

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia lúdica para obtener nuevos aprendizajes en niños de nivel inicial

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial.

Autora.

Monica Natali Vega Fernandez

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia lúdica para obtener nuevos aprendizajes en niños de nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

.....


Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....


Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....


Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como estrategia lúdica para obtener nuevos aprendizajes en niños de nivel inicial

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

Monica Natali Vega Fernandez. (Autora)

.....

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

.....

Tumbes – Perú

2021



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, a diecinueve días del mes de junio del año dos mil veintiuno, se reunieron sincrónicamente a través de google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“El juego como estrategia lúdica para obtener nuevos aprendizajes en niños de nivel inicial”*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. (a) **VEGA FERNANDEZ, MONICA NATALI**.

A las once horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 16.

Por tanto, **VEGA FERNANDEZ, MONICA NATALI**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

A todos mis familiares que me brindaron su apoyo en todo momento.

A mis amigos que me motivaron a seguir y cumplir con mis metas.

A mis colegas que estuvieron siempre ayudando en el aporte de mi crecimiento profesional.

INDICE

DEDICATORIA.....	5
INDICE.....	6
RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCION.....	9
CAPITULO I.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
1.1. Antecedentes.....	12
1.2. Que es la educación inicial.....	13
1.3. Que es el juego.....	14
1.4. Características del juego.....	16
1.5. Es espontáneo.....	17
1.6. Tienen una finalidad.....	17
1.7. Evolucionan.....	18
CAPITULO	
LA LUDICA.	
2.1. Definición de lúdica.....	20
2.2. Características de la lúdica.....	21
2.3. Objetivos de la lúdica.....	22
2.5. Estrategias lúdicas que usa un documento para el desarrollo de nuevos aprendizajes en niños.....	23
2.6. Tipos de juegos lúdicos que desarrollan el aprendizaje.....	24
CONCLUSIONES.....	31
RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS CITADAS.....	33

RESUMEN

Esta información se basa en el tema del juego como estrategia divertida para que los niños pequeños adquieran nuevos aprendizajes lo cual es muy importante, tanto para los padres como para los docentes ya que se trata del desarrollo y manejo de habilidades y competencias de nuestros estudiantes, niños por ejemplo , si se hace una buena educación básica desde temprana edad y se tiene una buena base, habrá un buen desarrollo en su crecimiento, por ello en este tema se consideran puntos básicos como lo es aumentar el conocimiento y los juegos de comprensión. , qué son las estrategias lúdicas, sus características y elementos, la relación entre ambos y cómo se desarrollan los niños.

Palabras clave: aprendizaje, lúdica, desarrollo, juego.

ABSTRACT.

This information is based on the theme of the game as a fun strategy for young children to acquire new learning, which is very important, both for parents and teachers since it is about the development and management of skills and competencies of our students, Children, for example, if a good basic education is done from an early age and has a good foundation, there will be a good development in their growth, therefore in this subject basic points are considered such as increasing knowledge and understanding games. , what are playful strategies, their characteristics and elements, the relationship between them and how children develop.

Keywords: learning, playful, development, game.

INTRODUCCION

La educación primaria juega un papel muy importante en el desarrollo humano, tanto a nivel individual como social. La educación inicial es considerada como la base del desarrollo de cada persona, esta educación va de la mano de una serie de factores, estrategias, normas, reglas, etc. que permiten el aprendizaje autónomo, el desarrollo psicológico y social a partir de estrategias que les permitan desarrollarse plenamente.

En este sentido, se le asigna una serie de tareas para los niños y niñas a nivel personal y social, como promover su desarrollo personal, físico, intelectual, emocional y relacional. Intente integrar a esta persona en la comunidad como miembro activo. El desarrollo de nuevos conocimientos le ocurre a todos los que son flexibles, maleables, cambiantes y capaces de autotransformarse. Proviene de la interrelación con las personas, cómo actualizar la forma de ver y hacer las cosas, potenciar la capacidad de expresión, personalidad y experiencia significativa, lo que les permite tomar acciones responsables hacia sí mismos, hacia los demás y hacia el mundo.

Esta estrategia permite a los niños demostrar su riqueza espiritual, física, social y emocional. Da forma a su personalidad de una manera enérgica, creativa y entretenida. Los docentes son responsables de enriquecer su práctica docente en estrategias innovadoras y creativas. Esto significa la importancia de promover la libertad de expresión de los niños a través de juegos, obras de teatro, canciones, poemas y especialmente entretenimiento.

El propósito es estudiar estrategias interesantes para obtener nuevos aprendizajes de la educación inicial, con esta serie de ideas.

El juego es una actividad divertida que los maestros utilizan como una estrategia divertida para garantizar que los niños desarrollen aún más su capacidad de aprender e interactuar con su entorno.

El juego como actividad lúdica facilita los procesos de pensamiento al interactuar con los demás y mejora significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje a través del juego o mediante la posibilidad de expresar los sentimientos de los niños y niñas.

Analizamos la importancia del juego como estrategia lúdica de desarrollo del aprendizaje, y desvelamos problemáticas que se plantean hoy en día en los niños de educación primaria.

