienestar. El autor, por tanto, menciona que la lúdica no solo es un juego, sino que cubre una serie de actividades

como la danza, el teatro, hasta el estudio, diversificando en el individuo sus experiencias.

Entonces, Taborda (1997), propone en su investigación, una tipología de actividades lúdicas (véase anexo 3) con la finalidad de catalogar las expresiones humanas que contienen significado lúdico.

Según la tipología expuesta, se infiere que la lúdica engloba varias actividades que conllevan experiencia y aprendizaje en el individuo, estas actividades se pueden desarrollar tanto en espacios académicos, como en la escuela y otros medios de socialización: casa, parque, calle, ciudad, campo, etc.

2.3. Educación lúdica

La educación lúdica tiene como objetivo:

- a. “la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, sicomotoras, sociales.” (Bernal, I, 2015)
- b. “la mediación socializadora del conocimiento.” (Bernal, I, 2015)
- c. “la provocación de una reacción activa, crítica y creativa de los estudiantes” (Bernal, I, 2015).

Para el autor, el principio fundamental de la educación lúdica consiste, en convertir el acto de educar en un proceso formativo en el individuo, sostiene que para cumplir este principio el profesor debe ser capaz de combinar e integrar diversos factores funcionales y transmitirlos en torno al placer y la felicidad. Nunes, también afirma que la educación lúdica, es un instrumento que ayuda a una mejor aprehensión de la enseñanza-aprendizaje en el niño. (Nunes, 2002).

Entonces la lúdica en la educación, puede ser aprovechada por los profesores, en la creación de actividades que incentiven la aprehensión de valores, fortalecimiento de aprendizajes y estimular la cooperación entre estudiantes. Por otra parte, la

educación lúdica, debe ser conducida a la creación de estrategias que contribuyan a desarrollar destrezas sociales, además del aprendizaje individual y colaborativo.

2.4. Importancia de la lúdica en el aula

Gómez, T, et al, (2015) sostienen: “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. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”

Entonces, la importancia de la lúdica radica en el sentido de vivir la cotidianidad, es decir, desarrolla aptitudes de sentir placer, apreciando dicha postura como una actitud de satisfacción, tanto, física y mental, como espiritual. La lúdica inciden por tanto en el sentido de humos de las personas y la interacción de las mismas.

CAPÍTULO III

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA EDUCACION

En el presente capítulo se desarrolla con el objetivo de determinar las estrategias lúdicas en la educación inicial. Se desarrolla las definiciones de las estrategias lúdicas, haciendo hincapié en el papel del profesor para diseñarlas y aplicarlas. Además, se expone, la caracterización y funcionabilidad de las estrategias lúdicas. También, se describe algunas estrategias lúdicas publicadas por el Ministerio de Educación para niños que cursan la educación inicial. Finalmente, se analiza la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de aprendizaje en los niños.

3.1.

Estrategias lúdicas

Hernández, (2014), sustenta que, las estrategias lúdicas son unas herramientas que fomentan la solución de problemas y el desarrollo del aprendizaje. Además, su utilización crea un ambiente favorable para que el estudiante le tomé interés a los temas y contenidos de áreas que les resultan difíciles de procesar.

Calderón, L, et al, (2014) sostiene “El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas”

“Observe, describa, compare, clasifique, defina, critique, justifique y verifique, dentro de un ambiente educativo, que le ofrezca permanente motivación y le facilite el desarrollo de habilidades y destrezas que le

permitan, a través de experiencias, formar imágenes, generar ideas, conceptualizar, desarrollar el juicio crítico y así, en una actitud científica e investigativa lograr el incremento de su creatividad y el aprendizaje significativo” (Calderón, L, et al, 2014)

“Por consiguiente, el docente no solo tiene la labor de desarrollar estrategias lúdicas, sino que, tiene que innovar en el aula, brindándole al estudiante un ambiente en donde no haya lugar para la rutina” (Calderón, L, et al, 2014)

“La institución de educación preescolar debe convertirse en un verdadero basurero – taller, en el que el niño se pueda mover libremente desarrollando sus sentidos, fortaleciendo su capacidad motora, potencializando sus aptitudes intelectuales y afectivas, construyendo su pensamiento complejo y socializándose al ritmo de sus propios conflictos” (Calderón, L, et al, 2014)

“Entonces, el rol del profesor debe ser de observador, recursivo e innovador a la hora de planear las estrategias, ya que, no solo debe tener en cuenta el entorno, sino que, debe hacer uso del tiempo y la disponibilidad de los materiales. La experiencia muestra que el uso del juego, la literatura, la ciencia y el arte como actividades lúdicas generan gran entusiasmo en los niños, motivándolos a participar activamente en ellas” (Calderón, L, et al, 2014)

3.2.

Características de las estrategias lúdicas

González, M., & Rodríguez, M, (2018) indican: “Son recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas. ”

- “Es libre” (González, M., & Rodríguez, M, 2018)
- “Organiza las acciones de un modo propio y específico. ” (González, M., & Rodríguez, M, 2018)

- “Ayuda a conocer la realidad.”(González, M., & Rodríguez, M, 2018)
- “Permite al niño afirmarse. ” (González, M., & Rodríguez, M, 2018)
- “Favorece el proceso socializador. ”(González, M., & Rodríguez, M, 2018)
- “Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora” (González, M., & Rodríguez, M, 2018)

3.3.

Estrategias lúdicas en la educación inicial

Desde sus primeros años de infancia, los niños adquieren conocimiento debido a experiencias directas con objetos o sucesos. En esa etapa, el proceso de aprendizaje es muy amplio, el niño recopila información de cada experiencia para entender su entorno y lograr desenvolverse en él. Es por lo tanto que, las estrategias lúdicas le permiten al niño estar motivado en todo momento.

Asimismo, se describen algunas estrategias lúdicas para niños que cursan la etapa de educación inicial. Estas fueron publicadas por el Ministerio de Educación (Minedu, 2015) y son las siguientes:

- **Estrategia: “DECORO MI NOMBRE”**

Minedu, (2015) sostiene:

- “Participantes: El número de integrantes es indeterminado, según las circunstancias” (Minedu, 2015)
- “Lugar y tiempo: Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (25 min.)” (Minedu, 2015)
- “Material: Coronas de cartulina y sobres, papeles de color, tijeras y goma.” (Minedu, 2015)
- Procedimiento:

“De un sobre sorpresa se sacarán siluetas de coronas y en cada una de ellas estará escrito el nombre de cada niña y niño. Primero, sacaremos una corona sin nombre, preguntaremos a los niños a quién pertenece, esperamos sus respuestas para luego mencionar que no se la podemos dar a nadie pues no

tiene dueño. Las demás coronas sí tendrán los nombres de cada participante para que realicen técnicas de cortado y pegado sobre su nombre.” (Minedu, 2015)

- **Estrategia: “DIBUJO CON MIS AMIGOS”**

- “Participantes: El número de integrantes es indeterminado. Dos o más equipos” (Minedu, 2015)
- “Lugar y tiempo: Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados hasta concluir el dibujo” (Minedu, 2015)
- “Material: Lápices y papelotes por equipo” (Minedu, 2015).
- Procedimiento:
“Los equipos se forman en fila, un equipo junto al otro. El primero de cada hilera tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 3 o 5 metros se coloca un papelote. El juego comienza cuando el docente o facilitador nombra un tema; por ejemplo, cuidemos nuestro cuerpo” (Minedu, 2015)

“Inmediatamente, el primero de cada fila corre hacia el papelote de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, luego de 20 segundos, el o la docente indica “cambio” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, quien rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo por 20 segundos, así sucesivamente hasta concluir con la participación de todos los integrantes del grupo. Se termina el dibujo sin generar presión a nadie.” (Minedu, 2015)

- **Estrategia: “BUSCANDO MI LUGAR”**

- “Participantes: El número de integrantes es indeterminado” (Minedu, 2015)
- “Lugar y tiempo: Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (10 min.)” (Minedu, 2015)
- “Material: Sillas (no indispensable)” (Minedu, 2015)
- Procedimiento:
“Se sientan en círculo. Un estudiante del grupo comienza el juego presentándose de la forma siguiente: “Soy Juanito y quiero que mi lugar sea

ocupado por María”. A continuación, indica cómo quiere que vaya a ocupar su lugar (para eso vendrá saltando en un pie). Se indica una acción: bailando, sentado, saltando como conejito, volando, etc.” (Minedu, 2015)

- **Estrategia: “DECORO MI NOMBRE”**

- “Participantes: El número de Integrantes no es relevante.” (Minedu, 2015)
- “Lugar y tiempo: Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (15 min.)” (Minedu, 2015)
- “Material: Caramelos o figuras geométricas, bolitas de colores, etc.” (Minedu, 2015)
- Procedimiento:

“El docente reparte entre un grupo de participantes diferentes objetos (pelotitas de yaces de colores, cubos pequeños, piezas geométricas...). El otro equipo, sin escoger, saca los objetos de una caja. No se puede cambiar lo que le tocó. Luego, cada estudiante tiene que buscar a su igual; por ejemplo, los que han elegido la pelotita de color rojo se sientan y se ponen de acuerdo para realizar una actividad. Por turno, frente a los demás, expondrán su propuesta. Entre ellas, pueden cantar, bailar, etc.” (Minedu, 2015)

3.4.

Importancia de las estrategias lúdicas en la educación inicial

Gonzáles, (2018) concluye “Al revisar toda la información para la presente investigación, se sostiene que las estrategias lúdicas aplicadas en los niños de educación inicial, son importantes debido a los siguientes aspectos”:

- “las estrategias lúdicas son esenciales para el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, dónde el juego es un agente que permite establecer una enseñanza más práctica en el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los niños.” (Gonzáles, 2018)
- El objetivo fundamental de las estrategias lúdicas, es abordar el aprendizaje en forma sencilla, de tal manera que el niño cree conocimiento de forma divertida, y dinámica.

- “Las estrategias lúdicas, le permite al niño, fortalecer su autoconfianza, la formación de la personalidad, la cooperación, etc., logrando así, a ser primordiales en la educación, porque esta se desarrolla en forma natural en el proceso de enseñanza aprendizaje. ” (González, 2018)

“Por lo expuesto, la importancia de las estrategias lúdicas, tiene mayor incidencia en los niños que cursan la etapa de educación inicial, porque a esta etapa los niños descubren su riqueza espiritual, física, social y afectiva” (González, 2018). Además, forman su personalidad, y es donde el profesor cumple un rol fundamental, ya que éste, al momento de transmitir conocimiento, usa a las estrategias lúdicas (juegos, dramatizaciones, cantos, poesías, etc.) como un instrumento para fomentar en el niño una motivación para seguir desarrollando su aprendizaje.

CONCLUSIONES

PRIMERA. Las estrategias no solo son guías que el profesor diseña para desarrollar una mejor aprehensión en el proceso de aprendizaje en los estudiantes, sino que, incorpora elementos directamente vinculados tanto con la disposición y motivación del estudiante como con las actividades de planificación, dirección y control que el sujeto pone en marcha cuando se enfrenta al aprendizaje.

SEGUNDA. La lúdica está presente en todo momento en el desarrollo del individuo, ya que, su comprensión y aplicación incide positivamente en el aprendizaje del niño, fortaleciéndolo en valores, afectividad, comunicación, etc.

TERCERA. Las estrategias lúdicas son esenciales en el desarrollo del aprendizaje de los niños porque les permite fortalecer su autoconfianza, la formación de la personalidad, la cooperación, etc.; logrando así, ser fundamentales en la educación, porque esta se desarrolla en forma natural en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIAS

Ballesteros, O. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.

Recuperado <http://www.bdigital.unal.edu.co/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

Bernal, I. (2015). LA LÚDICA Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA (Tesis de Licenciatura). Universidad de La Salle. Bogotá. Colombia.

Recuperado de: <https://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/17976/T42.12%20G586m.pdf?sequence=1>

Chacón, C. (2000). *Estrategias didácticas*. España: Escuela Española

Calderón, L, et al. (2014). LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUSEFA DE IBAGUÉ (Trabajo de Licenciatura). Universidad de Tolima. Tolima. Colombia.

Recuperado de: <https://docplayer.es/18358511-La-ludica-como-estrategia-para-favorecer-el-proceso-de-aprendizaje-en-ninos-de-edad-preescolar-de-la-institucion-educativa-nusefa-de-ibague.html>

Canaza, E. (2016). ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DESARROLLADAS POR LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 70 623 SANTA ROSA DEL DISTRITO, PROVINCIA Y

REGIÓN PUNO, AÑO 2016 (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. Juliaca. Perú.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1458/ESTRATEGIAS_APRENDIZAJE_CANAZA_VARGAS_ELEUTERIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cátedra de la Paz. (2015). La recreación nos lleva a la paz [Entrada de Blog]. Recuperado de: <https://catedradelapaz.blogspot.com/2015/05/la-recreacion-nos-lleva-la-paz.html>

Díaz Barriga, F.; Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. Tercera Edición. México: Mac Graw Hill

Domínguez, R. (2013). *Estrategias didácticas y rendimiento académico de los estudiantes de educación secundaria de las instituciones educativas del distrito de Taurija, La Libertad*. Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán del Valle”. Perú.

Echeverri & Gómez. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico*.

Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMOCOMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Estrategias Metacognitiva. (2014). Estrategias Metacognitiva [Entrada de Blog]. estrategias metacognitiva para la enseñanza de la química. Recuperado de: <https://doceudy.blogspot.com/2014/04/estrategias-metacognitiva.html>

Fullea Bandera, Pedro. (2003). *Lúdica por el desarrollo humano. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación*. Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE. Bogotá, Colombia. Recuperado de http://www.redrecreacion.org/documentos/simposio_3vg/PFullea.html

Gómez, T, et al. (2015). LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA (Tesis de Maestría). Universidad del Tolima. Tolima. Colombia. Recuperado de: <https://docplayer.es/10986763-La-actividad-ludica-como-estrategia-pedagogica-para-fortalecer-el-aprendizaje-de-los-ninos-de-la-institucion-educativa-nino-jesus-de-praga.html>

Genovard, C., y Gotzens, C. (1990). *Psicología de la instrucción*. Madrid: Santillana.

Gonzáles. M & Rodríguez, M. (2018). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL (Trabajo de Titulación). Universidad Estatal del Milagro. Milagro. Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>

Herrera, A. (2009). *Las estrategias de aprendizaje*. Innovación y experiencias educativas. Sevilla, España. Recuperado de http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_herrera_capita_0.pdf

Huizinga, Johan (1938) *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/47228858/Johan-Huizinga-Homo-Ludens-espanol>

Iafrancesco, G. M. (2003). *La educación en el preescolar. propuesta pedagógica*. Magisterio.

Jiménez, C. (1996). *Proyectarte - La lúdica como experiencia cultural*. Etnografía y hermenéutica del juego. Recuperado de http://books.google.com.co/books/about/La_L%C3%BAdica_Como_Experiencia_159Cultural.html?id=er0TAQAAIAAJ&redir_esc=y

Jiménez, C. (s.f). CEREBRO CREATIVO Y LÚDICO. Recuperado de:https://www.neuropedagogiacolombia.com/ensayos_neurociencias_neuropedagogia/CEREBRO%20CREATIVO%20%20Y%20LUDICO.doc

Jiménez V, C. (2010). *Lúdica un universo de posibilidades*. Recuperado de: <http://www.ludicacolombia.com/>

Jiménez, C., Dinello, Á., Motta, J. (2001). *Lúdica, cuerpo y creatividad*. Ed. Magisterio. Bogotá, Colombia. Recuperado de http://www.ludicacolombia.com/ludica_cuerpo_creatividad.html

Jiménez V, C. (2009). *Cerebro creativo y lúdico*. Revista Internacional Magisterio - Educación y pedagogía. Nro. 37. P. 46. Colombia. Recuperado de http://issuu.com/revistamagisterio/docs/revista_37

Los animales de la selva. (2014). Las actividades lúdicas [Entrada de Blog]. Recuerado de:<https://ludicaeducacionalunivac.blogspot.com/2014/10/>

Leyva, R. (2005). *El juego es cosa de niños*. Revista Invexa, 10(11), 23-34. Recuperado de http://www.zona-bajio.com/EL_Juego.pdf

Martínez, M. (2013). *En el escenario de la vida, define tu propio papel*. Recuperado de: <http://www.compensar.com.co/doc/proSoc/Memoria Proyectarte. pdf>

Medina G., C. (1999). *Gramática de la ternura*. Google Docs. Recuperado de <https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4fjpw424rd2Hc/edit?pli=1>

Minedu. (2015). Guía metodológica: lúdica y de apertura a la educación formal.. Recuperado de:<https://fr.slideshare.net/teresa33ojedasanchez/guia-metodolgica-ldica-y-de-apertura-a-la-educacin-formal>

Monereo. C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Barcelona, España.

- Monereo, C.; Castelló, M.; Clariana, M.; Palma, M; y Pérez, L. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. (6ta ed.). Barcelona: Editorial Graó.
- Montanero, M. y León, J. (2005). *El concepto de estrategias: dificultades de definición e implicancias psicopedagógicas*. Universidad de Extremadura; Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de <http://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/05/MontaneroFemandezyLeon.htm>
- Montañés, C. (2013). *La lúdica como estrategia didáctica*. Ponencia presentada en el Primer Encuentro de Experiencias Innovadoras en Educación Intercultural y Bilingüe, ciudad de Colima, Colima. Recuperado de http://eib.sep.gob.mx/ddaie/pluginfile.php/755/mod_resource/content/1/La%20lúdica%20como%20propuesta%20didáctica%20CAMS.pdf
- Muñoz, M. (2008). *Estrategias didácticas*. Huancayo-Perú: fudustria Gráfica Edición.
- Nunes, P. (2002). *Educación lúdica* (Traducción Justo Pastor Buitrago). Bogotá: Sociedad de San Pablo
- Peralta, W. (2016). Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Revista Vinculando. Recuperado de: <https://vinculando.org/educacion/estrategias-ensenanza-aprendizaje-del-ingles-lengua-extranjera.html>
- Pérez, A. (s.f). ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS EN EL AULA. Recuperado de: <https://idi.edu.pe/wp-content/uploads/2016/12/ESTRATEGIAS-METACOGNITIVAS-EN-EL-AULA.pdf>
- Pozo, J. (1990) *Adquisición de Estrategias de Aprendizaje*. Recuperado de <http://www.ctascon.com/AdquisiciondeEstrategias.htm>

- Romero, F. (2006). *El Juego: La actividad lúdica y la experiencia cultural. El niño Nasa: la socialización*. Recuperado de <http://eljuego-eljuego.blogspot.com/2006/11/laactividad-ludica-y-la-experiencia.html>
- Taborda, J. (1997). *Clase magistral Actividades Lúdicas*. Politécnico Colombiano Jaime Isasa Cadavid, Medellín, Antioquia. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-enlos-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>
- Valle Arias, et al (1999). *Las estrategias de aprendizaje, revisión teórica y conceptual*. Revista Latinoamericana de Psicología, vol. 31, núm. 3, Fundación Universitaria Konrad Lorenz Bogotá, Colombia
- Zuñiga, G. (1998). LA PEDAGOGIA LUDICA: UNA OPCION PARA COMPRENDER. Recuperado de: <https://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GZuniga.htm>

ANEXOS

ANEXO 1

CUADRO DE CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Estrategias Preinstruccionales	Objetivos	Enunciado que establecen condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno. Como estrategia de enseñanza compartida con los alumnos, generan expectativas apropiadas.
	Organizador previo	Información de tipo introductorio y contextual. Tienden un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
	Preinterrogantes	Se utiliza para recoger información sobre el tema a tratar de forma intencionada y preestructurada.
Estrategias Coinstruccionales	Ilustraciones	Representaciones visuales de objetos o situaciones sobre una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, dramatizaciones, etc.).
	Cuadros C-Q-A	Organizador gráfico en forma de cuadros, cuyo llenado se hace durante todo el proceso didáctico.
	Mapas y redes conceptuales y semánticas	Representaciones gráficas de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).
	Analogías	Proposiciones que indican que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).
Estrategias Posinstruccionales	Resumen	Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito.

	Enfatizan conceptos clave, principios y argumento central.
Cuadro sinóptico	Expresión visual de ideas o textos que comunican la estructura lógica de la información. Organizan el contenido de los conocimientos de manera sencilla y condensada.
Mapas y redes conceptuales	Representaciones gráficas de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).
Pospreguntas	Alientan a que el alumno se esfuerce en ir "más allá" del contenido literal. Cumplen funciones de repaso o de integración y construcción.

Fuente: Díaz Barriga y Hernández (2002, Pág. 142).

ANEXO 2

**CUADRO DE CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE
APRENDIZAJE**

Aprendizaje memorístico	Recirculación de la información	Repaso simple	Repasar (repetición simple y acumulada)
		Apoyo al repaso (seleccionar)	Subrayar Destacar Copiar
Aprendizaje significativo	Elaboración	Procesamiento Simple	Ilustraciones Parafraseo
		Procesamiento Complejo	Analogías Elaboración de inferencias Resumen Elaboración conceptual
	Organización	Clasificación, jerarquización y organización de la información	Mapas semánticos Mapas conceptuales Red semántica

Fuente: Pozo, 1990 citado por Díaz Barriga y Hernández (2010, Pág. 183).

ANEXO 3

CUADRO DE TIPOLOGÍA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Expresivas	<ul style="list-style-type: none"> - Plásticas: Expresión Artística (Pintura – Dibujo), expresión gráfica (plástica), origami, modelado, bricolaje, recortado. - Corporales: Mimo, teatro, expresión corporal y relajación. - Literarias: Hora del cuento. - Dancísticas. Danza y baile. - Musicales: Rondas y juegos musicales. <p>Representativas: Títeres y Folclore.</p>
Jugadas	<ul style="list-style-type: none"> - Formas jugadas básicas - Predeportivas - Deportivas - De interior (salón) - Didácticas
Ecológicas	<ul style="list-style-type: none"> - Campamentos - Caminatas - Paseos - Excursiones <p>Visitas a lugares de interés</p>
Intelectuales	<ul style="list-style-type: none"> - Audición (cine, radio) - Lecturas (historietas - vídeos)
Integrativas	<ul style="list-style-type: none"> - De participación amplia o restringida, individual o colectiva - Circuitos Encuentros Miniferias - Carruseles Convivencias Festivales - Bazares Múltiples

Fuente: Bernal Martinez, I. (2015).

IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	ridum.umanizales.edu.co:8080 Fuente de Internet	3%
3	fr.slideshare.net Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	catedradelapaz.blogspot.com Fuente de Internet	1%
6	repository.lasalle.edu.co Fuente de Internet	1%
7	Submitted to CONACYT Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad de San Martín de Porres Trabajo del estudiante	1%

9	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1%
10	Submitted to Universidad EAFIT Trabajo del estudiante	<1%
11	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo