

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**El uso de los espacios lúdicos para mejorar aprendizajes en niños del
nivel Inicial**

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autor.

Jeidit Sadith Vasquez Calero

Sullana - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El uso de los espacios lúdicos para mejorar aprendizajes en niños del nivel Inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Sullana - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El uso de los espacios lúdicos para mejorar aprendizajes en niños del nivel Inicial

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

Jeidit Sadith Vasquez Calero (Autor)

Dr. Segundo Alburquerque Silva (Asesor)

Sullana - Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a los dos días del mes de agosto del año dos mil diecinueve, se reunieron en el colegio San José N° 81608, 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. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, 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 uso de los espacios lúdicos para mejorar aprendizajes en niños del nivel Inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial. (a) **VASQUEZ CALERO, JEIDIT SADITH**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **18**.

Por tanto, **VASQUEZ CALERO, JEIDIT SADITH**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

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


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy K. Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Dedico este trabajo en primero al Dios creador, a mi familia por su apoyo incondicional, a todos que me ayudan en sus aportes y orientaciones.

INDICE

DEDICATORIA.....	5
ÍNDICE.....	6
RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	12
1.1. Antecedentes internacionales.....	12
1.2. Antecedentes nacionales.....	15
CAPITULO II.....	17
ASPECTOS TEÓRICOS.....	17
2.1. Espacios educativos.....	17
2.2. Características.....	18
2.2. 1. Iluminación.....	18
2.2.2. Organización y planificación.....	18
2.2.3. El clima favorecedor.....	18
2.2.4. Seguridad.....	19
2.2.5. Flexible en el tiempo y manipulable.....	19
2.3. Educación inicial.....	19
2.4. Espacios lúdicos.....	20
2.5. Beneficios de espacio lúdico.....	20
2.6. Importancia de los juegos.....	21
2.7 los espacios educativos como un ambiente de aprendizaje.....	21
2.8 metodología para la atención lúdica en los espacios educativos.....	21
CAPITULO III.....	23
LA LÚDICA.....	23
3.1. Definiciones teóricas.....	24
3.2. Resumen histórico de las actividades lúdicas.....	25
CONCLUSIONES.....	27
RECOMENDACIONES.....	28
REFERENCIAS CITADAS.....	29

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado “El uso de los espacios lúdicos para mejorar aprendizajes en niños del nivel inicial” La cual nace de la necesidad de conocer un poco más sobre los espacios que permite la relación entre la enseñanza aprendizaje, de esta manera se pretende hacer un análisis de la importancia que tiene este en el desarrollo de los aprendizajes, para ello se ha hecho una revisión sistemática de diferentes fuentes de información que hablan sobre el tema planteado, luego de revisar la información se ha hace una descripción de acuerdo a la interpretación del autor, para ello se tiene en cuenta el aporte educativo que servirá a los docentes en su trabajo en la escuela. El método es descriptivo y exploratorio, y se ha utilizado diferentes materiales. El contenido del trabajo, está planteado en capítulos y al final se señalan las conclusiones y recomendaciones.

Palabras claves: Espacios, niños, nivel inicial

ABSTRACT.

The present research work called “The use of ludic spaces to improve learning in children of the initial level” Which originates from the need to know a little more about the spaces that allows the relationship between teaching and learning, in this way it is intended make an analysis of the importance that this has in the development of the apprenticeships, for him if there is a systematic review of different sources of information that hablan on the planned theme, then review the information if there is a description according to it interpretation of the author, for him to consider the educational contribution that will serve the teachers in their work at the school. The method is descriptive and exploratory, and different materials have been used. The content of the work, is planned in chapters and at the end the concusiones and recommendations are written.

Keywords: Spaces, children, initial level

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación denominado “El uso de los espacios lúdicos para mejorar aprendizajes en niños del nivel inicial”. La cual está estructurado de tres capítulos.

La educación inicial es la base principal de la formación integral de los niños y niñas, en la que intervienen varios elementos para desarrollar su aprendizaje, por ejemplo, uno de ellos es el espacio educativo, y dentro de ello, los espacios lúdicos.

Por tanto, este trabajo de investigación se centra en conocer más sobre los espacios lúdicos en esa relación de enseñanza-aprendizaje, sobre todo de los más pequeños o de los educando del nivel inicial o preescolar.

Para Zabala (2001) los espacios lúdicos de aprendizaje, básicamente se refiere no solo al espacio físico, sino a las relaciones que se establecen dentro de ello, por ejemplo las relaciones sociales, los afectos, las relaciones entre los niños, y los adultos, es decir, todo un conjunto de sensaciones y sensibilidades, de todo ello, está formada los espacios.

Dentro de las diferentes características de los alumnos, y en particular de los niños del nivel se puede observar que el juego cumple un papel importante dentro del desarrollo de los niños, y para eso se debe tener espacios lúdicos que permitan fortalecer esa relación aprendizaje-enseñanza.

Piaget, ya señalaba que “el juego es una forma particularmente poderosa de las actividades que tiene la vida social y las actividades constructivas del niño.

Asimismo Malajovich menciona que : “ El juego es el patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, pero sobre todo es una necesidad, que la

escuela , no solo respeta, sino favorece a partir de variadas situaciones que posibilite, la expansión de posibilidades lúdicas, en la que ofrecerá oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas.

Dentro de las instituciones educativas se ha comenzado nuevamente a recuperar estos espacios lúdicos que se fue perdiendo. Por ello, los educadores saben muy bien que el niño necesita el juego para conocer el mundo social y natural que les rodea.

Por lo que el juego representa, todo una actividad importante, para que los niños pueden desarrollar sus habilidades sociales, emocionales, además a través de estos lúdicos, también

Objetivo general

- Analizar la incidencia de los espacios lúdicos en el proceso enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de educación inicial

Objetivo específicos

- Señalar los beneficios de los espacios lúdicos del nivel inicial
- Identificar las características de los espacios educativos del nivel inicial
- Señalar el rol del docente dentro de los espacios lúdicos del nivel inicial

El trabajo nace de la justificación, ya que tiene como motivo que el juego es importante no solo de manera recreativa, sino para el desarrollo integral y sus competencias del niño. Por tanto, se puede mencionar también que la justificación del estudio nace también de la motivación por valorar los espacios lúdicos en el nivel inicial. Ya que facilita el dominio de conocimientos que se puede obtener por medio de los espacios recreativos, en la cual puede poner en prácticas los docentes en la institución.

Por todo ello, los principales beneficios son los niños, docentes y el centro educativo.

En el capítulo I se desarrolla el planteamiento del problema de investigación, así como de los objetivos y la justificación como las limitaciones

En el capítulo II se desarrolla algunos antecedentes que se encuentran relacionado con el tema.

En el capítulo III se desarrolla el marco teórico en relación al tema de investigación

Los materiales utilizados ha sido producto de distintas fuentes electrónicas como físicas, como trabajos de investigación de los últimos años de distintas universidades, y sobre todo publicaciones más actuación en relación al trabajo

Las dificultades que se presentaron en el trabajo de investigación que la poca existencia de material bibliográfico acerca del tema mencionado, por lo que dificultó la realización del trabajo, además del poco apoyo a esta disciplina deportiva como es la natación, ya que falta mucha infraestructura y capacitación adecuada para que se pueda poner en práctica este deporte de forma eficiente

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.

1.1. Antecedentes internacionales.

Para Grados (2014) En la tesis “Aplicación del programa aprendiendo en las habilidades de los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución educativa parroquial “San Vicente Ferrer”. Su trabajo de investigación es cuasi experimental, que incluye el pre y post prueba, en dos grupos de estudiante experimental y de control. La tesis concluyó con el grupo experimental que desarrollo las habilidades sociales significativamente a comparación del grupo control. Finalmente empelo un programa llamado “aprendiendo” que hizo que sus habilidades sociales se desarrollaran mejor.

Bonifacio (2012) Realizó una tesis: “aplicación del Programa Va para Ti de autoestima en habilidades sociales de los alumnos del sexto grado de Primaria de la institución educativa N°7221”. Considero en su metodología el diseño cuasi experimental, con una población de 48 estudiantes. Utilizó como instrumento de investigación el test Messy que evaluó entrada y salida con la idea de ver su efectividad en la investigación En conclusión, el programa “va para ti”, nos dice que el desarrollo de habilidades sociales es positivo en el grupo experimental de los estudiantes del sexto grado, demostrando de este modo su eficacia del programa empleado en la investigación

Parra (2012). Desarrollo la tesis: "Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao", fue la investigación con diseño cuasi experimental. Se le aplicó al grupo experimental de 24 estudiantes. El instrumento utilizado en la

investigación fue un cuestionario. La tesis concluye que la actividad lúdica ayuda significativamente para corregir el proceder agresivo en niños, también nos demostró que la participación constante del estudiante en el programa genera un mayor cambio de actitud cada vez que participa. Esto significa que a mayor práctica de actividades lúdicas habrá un mayor control y manejo del actuar social del niño. Logrando de este modo una mejor comunicación entre los niños, docentes, padres de familia y su entorno.

Con respecto al trabajo de investigación de Morales (2014) titulado “Espacio educativo del aprendizaje para el nivel inicial” para optar para licenciatura en el nivel inicial por la Universidad Rafael Landívar, Nicaragua. La cual tiene como objetivo crear condiciones importantes para el desarrollo de los niños a través de los espacios educativos y recreativos.

Adneopoulou y Moustakas (2019) llevaron a cabo un estudio orientado a determinar la influencia de la integración del juego en la mejora de los procesos de aprendizaje en estudiantes. A partir de ello logró evidenciar que la integración del juego a los procesos de aprendizaje contribuye al desarrollo de las habilidades de los estudiantes, evidenciando la importancia de involucrar a docentes, directivos y padres de familia.

Arcos (2019) en su tesis “Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de Básica Elemental”, llevó a cabo la aplicación de un programa basado en estrategias lúdicas para comprobar sus efectos en la mejora de la atención dispersa en una muestra de 92 estudiantes de Ecuador. Para ello desarrolló un estudio con diseño cuasi experimental, descriptivo y correlacional mediante la aplicación de pre test y post test. Llegó a la conclusión de que, después de haber aplicado el programa de estrategias lúdicas, se evidenciaron mejoras significativas en los estudiantes, disminuyendo los niveles de atención dispersa y con un mejor manejo en las formas de aprendizaje, así como en la comprensión y desarrollo de las actividades escolares.

Asimismo la tesis de investigación de Uribe (2017) denominada “los espacios lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer la sana convivencia en el descanso escolar” para optar el título de especialista en pedagogía de la lúdica por la Universidad los libertadores, Colombia. En la cual, partiendo de una problemática de comportamiento por parte del alumnado en el tiempo de recreo, nace el interés de apostar por una propuesta lúdica o espacio que le permita al alumno aprovecharlo mejor ese tiempo, y así disminuir ciertas actitudes como agresiones, golpes, insultos, que muchas veces se desarrollan en ese tiempo. Para ello, el objetivo general es identificar las causas de los conflictos interpersonales que se vivencian durante el descanso, y diseñar estrategias lúdicas a partir de los intereses de los estudiantes que permitan un descanso escolar ameno.

1.2. Antecedentes nacionales.

Morera (2011) En su tesis: “El efecto de un Programa de Actividades Lúdico-Pedagógicas que favorecen el Proceso de Socialización y la Integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo”, con el fin de obtener el grado de Maestro, usando el método experimental con niños de 5 y 6 años, presentado las siguientes conclusiones: Durante las actividades lúdicas, en el tiempo del trabajo de investigación estaban motivados y participativos. Las palabras que emplearon fueron positivas para cada juego y hacia sus compañeros. Al final del proceso experimental, la actitud y sus valores de los niños mejoraron considerablemente, en relación al inicio de las actividades. El aporte de la investigación es que da a conocer la importancia de la actividad lúdica en el aspecto social del niño, donde se ciñe a las normas, actitudes de comportamiento diferente es positivo, integrándose y con una buena comunicación con sus compañeros y con los semejantes.

Farez (2013) Presento: “Estrategias Psicoeducativas cognitivo conductuales para desarrollar habilidades sociales en la resolución de conflictos”, la población está constituida por 300 estudiantes del quinto año. Empleo un cuestionario de convivencia

escolar y una guía de entrevista a docentes. Entre las conclusiones más importantes: Empleo la estrategia psicoeducativa, del grupo experimental extrajo los siguientes datos: en las peleas de los niños bajo de 68% a 20%, y en cuanto a los insultos de 48% a 12%. En cuanto a la práctica de actividades lúdicas concluyó que ayuda a mejorar la convivencia entre los estudiantes, clima estudiantil y en la comunicación, asimismo ayudo enormemente el aprendizaje en las diferentes áreas curriculares, el trato y también disminuyo la agresividad de los niños.

Rodríguez (2013) En la tesis: “Estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas en condición de desplazamiento de la institución educativa mercadotecnia”, Empleo actividades lúdicas recreativas. Para obtener información uso talleres, encuestas, fichas, realizó actividades de motivación y realizo un pacto de convivencia con los padres. Concluyo que los padres de familia ayudaron en el desarrollo de habilidades de relación social, produciendo cambios en lo pedagógico, familiar y social, tomando como referencia la afectividad, la comunicación apropiada y un mejor desarrollo de las habilidades para que disminuyan los índices de agresividad. El mayor aporte es que a mayor práctica de las actividades lúdicas menores será la conducta agresiva y se mejorará las relaciones entre los niños del grado y sus semejantes.

Pérez y Tito (2020) en su investigación “Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”, se centró en demostrar los efectos de la aplicación del programa de actividades lúdicas sobre el aprendizaje de los estudiantes. Para ello desarrolló un estudio cuantitativo con 11 diseño no experimental, a partir del cual evidenció que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuye al desarrollo cognitivo del estudiante, así como la estimulación de la percepción, memoria y lenguaje, dando lugar a un desarrollo integral.

Cuya (2018) en su investigación “Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa

del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018” se centró en el estudio de las estrategias lúdicas empleadas por los docentes y en que medida, estos se encontraban relacionados a la mejora del aprendizaje de los estudiantes de inicial en Ayacucho. Desarrolló un estudio descriptivo cuantitativo con una muestra de 3 docentes y 22 estudiantes. A partir del cual llegó a la conclusión de que, los docentes consideran de vital importancia la aplicación de juegos lúdicos en el aula ya que estas contribuyen a generar un ambiente de armonía, logrando que los estudiantes se encuentren más comprometidos con los procesos de aprendizaje.

Zuloeta (2018) en su tesis “Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E. Manuel Antonio Rivas”, llevo a cabo la elaboración de estrategias lúdicas para mejorar la atención y la capacidad de concentración en los estudiantes de nivel primario, mediante una revisión teórica. En base a ello logró concluir que, la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes permite estimular la integración de grupo, así como el reforzamiento de los aprendizaje, además de ello, al realizar actividades recreativas también se estimulará su capacidad creativa.

Acosta y Jara (2018) desarrollaron un estudio para determinar los efectos de la aplicación de un programa didáctico basado en actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemática en estudiantes de nivel inicial en Huamachuco. Desarrolló una investigación experimental en 26 estudiantes consistente en 15 sesiones de aprendizaje, a partir del cual logró concluir que el juego es una herramienta básica que permite mejorar las nociones numéricas en los estudiantes, en tal sentido, a medida que el niño se entretiene y juega, también irá aprendiendo, mejorando sus relaciones espaciales y competencias.

CAPITULO II

ASPECTOS TEÓRICOS

2.1. Espacios educativos

De acuerdo a la Real Academia Española (RAE: 2014) el término espacio presenta varias acepciones, entre una de ellas, es la capacidad de un terreno o lugar o un espacio ocupado por un objetivo material.

Morales (2014) resalta que el desarrollo de una educación de calidad son indispensables para el logro de las capacidades, destrezas y habilidades en los infantes logra así la educación de calidad, y para esto son importantes los espacios adecuados que brindan interacciones entre los docentes, niños y padres de familia, en donde se propicias aprendizajes significativos.

Velazco (2008) menciona que los espacios educativos son una condición necesaria para que se promuevan actividades que desarrollen distintas competencias establecidas en el currículo.

Por otro lado, también se puede encontrar otros términos similar a los espacios lúdicos, como los escenarios lúdicos

Para zabalza (2006), el espacio educativo, vendría hacer el ambiente o contexto en que posee sus propias características y en la que facilitan y ordenan las conductas de los sujetos

2.2. Características

2.2. 1. Iluminación

Morales (2014) menciona que el espacio educativo debe propiciar suficiente iluminación, ventilación con material adecuado según las necesidades de la población infantil, además material didáctico el cual estimula la construcción de aprendizajes.

2.2.2. Organización y planificación

Laorden (2002) manifiesta que el espacio es como un elemento muy fundamental en la relación del proceso enseñanza-aprendizaje. Además una de las características más importantes, sin lugar a duda es la organización y planificación, ya que no se trata solo de un espacio, sino se debe ver cada detalle, en el provecho del alumno. Por ejemplo el ambiente educativo debe contar con recursos, materiales y distribución del tiempo.

2.2.3. El clima favorecedor

UNICEF (2005) menciona que el espacio educativo debe contar con un clima favorecedor para que se puede lograr con plenitud el proceso de aprendizaje-enseñanza. En la que dentro de estos espacios, debe existir un clima de respeto, cariño, curiosidad, compartir aprendizaje, intercambios, descubrimientos en donde los niños y las niñas se sientan motivados por aprender, por ello es crear un ambiente ameno para facilitar el trabajo del docente.

Asimismo Velazco (2008) menciona que una función básica es ofrecer las condiciones que garanticen el resguardo y la seguridad de las personas y bienes de la escuela para un adecuado desarrollo de las actividades escolares.

2.2.4. Seguridad

El plan curricular del nivel inicial (2016) menciona como un principio que orienta la educación inicial que los espacios seguros permiten el desarrollo de su potencial natural, es a partir de esta seguridad que los niños progresivamente generan su autonomía y atreverse a salir del mundo para explorarlo.

Además que dentro de estos espacios se desarrollan los enfoques transversales, se movilizan algunas competencias y valores de los niños.

2.2.5. Flexible en el tiempo y manipulable

Los escenarios escolares, deben ser flexibles en el tiempo y en la que el escenario, debe ser un ambiente rico y potente.

2.3. Educación inicial

De acuerdo a Morales (2014) enfatiza que en los primeros 5 años, no solos enfatiza el aprendizaje de los niños, sino también el desarrollo integral a lo largo de los años, además señala la importancia de los padres, educadores y el ambiente para su desarrollo.

Asimismo el plan curricular del nivel inicial (2016) señala que dentro del nivel inicial se puede encontrar dos ciclos, el ciclo I de 0 a 2 años y el ciclo II de 3 a 5 años

2.4. Espacios lúdicos

Algunos otros autores, lo señalan como escenarios lúdicos, lo cual representan una nueva modalidad de juegos, pero que es diferente a los talleres o a los juegos libres que se desarrollan habitualmente; en este caso, son espacios diseñados con sencillo y diversos elementos para que el niño pueda tener un aprendizaje significativa, interactuando con el resto de los compañeros y también relacionándose con los elementos que se puede encontrar dentro de estos espacios.

2.5. Beneficios de Espacio lúdico

Morales (2014) Establecer un ambiente educativo que permita despertar las habilidades físicas y psicológicas, del niño, su creatividad, a ser autónomo y auténtico, que le servirá para abrirse el mundo por sí mismo.

Además Uribe (2017) menciona a través de su investigación, que un espacio lúdico también beneficia o es favorable, para reducir problemas que se puede presentar en el tiempo de recreo de los alumnos, por tanto, tambien puede ayudar como estrategia para combatir determinadas conductas de los niños y focalizarlos en algo productivo, por ejemplo, en vez de fastidiar al compañero, dedicar aprender una actividad o un juego creativo durante ese tiempo, o desarrollar mucho mejor las capacidades y habilidades de socialización.

Finalmente Uribe (2017) señala que la creación de espacios lúdicos en pro del gusto e interés del niño, aporta a la sana convivencia escolar, y el gozo, placer y aprendizaje del alumnado

Por ejemplo Martorelli (2018) los escenarios lúdicos son importantes ya que son un espacio de socialización para los niños de todas las edades.

2.6. Importancia de los juegos

El juego dentro del nivel inicial es el principio que orienta la acción educativa, por todo ello, promueve la interacción, entre lo individual y lo social, además posee un valor intrínseco, para el desarrollo de las capacidades representativas y de la imaginación, y la posibilidad de comunicación y comprensión de la realidad.

Por otro lado, cuando el docente crea espacios, ayuda al alumno a desplegar su imaginación, explorar e indagar el mundo. Es así, que incluso algunos autores o investigadores como Sarlé (2006) manifiesta que es tarea del docente que pueda ofrecer, ciertas propuestas variadas, crear escenarios y espacios lúdicos, cotidianos, y variar los materiales disponibles a generar un buen clima.

2.7 los espacios educativos como un ambiente de aprendizaje

Los espacios lúdicos, también se puede ver desde la perspectiva de un ambiente de aprendizajes, es por ello, que algunos investigadores han realizados estos estudios y beneficios en el aprendizaje.

Por ello. Zabala (2001) aclara que el ambiente de aprendizaje se refiere al espacio físico y las diversas relaciones que se pueden establecer.

Para Otálora, et al (2010) señalan que son espacios significativos que además promueven el desarrollo de las competencias sociales y cognitivas de los niños

2.8 Metodología para la atención lúdica en los espacios educativos

Dentro de la Guía de atención del espacio lúdico (2016), se puede encontrar la metodología de la siguiente manera

- “La promoción del juego desde el espacio lúdico

- El acompañamiento de juego en el espacio lúdico
- El trabajo en familia
- Los momentos en la atención de los niños y niñas”

CAPITULO III

LA LÚDICA.

3.1. Definiciones teóricas.

Según Calderón, Marín, & Vargas, (2015) habla de las actividades lúdicas tomando el aspecto de lo simbólico y lo imaginativo, de los que se puede mencionar al juego, la actividad de ocio y los hechos placenteros.

Para el diccionario de la real academia española (2014), nos habla del término lúdico que: que está relacionado a la parte del juego. Es así como se incorpora en el aprendizaje mediante el juego, de este modo se hace más fácil a los estudiantes el retener los conocimientos, teniendo en consideración las actividades que realiza el estudiante diariamente, que generan diversión en sus vidas diarias y admiten a su entorno con mayor facilidad. (p.156)

Para Posada (2014) aseguro que: está relacionada al aspecto humano mediante sus experiencias diarias y pedagógicas, es como divertirse con él, de conocerlo, comprenderlo y transformarlo, en la práctica, selecciona datos significativos y adecuados a su realidad, haciendo comparaciones con el conocimiento para llevarlo a su aprendizaje diario. Así, a los niños les permite captar los conocimientos con un modo fácil a través de sus quehaceres cotidianos. (p. 27)

Gómez, citado por Guerra (2013, p. 26) define como juego infantil un hecho de placer, donde al niño le proporciona libertad y espontaneidad, pero de gran utilidad para el desarrollo cognitivo actitudinal y de valores en los niños. Los juegos placenteros, libre y espontánea son fundamentales y se debe garantizar con el acompañamiento inteligente.

Según Piaget, citada por venerandablanco (2012) define “El juego forma parte de la inteligencia del niño; porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Para Aizencang (2005) El juego en la antigüedad era compartida entre los niños y niñas con los adultos, donde existía actividades lúdicas, productivas, educativas, deportivas, etc.

Según Jiménez (2002) La importancia de la actividad lúdica y su rol proactivo en el aprendizaje, dice: La actividad lúdica es una condición, una predisposición del estudiante frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse, en que se genera un disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego (p. 42).

3.2. Resumen histórico de las actividades lúdicas.

La actividad lúdica aparece en el año 2600 A.C. en las culturas antiguas, quienes usaban en sus poblaciones, este tipo de estrategias que le permita desarrollar habilidades en niños y jóvenes. Las actividades lúdicas vienen a ser aquellas donde se aprende y se enseña a través del juego. Su utilización principalmente en las ciencias es muy reciente y apunta a la necesidad de conceptualizar que dicha área curricular es muy difícil. De allí que se utilizó con mayor frecuencia en esta área curricular para aprenderla bajo este tipo de estrategia. La actividad lúdica se relaciona con el ludo desde la antigüedad, que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con las expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

El concepto de lúdica es complejo, guarda relación a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, y generar en los humanos las emociones orientadas

hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que producen gozo, reír, gritar, llorar, etc. en una verdadera fuente generadora de emociones que la psicología lo conoce como bienestar psicológico.

La Lúdica produce el desarrollo psico-social, el desarrollo de la personalidad, evidencia valores, se orienta a la adquisición de saberes, generando actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. La actividad lúdica desarrolla las área psicomotora, cognitiva, social y emocional durante la niñez, produciendo seguridad confianza, autonomía y formación de la personalidad con practica de valores, convirtiéndose en las actividades recreativas y educativas primordiales, de aprestamiento y preparación para el resto de su formación escolar.

Para Damon citado por Guerra (2013, pp. 26-27), las actividades lúdicas, es un concepto amplio y heterogéneo conjunto de métodos estructurados de instrucción, en ellos los niños distribuidos en individual y en grupos trabajan en tareas generalmente académicas. Los niños de 3 años van adquiriendo gradual y progresivamente la capacidad de valerse por sí mismo. Adquieren nuevas habilidades, como: jugar con amigos, aprender a vestirse, ayudar a bañarse, manejar los cubiertos, comienza a dibujar, dialogar, etc. En esta etapa necesitan mayor autonomía, apoyo, estímulo y comprensión por parte del docente y de los padres de familia.

La confianza que van adquiriendo el niño lo lleva a desarrollar conductas más complejas, de su seguridad personal o de su relación con el entorno social, en la familia y la escuela desarrollando conductas adaptativas y de integración al grupo, con la asimilación de costumbres, hábitos, practica de valores frente a los demás. El niño va probando en forma constante su independecia, con ello identifica el control que también puede tener con su entorno social.

En tal sentido necesitan, de la supervisión, apoyo y guía de sus padres durante las actividades lúdicas. El juego es el aspecto más significativo para los niños y niñas

logrando aprender las tareas más importantes, tales como jugar con sus pares, comunicarse con otros adultos y reconocerse a sí mismos como seres sociales y comunicativos. Mediante las actividades lúdicas también el niño puede imitar al mundo que los rodea y desarrolla el pensamiento abstracto. Es bueno otorgarle al niño los materiales para que puedan expresar sus imaginaciones y jugar a tener roles como, jugar a la profesora, al doctor, etc. Un niño menor de 2 años juega en paralelo con su par, aparentemente sin verse; pero a partir de los 2 años disfruta jugando con el otro y aprendiendo de él le es más gratificante. Schiller” (2002, p.21), dice: “el hombre es realmente hombre cuando juega”, Nos habla que todos los hombres vienen predispuestos a participar de las actividades lúdicas, porque es parte del crecimiento y desarrollo personal del individuo.

CONCLUSIONES

PRIMERO; se concluye que los espacios lúdicos son importante para el desarrollo de los aprendizajes de los niños y niñas del nivel inicial, ya que permite contribuir a múltiples beneficios en su aprendizaje.

SEGUNDO, se concluye que los beneficios de los espacios lúdicos del nivel inicial, permite desarrollar diferentes factores y/ o habilidades sociales, emocionales, cognitivos en el desarrollo de su aprendizaje. Por es necesario, que se pueda dar la estrategias adecuadas para que el niño pueda desarrollar aún máximo nivel del nivel inicial

TERCERO, se concluye que la las características de los espacios educativos de nivel inicial como son: la iluminación, la organización y planificación, el clima favorecedor, la seguridad, flexible en el tiempo y manipulable, entre otras características

CUARTO, se concluye que el rol del docente, debe enfatizar en desarrollar estrategias adecuadas dentro de los espacios lúdicos, para que el niño puede aprender de forma clara y eficiente, además también de apoyar en la implementación y diseño para elaborar una aula adecuada para sus alumnos, y también pedir apoyo o a través de sus gestiones, se puede implementar un aula más adecuada.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

- A las autoridades educativas, brindar charlas a los docentes y padre de familia sobre la importancia que tiene las actividades lúdicas en el desarrollo de aprendizaje.
- A los docentes, aplicar estrategias en donde intervenga la lúdica como parte elemental en el aprendizaje de los niños.
- A los padres de familia, brindar apoyo a sus menores hijos sobre las actividades lúdicas a su hijo dando alcances y realizando actividades que lo motiven en su desarrollo físico y mental.

REFERENCIAS CITADAS

- MINEDU (2016) Plan curricular del nivel inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Martorelli (2018). Escenarios lúdicos en el nivel inicial. Recuperado de:
<https://salaamarilla2009.blogspot.com/2018/03/escenarios-ludicos-en-el-nivel-inicial.html>
- Morales (2014) titulado “Espacio educativo del aprendizaje para el nivel inicial”. Tesis de licenciatura. Universidad Rafael Landívar, Nicaragua. Recuperado de:
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Morales-Eugenia2.pdf>
- RAE (2014) Significado de espacio. Recuperado de: <https://dle.rae.es/espacio>
- UNICEF, (2005). Educación Inicial ambiente de aprendizaje para la atención preescolar. Pág. 1-20.
- Uribe (2017). Los espacios lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer la sana convivencia en el descanso escolar. Recuperado:<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1205/uribelina2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Otálora Jenny (2010) Aprendizaje como es espacio educativo (universidad el valle Colombia) recuperado en www.scielo.org.co/pdf/rees/ns/nsa04.pdf.
- Velasco, E. (2008). Normas y especificaciones para estudios, proyectos, construcción e instalaciones. pág. 4-8

Zabala (2001) Ambientes de aprendizaje recuperado en [www.unicef.org/Venezuela/5panisch/educinic 7.pdf](http://www.unicef.org/Venezuela/5panisch/educinic7.pdf)

Zabalza Miguel A.2006 calidad en la educación infantil segunda edición
[www.casadellibro.com/libro-calidad-en-la educacioinfantil/.../543391.com.ni](http://www.casadellibro.com/libro-calidad-en-la-educacioinfantil/.../543391.com.ni)

El uso de los espacios lúdicos para mejorar aprendizajes en niños del nivel Inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

docplayer.es

Fuente de Internet

2%

2

repositorio.unan.edu.ni

Fuente de Internet

2%

3

oxford.vaneduc.edu.ar

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.untumbes.edu.pe:8080

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Jaime Bausate y Meza

Trabajo del estudiante

1%

6

www.slideshare.net

Fuente de Internet

1%

7

juegoyaprendoenlaescuela.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

8

repository.libertadores.edu.co

Fuente de Internet

1%



9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
10	1library.co Fuente de Internet	<1 %
11	Handbook of Child Well-Being, 2014. Publicación	<1 %
12	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
13	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.pucesa.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad de Deusto Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado de la Construcción CAPECO S.A.C. Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.