Este problema se debe a la falta de capacitación tanto de los docentes como de los padres de familia, los docentes que se encargan de enseñar a los niños de este nivel deben capacitarse continuamente para innovar en la forma de llevar a cabo sus lecciones todos los días, no mecanizar al niño con las nuevas tecnologías, y establecer aparte aquellas que le ayudarán a desarrollar toda la Doctrina de la Habilidad física y mental.

El papel que juegan los padres en esta etapa es fundamental porque de ello depende cómo se desarrollen sus hijos en su vida diaria, los padres deben comprender el aprendizaje de sus hijos, orientarlos y alentarlos a realizar actividades que les ayuden a desarrollar sus capacidades.

En la actualidad se ha visto que muchos padres trabajan todo el día con el fin de darles una mejor calidad de vida a sus hijos, ignorando su enseñanza, la importancia de la educación temprana, se recomienda tanto en casa como en la escuela, pautas básicas para la elaboración de actividades didácticas lúdicas. , porque se ha demostrado que los niños y niñas adquieren conocimientos con mayor facilidad al ofrecer curiosidad y ganas de experimentar con experiencias concretas.

Según la información analizada hemos llegado a formulación de la siguiente interrogante.

¿Cuáles son las causas principales por la que los niños de nivel inicial dejan de lado los juegos lúdicos y no permiten el desarrollo de sus capacidades?

Objetivo general.

- Determinar la causas por las cuales los niños y niñas de nivel inicial dejan de lado las actividades lúdicas.

Objetivos específicos

- Identificar la relación entre juego y estrategias lúdicas.
- Promover el desarrollo de juegos lúdicos para el desarrollo de nuevos aprendizajes.
- Orientar a los niños y niñas al desarrollo del juego mediante actividades lúdicas.
- Identificar las clases de juegos lúdicos que desarrollan el aprendizaje.

En la actualidad, el desarrollo de los niños es indispensable. Esto se logra mediante maestros bien capacitados y específicos que imparten una buena enseñanza. Utilizan métodos y estrategias para guiar a los niños. Estos métodos y estrategias son significativos y toman como ejemplo los juegos divertidos. Orientación, que es uno de los ejes horizontales de la educación inicial, es por tanto de gran trascendencia para promover actividades interesantes en nuestra práctica diaria como una herramienta eficaz para la docencia en diferentes entornos de aprendizaje.

A través de esta investigación, comprenderemos las doctrinas y estrategias que van de la mano con la solución de este problema.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO.

1.1. Antecedentes

- **Zúñiga (1998)**

Señala que el juego como pedagogía es una opción para comprender los antecedentes y contenidos de los procesos académicos y docentes, los cuales fueron propuestos en el (V) Congreso Nacional de Espectáculos realizado en Col Deportes Caldas.

- **(Aizencang, 2005)**

En la antigüedad, los niños y niñas compartían su lugar de participación con los adultos, donde realizaban diversas actividades recreativas, educativas y productivas. La construcción histórico-cultural de un nuevo concepto de infancia en la cultura moderna, que tenga en cuenta las características y peculiaridades del sujeto, requiere también de la protección y orientación de los adultos para que sean capaces de razonar y actuar de manera autónoma.

El psicólogo Erkonen cree en su libro "Psicología del juego" que el contenido de las actividades de juego de los niños y las herramientas involucradas están fundamentalmente relacionados con el trabajo de adultos y comunitario y otras actividades típicas.

- **Para Johan Huizinga, citado por Dinello (2007, p. 21)**, El juego es una forma social de impulsividad lúdica. La alegría es una idea para cambiar de opinión. Lo más importante, es una forma de proyectar la enseñanza y sugerir expresiones.

- Entonces, si los juegos son una de las actividades humanas más divertidas, ¿por qué los futuros maestros de educación especial no deberían valorar la confiabilidad de los juegos como herramienta de enseñanza?
- La pedagogía es un concepto en desarrollo lento pero constante. Aunque hacia 1485 se utilizaba para designar tareas educativas específicamente para niños, hoy se considera una ciencia multidisciplinar que estudia y analiza todos los aspectos del fenómeno educativo con el fin de mejorar la calidad general de la humanidad.

Oswaldo (2009)

Se considera una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza, que fomenta la participación, la colectividad y otros principios de humanidad.

1.2. Que es la educación inicial

Autores que definieron la educación inicial como:

Jean-Jacques Rousseau (1712-1778). Es uno de los escritores más reconocidos del Siglo de las Luces.

Rousseau afirma que la educación es una forma de dominación social. Unos se imponen a otros a través del conocimiento.

Ovide Decroly (1871-1932), El Dr. Bélgica, presentó la relación entre globalización e intereses. Su investigación se centra en el análisis de las percepciones de los niños.

En cuanto a los intereses de los niños, explica los procedimientos para captar su realidad, que se dan a través del conjunto. Decroly afirma la necesidad de enfoques educativos que sean coherentes con la forma en que los individuos perciben el mundo.

Jean Piaget (1896-1980)

Es un filósofo y educador suizo, conocido mundialmente por su trabajo sobre psicología evolutiva. Gracias a sus investigaciones, Piaget descubrió que los niños tienen diferentes etapas de desarrollo.

Esto permite identificar 4 estadios cognitivos:

- sensorio-motor (de 1 a 5 años)
- preoperatorio (de 2 a 7 años)
- operaciones concretas (de 7 a 11 años) y
- operaciones formales (12 años en adelante).

1.3. Que es el juego

Se considera la principal herramienta de entretenimiento, con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede desempeñar un papel educativo. Se dice que los juegos contribuyen a la estimulación mental y física, además de ayudar a desarrollar habilidades prácticas y mentales.

Los juegos cuyo objetivo es que todos los participantes intenten alcanzar los mismos objetivos se rigen por un conjunto de reglas que orientan a los menores a ser más autodisciplinados y responsables en el desempeño de sus actividades.

El juego es definido por algunos autores como:

- **Para Karl Groos (1902),**

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, la primera en verificar el papel del juego como fenómeno del desarrollo del pensamiento y la actividad. Se basa en la investigación de Darwin que muestra que las especies mejor adaptadas a las condiciones ambientales cambiantes son capaces de sobrevivir. Entonces el juego es prepararse para la vida adulta y la supervivencia.

El juego es un pre-ejercicio para las funciones esenciales de la vida adulta porque ayuda a desarrollar las funciones y habilidades que les permiten a los niños y niñas realizar las actividades que realizarán cuando crezcan. Este argumento de anticipación funcional ve en el juego los necesarios ejercicios de preparación para la madurez que no se alcanzan hasta el final de la infancia, y a su juicio es precisamente para el juego y la preparación para la vida.

- A raíz de esta teoría surgió la frase: un gato que juega con una pelota aprende a atrapar un ratón, y un niño o niña que juega con sus manos aprende a controlar su propio cuerpo.
- Desde su punto de vista, el símbolo nacerá en el adelante, muestra que agarrar al perro de otra persona activará su instinto y creará ficción. Desde este punto de vista, hay una ficción simbólica, porque el sujeto no tiene acceso al contenido simbólico (no puede cuidar al bebé real, es como con su muñeca).

El tema central de su obra es la inteligencia o lógica que toma diferentes formas a medida que se desarrollan las personas. Cada etapa supone la coherencia y coordinación de todas las funciones cognitivas en relación con un cierto nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, el hecho de que cada etapa sucesiva sea cualitativamente diferente de la etapa anterior, aun teniendo en cuenta que, en el proceso de transición de una etapa a otra, la etapa anterior puede construirse y fusionarse Elementos.

El desarrollo cognitivo se divide en cuatro etapas:

- **La etapa sensomotriz** (desde el nacimiento hasta los 2 años): En esta etapa, la capacidad del niño para representar y comprender el mundo, y, por lo tanto, la capacidad de pensar, es limitada. Sin embargo, los niños aprenden de su entorno a través de la actividad, la exploración y la manipulación constante.
- **La etapa preparativa** (de 2 a 6 años): En esta etapa los niños representan el mundo a su manera (juegos, imágenes, palabras y dibujos fantásticos) y actúan sobre estas representaciones como si las creyeran.

- **La etapa operativa o concreta** (desde los 6 o 7 años hasta los 11 años): En esta etapa, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le proporciona material para manipular y categorizar. La comprensión todavía se basa en la experiencia concreta de ciertos hechos y objetos en lugar de ideas abstractas o hipotéticas.
- **La etapa del pensamiento operativo formal** (A partir de los 12 años): En esta etapa, las personas ingresan a la etapa del pensamiento operativo formal, a partir de la cual adquieren la capacidad de razonar lógicamente y formular y probar hipótesis abstractas.
- El autor trata principalmente del juego simbólico, donde señala cómo un niño o una niña puede transformar ciertos objetos imaginarios en otros objetos que tienen diferentes significados para él, por ejemplo, cuando corre como un caballo con una escoba, y así de tratar con las cosas contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Las actividades divertidas involucran al individuo como un todo. La realidad de la interacción constante entre diferentes entornos de aprendizaje es particularmente evidente en los juegos como expresión de la naturaleza humana misma. Forjar un camino en la búsqueda de soluciones creativas.

1.4. Características del juego

Recientemente han sido actualizadas en un artículo por la señorita Julia Máxima Uriarte el 10 de marzo del 2020.

Las clasifico en las siguientes:

Reglas

Las reglas que rigen el juego pueden ser explícitas o no, pero en todos los casos establecen una realidad que difiere de la realidad cotidiana.

El orden interno del juego determina las reglas. Esto es posible porque es un evento regular y por lo tanto producto de un acuerdo entre jugadores.

Limites.

Estas restricciones permiten que el juego evolucione mientras el comportamiento de las personas se rige por leyes que difieren de su comportamiento cotidiano.

1.5. Es espontáneo

Tiene que ser voluntario. El juego es común en todas las culturas y en todos los niños con un desarrollo normal.

Los animales consecutivos también participan en el juego, algunos (animales no grupales) lo hacen solo en la infancia, mientras que otros (animales grupales) también participan en la edad adulta.

1.6. Tienen una finalidad.

El juego se clasifica porque produce placer, es desinteresado e irrelevante. En este sentido, se diferencia del deporte porque no se compite con los demás ni con uno mismo.

Alguien ajeno al juego puede diseñar el juego para un propósito específico (aprendizaje, desarrollo de habilidades motoras, etc.), mientras que, para el jugador, ese propósito no tiene nada que ver. De lo contrario, el juego dejará de existir.

1.7. Evolucionan

Ciertas categorías de juegos varían de persona a persona. Por ejemplo, en los primeros tres años de vida, los niños juegan principalmente solos.

Más tarde, el juego incluía la interacción con otros niños o adultos.

Interactúan con la realidad juego

Un juego es una actividad a través de la cual las personas interactúan con una realidad que es accesible para quienes juegan el juego.

Esta interacción puede ser simbólica, a través de la representación de situaciones u objetos ajenos al juego, o concretamente, a través del contacto con el propio cuerpo, con otros jugadores, objetos y espacios de juego. Ambos tipos de interacciones pueden tener lugar simultáneamente.

Funciones emocionales

El valor terapéutico del juego radica en divertirse, pero también en su capacidad para liberar tensiones y mantener la energía. En niños y adultos puede ser una forma de expresar y explorar emociones, pero en niños puede ser la única forma de comunicarse y expresarse.

Funciones psicomotrices

Los niños usan sus sentidos más allá de su imaginación para crear una serie de aventuras, juegos y más. Coordina los movimientos de tu cuerpo, organizando así tu anatomía.

Funciones intelectuales

Fomenta el pensamiento reflexivo y representativo fomentando planes de acción complejos e interpretación de hechos.

Además de las habilidades de razonamiento, los mundos alienígenas de la vida cotidiana establecidos a través de los juegos fomentan la imaginación y la creatividad, y también brindan a las personas una comprensión temprana de la diferencia entre la fantasía y la realidad.

Funciones sociales y culturales

Los juegos permiten a las personas integrarse en su cultura.

El juego te permite desarrollar ciertas habilidades que surgen espontáneamente y se pueden practicar sin ningún objetivo.

El respeto a las normas, por triviales que sean, contribuye al desarrollo del autocontrol en niños y adultos.

CAPITULO II

LA LUDICA.

2.1. Definición de lúdica

La lúdica hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano de comunicarse, sentir, expresarse y generar en el ser humano una serie de emociones orientadas al entretenimiento, la diversión, la diversión, que nos permitan disfrutar, reír, llorar e incluso llorar en el verdadero sentido de la palabra. fuente de emoción.

Se designa como una dimensión del desarrollo personal y es una parte integral del ser humano. El juego fomenta el desarrollo psicosocial, la construcción de la personalidad, la manifestación de valores, y puede estar orientado al conocimiento y abarcar una amplia gama de actividades que interactúan con el placer, el placer, la creatividad y el conocimiento.

Los siguientes autores definen el juego como:

Jiménez (2002)

La alegría es un estado, una tendencia a afrontar la vida, a afrontar la cotidianidad. Es una forma de estar y relacionarse con la vida, en estos espacios cotidianos se produce el goce, el goce, acompañado de la relajación que producen las actividades lúdicas simbólicas e imaginativas. Chistes, humor, arte y una serie de otras actividades (sexo, baile, amor, afecto) que ocurren cuando interactuamos con otros para los cuales no hay retorno más que la gratitud que generan estas actividades.

Motta (2004)

El juego en sí es una especie de programa de enseñanza. El método interesante existe antes de saber que el profesor lo va a promover. Los métodos interesantes producen espacios y tiempos interesantes, estimulando interacciones y situaciones interesantes. (p. 23) La característica de Juguetón es obtener satisfacción personal al compartir con los demás.

2.2. Características de la lúdica

La lúdica va de la mano junto con la actividad del juego y según ello se caracteriza por lo siguiente:

- Fomentar y permitir la expresión de la imaginación
- Mejora la creatividad
- Estimular la atención
- Si el juego se juega en un grupo pequeño, fomente las relaciones con los demás.
- Ayuda a moldear la personalidad
- Debería ayudar a liberar la tensión
- Debe traer alegría, diversión y entretenimiento a las personas.
- Gratis para entrar o salir del juego cuando sea necesario
- Las actividades interesantes deben lograr satisfacción física, mental y espiritual.
- Se debe promover el desarrollo de habilidades físicas y sociales.
- Mejore su sentido del humor.
- Desarrollar conocimientos y adquirir conceptos

2.3. Objetivos de la lúdica

La lúdica interviene diversos campos del desarrollo humano por ello tiene muchos objetivos entre los cuales podemos destacar los siguientes:

- Integrar a los alumnos a través de juegos y juegos para mejorar sus habilidades sociales, habilidades de integración y capacidad de gestión de la frustración.
- Un espacio que promueve la comprensión y la tolerancia a través de las reglas del juego para ayudar a los niños a gestionar los conflictos con los demás.
- Es mejorar la convivencia infantil a través del juego y el juego.
- Fomente el compañerismo y el juego cooperativo.
- Sensibilizar a los alumnos sobre el valor educativo de los juegos como herramientas para el aprendizaje de los contenidos de las asignaturas.
- Fomentar la actividad física como hábito de vida saludable.
- Mejorar la cultura y la inteligencia a través de los juegos.
- Aprender y practicar diferentes habilidades motrices en el medio natural a través de la motricidad cooperativa.

2.4. Relación entre jugo y estrategias lúdicas

Por lo tanto, para que la parte divertida tenga un impacto positivo, es necesario implementar una estrategia lúdica, que se considera un "enfoque participativo y conversacional de la enseñanza, que consiste en técnicas, ejercicios y juegos didácticos creativos y pedagógicamente consistentes". dirigido, diseñado específicamente para producir aprendizajes significativos, ya sea en términos de conocimiento, habilidades o competencia social, o la integración de valores. El juego se asume desde un punto de vista pedagógico, es decir, se utiliza. En muchos casos, en Se manipulan y controlan niños en un entorno escolar donde aprenden a través del juego, contradiciendo así la naturaleza y

el carácter del juego como una experiencia cultural y una experiencia conectada con la vida.

Autores que definen la relación del juego y estrategia lúdica:

- Para Montañés J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., Sánchez, M., Serrano, J. P., y Turégano, P. (2000). Entender el juego en relación con el papel que juega en la formación de un individuo, tal como se define, es muy difícil precisar el papel específico que juega. Al respecto, Montañés et al., señalan:

El juego ha sido sugerido como estrategia de aprendizaje desde la época de los griegos, Platón y Aristóteles, y busca elementos que los niños utilicen en el juego para tener un fin educativo. Se cree que a partir de esa etapa los niños van recibiendo su formación de adultos. En la época moderna, sin embargo, a finales del siglo XIX, comenzaron a aparecer las primeras ideas sobre juegos relacionados con el ejercicio físico y social.

2.5. Estrategias lúdicas que usa un documento para el desarrollo de nuevos aprendizajes en niños

Además de las estrategias dirigidas a los estudiantes, aquellas que deben o pueden ser utilizadas, pero el proceso de enseñanza también es responsabilidad de los docentes cuya misión es enseñar, inspirar y facilitar el aprendizaje. Debes enseñar a aprender para que tus alumnos ganen autonomía y entrenarlos en el uso de estrategias. Podemos mencionar algunas estrategias que creemos que son importantes para lograr este objetivo:

- Planificar sus actividades de enseñanza y brindar orientación sobre cómo utilizar las estrategias metacognitivas.
- Seleccionar, desarrollar y organizar políticas basadas en el propósito de uso.
- Revisar las estrategias que usaron los estudiantes y analizar los resultados.
- Preparar lecciones teniendo en cuenta lo que el estudiante aprenderá, cómo aprenderá y cuándo o con qué propósito utilizará lo que ha aprendido. Debes analizar las estrategias de aprendizaje que creas adecuadas para el desempeño de la tarea.
- Establecer un sistema de evaluación que permita a los alumnos reflexionar sobre su aprendizaje y reconocer la eficacia y rentabilidad de las estrategias utilizadas.
- Dedique algún tiempo en clase a pensar en estas estrategias, en lugar de incorporarlas en actividades comunicativas, para que no solo aprendan sobre ellas, sino que las usen con frecuencia y como una forma de aprender.
- Proporcionar a los estudiantes información que les permita utilizar todos los medios disponibles para el autoaprendizaje y encontrar oportunidades para practicar el idioma: enseñar materiales E/LE disponibles en el mercado, prestando especial atención a los materiales de autoaprendizaje; proporcionar direcciones de Internet relevantes para sus temas de interés; Fomentar la práctica de la lectura de todo tipo (historietas, revistas, periódicos, novelas, cuadernillos, etc.).
- Crear una necesidad real de practicar el idioma dentro y fuera del aula, informarles sobre representaciones teatrales, conciertos, películas o eventos culturales.
- Emplear estrategias emocionales que reduzcan la ansiedad, teniendo en cuenta las personalidades y personalidades de los alumnos, según sean más o menos extrovertidos o introvertidos. Permítales elegir cómo llevar a cabo sus actividades cuando sea posible.

2.6. Tipos de juegos lúdicos que desarrollan el aprendizaje

Los brujos

Un participante, el brujo, persigue a los demás intentando atraparlos.

La cadena

El participante que persigue intenta tocar o agarrar al resto; cuando lo logra, el jugador que es tocado agarrará la mano del perseguidor y juntos intentarán agarrar al resto del jugador.

La pelota que pasa. El primer jugador de la fila pasa la pelota al siguiente jugador por encima de su cabeza hasta que la pelota llega al último jugador, quien la botará hasta el lugar de salida lo más rápido posible.

El círculo saltante

En el medio del círculo, los participantes cruzan la cuerda con las piernas juntas. Si un participante de un equipo comete un error, el otro equipo obtiene un punto, por lo que el equipo con más puntos gana el juego.

Pelea de gallos

Los competidores se dividen en dos equipos, que se enumeran en secreto a partir de 1. Cada competidor tiene un oponente con el mismo número que él en el otro equipo.

Primero, el participante se puso en cuclillas y trató de desequilibrarlos empujando al oponente.

Sillas musicales

Los juegos de sillas pueden ayudar a los niños a resolver situaciones problemáticas de forma pacífica, en cierto modo injusta, aunque siempre amable.

El juego es sencillo de preparar

Las sillas forman un círculo, mirando hacia afuera. El número de sillas debe ser menor que el número de participantes. Por ejemplo, si hay 8 niños jugando, debería haber como máximo 7 sillas.

La música comenzó a sonar y, al mismo tiempo, los niños tuvieron que dar vueltas alrededor de las sillas. Una vez que la música deja de sonar, todos los niños deben intentar sentarse.

Se descartó al niño sin silla y luego se quitó la otra silla. Haga esto hasta que solo queden un presidente y dos participantes. La última persona que posea el sitio ganará el juego.

Este juego es muy adecuado para enseñar a los niños cómo lidiar con la frustración del fracaso, porque no obtuvieron la victoria, por lo que no pasará nada, a veces la vida es un poco injusta, pero este no es el fin del mundo.

Gallinita ciega

La gallinita ciega es otro clásico entre los juegos para niños de preescolar y, además, muy fácil de hacer, dado que requiere poco material. Basta con una venda o pañuelo y un espacio lo suficientemente grande como para que no se tenga ningún accidente.

Uno de los niños tiene que vendarse los ojos con el susodicho pañuelo. Una vez no pueda ver, tiene que girar sobre sí mismo (preferiblemente con la ayuda de una adulta) para que le cueste más orientarse después. El pañuelo no se lo puede quitar.

Cuando ya ha parado de dar vueltas, tiene que ir a buscar a sus compañeros mientras estos se encuentran desperdigados a su alrededor. Los demás niños pueden tocarle y llamarle, pero siempre deben evitar que no les atrape.

Si el niño con el pañuelo atrapa a un compañero, debe identificarlo con su sentido del tacto. Si lo consigue, se cambian los roles.

Atrapar la pelota

Para este juego necesitas bolas, que pueden ser de cualquier tamaño y estarán distribuidas por todo el espacio. Los niños están dispersos.

El maestro debe gritar "¡Pelota!" y decir qué pelota es, grande o pequeña. Los niños tendrán que comprar la talla solicitada. Los niños que no reciben la pelota del tamaño correcto son eliminados.

El propósito de esta actividad es estudiar la discriminación visual. Un consejo para hacer esta actividad es que las bolas estén bien repartidas en este lugar y haya poca gente por lo que algunos niños se quedarán sin, esa es la elegancia del juego.

Juego del pañuelo

Este divertido juego requiere pañuelos de varios colores. Los niños se dividieron en dos grupos: los que tenían pañuelos y los que no. Los que no tengan pañuelo tendrán que intentar quitárselo a un compañero que tenga pañuelo. La persona que lleva el pañuelo debe colgarlo y ser claramente visible.

La gracia es que todos los pañuelos se los lleven los que no tienen pañuelos y se acabó el juego. El niño que tenía el pañuelo al principio, lo perdió y fue eliminado.

Alguien como yo

Si bien este juego no es tan clásico, es muy adecuado para crear un buen ambiente de amistad en el aula, además, también puede promover la integración de niños y niñas y entenderse mejor entre sí.

Para realizar esta actividad, los niños deben estar en una habitación lo suficientemente grande para que puedan moverse libremente. Los materiales necesarios serán hojas y lápices para cada niño y niña.

Es más adecuado para su uso a principios de año, cuando se acaba de montar el aula y los niños no han estado en contacto con sus padres hasta hace poco. Incluso si tienen la misma edad, se sienten muy incómodos al conocer a nuevos estudiantes. amigos.

Cantemos los buenos días

Este juego está diseñado para enseñar buenos modales a los niños desde una edad temprana. La etiqueta es una cosa, cuanto antes la domines, mejor. Enseñarles a saludar al entrar por la puerta o al salón de clases, así como a despedirse y pedir permiso para hablar, este tipo de actividades son fundamentales en su primera infancia.

Debido a esto, esta canción es muy adecuada para que ellos digan buenos días cuando ingresan al jardín de infantes, les permite desarrollar el hábito de ingresar a la cancha de manera cortés y amable, y al mismo tiempo expresar su amor y respeto por sus compañeros de clase.

El primer día, los profesores pueden encargarse de cantar la canción en su totalidad, asegurándose de que sus alumnos la repitan, pero cuando vean que la han aprendido, para hacerla más dinámica, pueden dejar que la canten.

Mundo de colores

Este juego es la base para que todos los niños y niñas aprendan los nombres de los colores. Para ello, necesitamos juguetes, pelotas y otros artículos varios, además de cartones, cestas y lápices de colores.

Las cartas se colocaron sobre la mesa y varios objetos se esparcieron por la habitación. La maestra dijo "¿Qué es verde?" Los niños deben encontrar y dibujar los objetos verdes en la habitación.

Además, deben poner artículos de colores relacionados en una canasta sobre la mesa, cada uno con un cartón de diferente color adjunto.

Haciendo trabajar los cinco sentidos

Un niño tan pequeño debe comprender qué son los sentidos y familiarizarse con cada uno de ellos y para qué se utilizan. Esta actividad es un poco más complicada porque

requiere una variedad de estímulos, entre ellos la activación de los cinco sentidos más típicos: gusto, tacto, olfato, vista y oído.

Los materiales se pueden utilizar para todo tipo de objetos: caramelos de diferentes sabores, tarros de diferentes aromas, velas aromáticas, telas de diferentes colores, cartones de diferentes rugosidades, instrumentos musicales varios...

A cada sentido se le asigna un sitio, que puede ser una mesa con pequeños símbolos y objetos relacionados con el sentido en cuestión: sitio del gusto, sitio táctil.

Aprender los números con bolitas y paletas

Para mejorar las habilidades numéricas de los niños, podemos usar pelotas y paletas. Este es un juego para que ellos cuenten. Ellos estarán familiarizados con los cálculos. Los materiales para esta actividad son tarimas de madera, plastilina y mesas. En la parte superior de la bandeja, pondremos un número del 1 al 10 y se los daremos a los niños.

Los niños deben poner sobre la piruleta el número de bolas indicado por el número escrito en la piruleta. De esta forma, aprenderán la representación física de cada valor de una forma más práctica.

Una vez que estén familiarizados con los diez primeros, puede intentar utilizar números más altos, pero no olvide que todavía tienen entre 3 y 5 años.

Memoria con números

Relacionado con la actividad anterior, tenemos un juego en el que se mejora la memoria y el conteo. Aprenden cómo poner en práctica habilidades cognitivas tan importantes como la memoria de maneras divertidas.

Para hacer esta actividad, necesitarás tarjetas de colores, tijeras, marcadores y una mesa. Partimos el cartón por la mitad y ponemos los números del lado izquierdo de arriba abajo.

La búsqueda del tesoro perdido

Este juego es similar a las escondidas. Los niños siempre sienten curiosidad por descubrir cosas, encontrando objetos que son más sorprendentes que los verdaderos tesoros piratas.

El adulto deberá preparar rollos de papel higiénico, cajas, cartulinas y artículos diversos, así como el sarcófago del tesoro que esconderá en el aula o en el patio. A lo largo del espacio, el coordinador del evento pondrá instrucciones en unas tarjetas (preferiblemente en forma pictórica en lugar de escritas) para encontrar la siguiente tarjeta.

Cada carta lleva a la otra hasta llegar a donde está el tesoro perdido.

Abecedario en fichas

Los niños de 3 a 5 años aún no saben leer. Lo dominarán a partir de los 6 años, cuando cursen el primer año de primaria. Sin embargo, deben estar familiarizados con las letras del abecedario, y esta actividad es perfecta para eso.

Como materiales necesitamos cartulinas de diferentes colores, tijeras, rotuladores y lápices. Las actividades deben realizarse entre mesas. Las fichas se hacen cortando cartón, cada una con una letra del alfabeto, mientras que la otra mitad es una imagen de un animal, comida o algo en general que comienza con esa letra.

Curiosamente, cada niño toma su turno para tomar un marcador, decir el nombre del animal o cosa que representa y tratar de pensar con qué letra comienza. Por tanto, se convertirán en los sonidos de su lengua y en la conciencia fonológica de las letras que los representan.

CONCLUSIONES

Primero. En definitiva, en cuanto al objetivo principal, una de las razones por las que los niños pequeños dejan de lado los juegos divertidos y aprenden nuevas estrategias se debe a la falta de motivación de los profesores, que se debe a que los profesores no están suficientemente formados para estimular cosas nuevas. Estrategias para motivar a sus estudiantes a participar en actividades educativas que contribuyan al desarrollo de su aprendizaje.

Segundo. Las actividades interesantes son muy importantes para los maestros en el proceso de enseñanza, porque es una característica inherente de los niños. Su desarrollo hace que todo aprendizaje sea agradable, motivador, interesante y natural. La implementación de tales actividades de enseñanza puede aumentar el interés y los bebés. Habilidad.

Tercero. Los juegos divertidos son esenciales para el desarrollo integral de los niños de primaria, ya que les ayudan a desarrollar habilidades físicas y mentales.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere que los docentes realicen una formación más innovadora en nuevas estrategias de estimulación y estímulo en las estrategias de aprendizaje de los niños de primaria, a fin de lograr el desarrollo integral de los infantes y niños pequeños.
- Al participar en actividades lúdicas con niños, se debe dar instrucción para proporcionar a los bebés las instrucciones necesarias para que puedan realizar las actividades sin dificultad.
- Practica juegos divertidos porque es divertido y más aún porque va de la mano con el entretenimiento técnico.
- Es una buena idea darles a sus hijos un poco de tiempo para jugar después de que hayan hecho su tarea como muestra de su esfuerzo.

REFERENCIAS CITADAS

- ANDREU ANDRÉS, M.A. y GARCÍA CASAS, M. (2000): “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico”, Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos. Madrid. Instituto Cervantes, pp. 121-125. www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf [Fecha de consulta: 19 de agosto de 2008]
- BARETTA, D.: Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta juegos para las clases de ELE. Revista electrónica de didáctica, redELE, núm. 7: www.educacion.es/redele/revista7/baretta.pdf [Fecha de consulta: 15 de agosto de 2008]
- BERNARDO CARRASCO, J. (2007): Estrategias de aprendizaje. Para aprendes más y mejor. Madrid. Ediciones Rialp. CÉSARIS, D.M. (2001): La cultura en juego. Madrid. Edelsa.
- CESTERO, A.M. (2004): “La comunicación no verbal”, en J.Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) Vademécum para la formación de profesores. Madrid. SGEL, pp. 593-612.
- CUADRADO, C.; DÍAZ, Y.; MARTÍN, M. (1999): Las imágenes en la clase de E/LE. Madrid. Edelsa.
- DOMÍNGUEZ, P. (1999): Actividades comunicativas. Madrid. Edelsa.
- FERNÁNDEZ LÓPEZ, S. (2004): “Las estrategias de aprendizaje”, en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) Vademécum para la formación de profesores. Madrid. SGEL, pp. 411-433.
- FERNÁNDEZ LÓPEZ, S. (2004), “La subcompetencia estratégica”, en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) Vademécum para la formación de profesores. Madrid. SGEL, pp. 573-592.

- FERNÁNDEZ LÓPEZ, S. (2004), “Los contenidos estratégicos”, en J.Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) Vademécum para la formación de profesores. Madrid. SGEL, pp.853-876.
- GIOVANNINI, A. et al. (1996): Profesor en acción 1. El proceso de aprendizaje. Madrid.Edelsa. suplementos marcoELE. ISSN 1885-2211 / núm. 11, 2010
- GEMA SÁNCHEZ BENÍTEZ: LA ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO 67
- GÓMEZ SACRISTÁN, M. L. (2000): “La fonética y la fonología en la enseñanza de segundas lenguas: una propuesta didáctica”, Carabela 41: Las actividades lúdicas en la enseñanza E/LE, Madrid. SGEL, pp. 111-127.
- GONZÁLEZ SAINZ, T. (1994): Para jugar. Juegos comunicativos. Español lengua extranjera. Madrid. Ediciones SM. Colección Destrezas. IGLESIAS, I. y PRIETO, M. (2007): ¡Hagan juego! Actividades lúdicas para la enseñanza del español. Madrid. Edinumen.
- INSTITUTO CERVANTES (2006): Plan curricular del Instituto Cervantes, Biblioteca Nueva.
- JACQUET, J. Y CASULLERAS, S. (2004): 40 juegos para practicar la lengua española. Barcelona. Graó.
- KEY, S. (1997): Reward. Communicative activities for students of English. Heinemann.
- MARTÍN, J.M. (2004): “La adquisición de la lengua materna (L1) y el aprendizaje de una segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE): procesos cognitivos y factores condicionantes”, en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) Vademécum para la formación de profesores. Madrid. SGEL.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE (2002): Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Madrid, Secretaría

General Técnica del MECD y Grupo Anaya, traducido y adaptado por el Instituto Cervantes [versión electrónica en: <http://cvc.cervantes.es/obref/marco>]

MORENO, C. et al. (2005): Actividades lúdicas para la clase de español. Madrid. SGEL.

NISBET, J. y CHUCKSMIT. J. (1986): Estrategias de aprendizaje. Madrid. Santillana, AulaXXI.

ORTIZ OCAÑA, A.L. (2005): Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla.

[Fecha de consulta: 8 de septiembre de 2008]

OXFORD, R.L. (1989): Language Learning Strategies. What every teacher should know. Nueva York. Newbury House Publishers.

suplementos marcoELE. ISSN 1885-2211 / núm. 11, 2010

GEMA SÁNCHEZ BENÍTEZ: LA ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO 68

VV. AA. (2004): Estrategias en el aprendizaje de E/LE, Cuadernos de Didáctica ELE, Revista Forma número 7. Madrid. SGEL.

PINILLA GÓMEZ R. (2004): “Las estrategias de comunicación”, en JSánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) Vademécum para la formación de profesores. Madrid. SGEL.

VIDAL D.: Introduciendo las estrategias en la clase de E/LE. Congreso Internacional Virtual sobre enseñanza de E/LE (CIVELE).VV.AA. (2004): Estrategias en el aprendizaje de E/LE, Cuadernos de Didáctica ELE,

Revista Forma número 7. Madrid. SGEL.VV.AA., Equipo TANDEM Madrid (2000): “El placer de aprender”, Carabela 41: Las actividades lúdicas en la enseñanza E/LE. Madrid. SGEL, pp. 23-33.

El juego como estrategia lúdica para obtener nuevos aprendizajes en niños de nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.caracteristicas.co Fuente de Internet	2 %
2	www.maestroysociedad.rimed.cu Fuente de Internet	2 %
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2 %
4	Submitted to Universidad Autónoma de Chiapas Trabajo del estudiante	2 %
5	Submitted to upn271 Trabajo del estudiante	1 %
6	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1 %
7	www.efdeportes.com Fuente de Internet	1 %
8	Submitted to Universidad Católica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %



9	e-biblio.univ-mosta.dz Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB Trabajo del estudiante	1 %
12	www.imetyd.org.mx Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
15	www.ecured.cu Fuente de Internet	1 %
16	actividadesludicas2012.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
17	laeducacioninfantil.home.blog Fuente de Internet	<1 %
18	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	<1 %



20	Submitted to Corporación Universitaria del Sucre - Corposucre Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad Francisco de Paula Santander Trabajo del estudiante	<1 %
22	ciencia.lasalle.edu.co Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Pontificia de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
25	archive.org Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor