

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La actividad lúdica como estrategia didáctica en Educación Inicial.

Trabajo Académico.

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

Autor:

Yeniffer Franchesca Vargas Bocanegra

Chincha – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La actividad lúdica como estrategia didáctica en Educación Inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Chincha – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La actividad lúdica como estrategia didáctica en Educación Inicial.

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

Yeniffer Franchesca Vargas Bocanegra (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

Chincha – Perú

2020



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


ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO


Chincha, a los veintisiete días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio José Pardo y Barrera, 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: *La actividad lúdica como estrategia didáctica en Educación Inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial al señor(a) **VARGAS BOCANEGRA YENIFFER FRANCHESCA**

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, **VARGAS BOCANEGRA YENIFFER FRANCHESCA**, 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. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Rod Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07038746

La actividad lúdica como estrategia didáctica en Educación Inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

| | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------|--------------------------------------|
| 17% INDICE DE SIMILITUD | 17% FUENTES DE INTERNET | 3% PUBLICACIONES | 9% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |
|-----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------|--------------------------------------|

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|--|---------------|
| 1 | hdl.handle.net Fuente de Internet | 6% |
| 2 | revista.uclm.es Fuente de Internet | 2% |
| 3 | repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet | 2% |
| 4 | repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet | 2% |
| 5 | biblioteca.usac.edu.gt Fuente de Internet | 1% |
| 6 | www.cendi.org Fuente de Internet | 1% |
| 7 | Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante | <1% |
| 8 | dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet | <1% |



| | | |
|----|--|------|
| 9 | www.slideshare.net Fuente de Internet | <1 % |
| 10 | Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante | <1 % |
| 11 | "Affectivity and Learning", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Publicación | <1 % |

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
(Aeser)

DEDICATORIA.

Fuente infinita de amor y comprensión en cada momento de vida que me permite desarrollar todos y cada uno de mis objetivos y metas a lo largo de mi labor profesional.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| DEDICATORIA | 8 |
| ÍNDICE | 9 |
| RESUMEN | 10 |
| ABSTRACT | 11 |
| INTRODUCCIÓN | 12 |
| | |
| CAPÍTULO I: LA ACTIVIDAD LÚDICA | 15 |
| 1.1. Conceptualización de la actividad lúdica | 15 |
| 1.2. El juego en los niños: enfoque teórico | 16 |
| 1.3. El juego como medio de formación holística | 17 |
| | |
| CAPÍTULO II: ESTRATEGIA DIDÁCTICA | 21 |
| 2.1. Nociones de estrategia y educación | 22 |
| 2.2. Las estrategias de enseñanza | 22 |
| 2.3. Estrategia didáctica: el juego | 24 |
| | |
| CAPÍTULO III: EDUCACIÓN AFECTIVA | 28 |
| 3.1. La actividad lúdica como estrategia pedagógica | 29 |
| 3.2. El juego en la resolución de problemas | 31 |
| 3.3. Estrategias en la escuela | 32 |
| | |
| CONCLUSIONES | |
| RECOMENDACIONES | |
| REFERENCIAS CITADAS | |

RESUMEN

Las investigaciones actuales se centran en el análisis de las lecciones de juego y sus aspectos educativos, hoy descuidados. Una de las preocupaciones del Ministerio de Educación, que se refleja en diversos programas, es el desconocimiento de la tecnología de los juegos y sus estrategias de enseñanza, ya que son muy pocos los docentes que combinan teoría y práctica en el nivel de educación primaria. Aspectos de los juegos que realizan con niños y niñas que en algunos casos conducen al aburrimiento o la monotonía. Por ello, vale la pena repasar la teoría para comprender la utilidad del juego junto con los alumnos. Además, también necesitamos aprender de las experiencias de ocio internacionales para potenciar nuestra enseñanza y mejorar el rendimiento académico.

Palabras Clave: Lúdica, didáctica, educación.

ABSTRACT

The present academic work is focused on providing an analysis of the playful activity and its didactic aspect, so neglected in current times. One of the concerns of the Ministry of Education, which is manifested in the various trainings, is the lack of mastery of the game technique and its didactic strategies, and this, because there are few teachers of the initial education level who handle theoretical and practical aspects. of the games they play with their boys and girls, causing in some cases, boredom or monotony. Therefore, it is necessary to review the theories in order to understand the usefulness of the games with our students. In addition, it is necessary to take into account the experiences of recreational activities in the international arena to nurture our teaching work, in favor of learning achievement.

Keywords: Playful, didactic, education.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la educación está cambiando en muchos sentidos, desde el refuerzo de conceptos psicológicos para promover el aprendizaje significativo hasta el uso de actividades cibernéticas para promover el aprendizaje. Por tanto, una de las actividades recreativas y mentales que sirven a estos fines educativos son los juegos. Como técnica en la enseñanza a estudiantes, es imprescindible en situaciones que impliquen motivación, estimulación, creatividad, etc. Sin embargo, en algunos casos las estrategias de aprendizaje relacionadas con los juegos carecen de base teórica o aplicación práctica, en algunos casos esto se debe a una falta de interés o comprensión de los juegos y su utilidad para la enseñanza. Por ello, este estudio proporciona una mirada profunda al juego como estrategia pedagógica en la educación primaria, a partir del análisis de diversos aportes científicos al tema. El primer capítulo presenta objetivos en forma de preguntas de investigación determinadas por el desinterés académico y el conocimiento de los pequeños juegos y su pedagogía.

El capítulo 2 se centra en los aspectos más importantes de la actividad lúdica, sus definiciones y características más representativas, así como la utilidad del juego para el desarrollo de la personalidad.

El Capítulo 3 se centra en la estrategia de instrucción, desde los aspectos fundamentales de las estrategias de instrucción hasta los requisitos actuales de logro del aprendizaje. El cuarto capítulo examina las actividades lúdicas en relación con la educación básica con base en el nuevo currículo nacional.

Objetivo General

- Analizar la actividad lúdica empleada como una estrategia didáctica en educación inicial.

Objetivos Específicos

- Describir la actividad lúdica y sus implicancias en el desarrollo humano
- Describir las estrategias didácticas y su importancia en la educación.
- Describir la actividad lúdica en el nivel de educación inicial.

Finalmente, gracias a la Universidad Nacional de Tumbes por brindar acceso a la segunda licencia importante SUNEDU de la institución. También se presentan conclusiones sobre las actividades de ocio como estrategia de aprendizaje, junto con algunas consideraciones para el profesorado y la comunidad educativa en general

CAPÍTULO II

LA ACTIVIDAD LÚDICA

2.1. Conceptualización de la actividad lúdica

Desde la antigüedad, las personas han reconocido que las actividades recreativas son parte de su experiencia diaria, permitiéndoles aprender de una manera divertida una variedad de habilidades que se convertirán en armas para desenvolverse en la sociedad en el futuro. En la actualidad, estas actividades recreativas han adoptado un enfoque didáctico para el aprendizaje de los estudiantes y, como lo demuestran las investigaciones, diversas disciplinas y ciencias han ayudado a confirmar que mientras juega, una persona recibe diversos incentivos necesarios para el desarrollo de habilidades individuales, economía, cultura, etc. Por ello, Piedra nos cuenta la definición de la palabra “lúdico”, lo que nos permite sentar las bases de nuestra investigación:

Piedra (2018) “La palabra Lúdico, según la etimología popular, deriva del sustantivo latino Ludus (que significa ‘juego’ y muchas otras acepciones). Se refiere a todo lo relacionado con el juego, la recreación, la diversión o el esparcimiento.” Lúdica fue creada por analogía con muchas palabras que usan el sufijo -ico. Dada su etimología, a “diversión” se le suele denominar “juego”, pero el juego no es sólo una actividad divertida, existen otras actividades (solo se mencionan actividades artísticas) y no todos los juegos son divertidos, tal como lo expresa Díaz, EN. (2008) Aunque el juego está asociado con el entretenimiento, la recreación física y el disfrute, no es apropiado limitar el juego a toda una gama de fenómenos humanos.” (p.94)

2.2. El juego en niños: Desde un enfoque teórico

Para definir el juego desde una perspectiva tecno pedagógica, diversos aportes científicos deben ser analizados históricamente y modificados de acuerdo con los requerimientos contextuales de un lugar y tiempo particular.

Meneses y Munger señalan que el juego forma parte del desarrollo del niño, por lo que es necesario como aspecto fundamental en la vida del niño. Varios escritores (enumerados a continuación) han comentado sobre el juego. La jugabilidad del juego se desarrolla a través de varias acciones diferentes. Algunos parecen no tener objetivo, otros se adaptan al objeto. Al mismo tiempo, algunas acciones deben ser una reacción a estímulos externos, mientras que otras te permiten expresar tus gustos o disgustos. También tenemos otros movimientos llamados "impulsos" caracterizados por la falta de coordinación y los estímulos externos que produjeron estos movimientos. A medida que el niño crece, sus movimientos voluntarios disminuyen, aparecen otros movimientos coordinados y aún no se ha adaptado a estos estímulos ambientales.

2.3. El juego como medio de formación holística

Córdoba, Lara & García (2017) "La educación inclusiva consiste en conectar la escuela con el mundo de la educación, proteger el entorno de aprendizaje y proporcionar servicios de calidad a los estudiantes. Es una escuela que reconoce y aborda las diferencias y da importancia a la diversidad. Según el concepto de escuelas inclusivas, todos los niños deben ser educados en escuelas libres de barreras pedagógicas, administrativas y de gestión de recursos (Ferreira, Prado y Cadavieco, 2015).

Contrariamente a la realidad, algunos autores sostienen que la educación es cada vez más necesaria para el trabajo y la inclusión social, pero al mismo tiempo la educación no es suficiente y aún existen barreras a la exclusión, la discriminación estudiantil y el acceso limitado a las instituciones educativas (Herrán, 2013). Por ello, los nuevos desarrollos pretenden adaptarse a la diversidad de diferentes ritmos y estilos de aprendizaje en el aula.

Con base en esto, Ocampo (2015) afirma que “la educación inclusiva requiere estrategias que hablen de movimientos reformistas y de consolidación de nuevos órdenes educativos, morales, políticos y cívicos en contra de la tradición” (p. 20). 36). Por lo tanto, trabajar con los estudiantes sobre cómo combatir la desigualdad social es sumamente importante para aplicar estrategias inclusivas. Simplemente describirlos no es suficiente para hacer posible la construcción de una ciudadanía comprometida con la inclusión, lo que es claramente un objetivo pedagógico solucionable. en la clase. (Susinos y Ceballos, 2012) porque la inclusión aplica para todos los estudiantes. Trata aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos.

En este sentido, Martínez (2008, p. 1) afirma que “estrategias interesantes combinan los aspectos cognitivo, afectivo y afectivo de los estudiantes”. Bajo la orientación y supervisión de los docentes, mejoran los niveles de rendimiento de los estudiantes, mejoran sus habilidades sociales, su creatividad y promueven su formación científica, técnica y social.

Tanto Farías y Rojas (2010) como Botero (2015) muestran que estrategias interesantes se refuerzan a través de sus requisitos en actividades clave de formación y acumulación de conocimientos. El juego aparece en diferentes propuestas en diferentes situaciones educativas, porque tiene varias ventajas, por ejemplo: promueve la motivación, promueve el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, permite la resolución creativa de problemas (Farías y Rojas, 2010). Como señalaron Botero et al. (2015, p. 10): Los juegos también contribuyen a la desintegración de las culturas, los juegos son vistos como actividades socialmente interactivas, teniendo en cuenta el conjunto de significados, valores e identidades que se vinculan promoviendo el compromiso social, la inmersión del sujeto en La dinámica social provoca dificultad en su movimiento y fluidez en términos de provocar retraso en el desarrollo.

CAPÍTULO III

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

3.1. Nociones de estrategia y educación

López, R. (2017) Según la etimología, la palabra estrategia proviene del latín *strategiā*, que también proviene de dos términos griegos: *stratos* (ejército) y *agein* (conductor, guía). De ahí la definición original de la palabra estrategia. se ocupa del arte de realizar operaciones militares con un objetivo claro: llevar a las tropas a la victoria en condiciones favorables. Estos antecedentes sugieren que cualquier proceso debe considerar cinco factores:

- planificación a corto o largo plazo
- estrategia, que es el uso de tecnología o proceso para lograr un objetivo específico
- lugar, ambiente, hora, duración y horario de la reunión
- responsabilidad de saber quién tiene derecho a intervenir.
- Faltando no sólo la lección, sino el escenario de la batalla o de la guerra, en lo que a sus componentes se refiere, esta idea no debe separarse, ni debe contradecir el concepto de enseñanza de tácticas promovido por las instituciones educativas.

3.2. Las estrategias de enseñanza

Londoño y Calvache (2010) En las condiciones actuales de globalización, internacionalización del conocimiento y auge de las tecnologías de la información y la comunicación, las competencias en gestión de la información y el conocimiento son cada

vez más demandadas, y el sistema educativo en su conjunto y sus diversos procesos específicos necesitan especialmente del liderazgo y competencia de los educadores. La idoneidad, el desarrollo como líderes del proceso de enseñanza y aprendizaje, de los estudiantes no se limitaría sólo a la acumulación de conocimientos, sino al manejo y procesamiento adecuado de las herramientas desarrolladas, lo que lo convierta en un aprendizaje independiente y significativo para el fortalecimiento de diversos campos. del conocimiento y estrategias de aprendizaje basado en la cooperación, su trabajo es calificado, asegurando así la calidad de la educación y el pleno desarrollo del estudiante como personalidad. Estas estrategias deben crear y crear oportunidades no sólo para observar, comprender e influir en cómo aprenden los estudiantes, sino también para reconocer la necesidad de innovaciones pedagógicas que atiendan los desafíos de hoy y las necesidades de las ciencias sociales. Dado el potencial y la multidimensionalidad pragmática de los estudiantes y el compromiso que los docentes tienen que asumir en su trabajo es por lo tanto importante que los docentes encuentren formas efectivas de tratar con los estudiantes y estilos de conocimiento y estrategias de aprendizaje que hagan de su comportamiento pedagógico un área de un mundo significativo de experiencias, aprendizajes y oportunidades de crecimiento personal.

3.3. Estrategia didáctica: el juego

La actividad lúdica en la actualidad no adquiere un valor trascendental, eso se debe a que las mismas instituciones de formación pedagógica ponen pocos esfuerzos por investigar en este contexto. Es conocido que estos estudios requieren de recursos económicos, por esa razón las autoridades gubernamentales son quienes deben fomentar y promover proyectos de naturaleza productiva que den a conocer la importancia de la técnica del juego como beneficio de la población infantil, tomando como antecedente otros países en cooperación con la UNICEF, según evidencias en las informaciones de análisis.

El juego considerado como técnica configura cinco principios básicos:

1. Principio de significatividad. El juego tiene un significado significativo porque surge de procesos internos que deben ser provocados, si no fomentados intencionalmente (Eisen, 1994, pp. 251-259), ya que en individuos con bajo rendimiento académico, su nivel de desarrollo lúdico es bajo, si no nulo, por lo que el juego busca desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que enfrentan.

El juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo, afectivo y social del niño, y se requiere para un desarrollo integral, porque permite el desarrollo de la maduración psíquica, de las funciones básicas para ser -la actividad lúdica- una función simbólica, cuyo objetivo es la manifestación creadora de la representación común. (Lee, 1977).

2. Principio de funcionalidad. Como escenario inicial para el desarrollo del intelecto, la curiosidad y la predisposición del niño (López y Montero, 2000, p. 4), el juego permite la eliminación inconsciente de inconvenientes que impiden cambios en la actitud mental, posibilitando la innovación exitosa en las huellas nemotécnicas del juego en el cerebro.
3. Principio de utilidad. El juego fomenta la motivación (el vínculo entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un resultado exitoso: ganar. De esta forma, el binomio juego-aprendizaje tiene un estatus integral que mejora los resultados de la enseñanza.
4. Principio de globalidad. El juego capacita al individuo para facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la

adaptación de la realidad externa, porque surge como resultado de la imitación diferida (es en esa imitación que la asimilación de las situaciones y relaciones observadas a partir de los modelos de datos concretos), promoviendo la creación de campos de acción, para que el niño se organice a sí mismo.

5. Principio de culturalidad. El juego es un instrumento culturizado fundamental para el ser humano, un vínculo generacional, ya que se crea en los primeros años en presencia de un adulto, formando con él una relación que conduce al establecimiento de lazos afectivos, ganando así valor social.

CAPITULO IV

LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EDUCACIÓN INICIAL

4.1. La actividad lúdica como estrategia pedagógica

Gómez, Molano y Rodríguez (2015) “La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje”.

Las actividades lúdicas para las tareas del aula se convierten en un recurso estratégico que guía a los niños hacia un aprendizaje significativo en un ambiente adecuado y confortable, de una manera atractiva y natural que promueve el desarrollo de habilidades. Esto crea niños felices que mejoran sus habilidades, niños solidarios que quieren trabajar en el aula, curiosos, creativos en un ambiente que fomenta e incluso amplía su vocabulario, mejora la convivencia con sus compañeros, involucra su entorno familiar. Interés de los padres por las actividades escolares. Las actividades lúdicas no sólo han beneficiado a los humanos a lo largo de la historia, sino que otras especies también han exhibido comportamientos lúdicos, por lo que podemos suponer que desde tiempos prehistóricos, los humanos han estado jugando por diversión, disfrute, creatividad y distracción; estos testimonios. Las referencias a actividades lúdicas pintadas en las paredes de los templos y tumbas egipcias muestran que los egipcios en sus imágenes apocalípticas dedicaban su tiempo a disfrutar de la música, la poesía, la danza y los juegos.

Así, estas artes son un mundo, un pasado, una historia, una especie de naturaleza, en la que los jugadores ya tienen el objetivo de alegrar el alma, disfrutar de la vida, actividades especiales en momentos especiales, para el artista un objetivo en sí mismo. días, para esta audiencia los beneficios de divertirse aprendiendo son reconocidos por

muchos otros. En resumen, las investigaciones muestran que el juego implica pensamiento creativo, resolución de problemas, habilidades para manejar el estrés y la ansiedad, la capacidad de aprender nuevas ideas, resolución de problemas de conducta, aumento de la autoestima, uso de herramientas y desarrollo del lenguaje.

4.2. El juego en la resolución de problemas

Sulca (2016) “Hay que considerar el juego como modelo peculiar de interacción del niño y de la niña consigo mismo, los otros y las cosas, implica privilegiar las actividades lúdicas como recursos metodológicos más apropiados para la resolución de problemas, permitiendo el logro de capacidades”. Desde esta perspectiva se consignan algunas de las nociones que se describe:

- Los juegos se utilizan como recursos educativos para desarrollar y guiar el pensamiento lógico de los estudiantes, prepararlos para explorar la realidad y actuar.
- Se convierte en una herramienta para pasar del pensamiento sensación, del programa sensoriomotor a la conceptualización.
- Se convierte en expresión de la personalidad del niño, permitiendo a los docentes detectar, comprender e intervenir en las actitudes y comportamientos de los niños para ayudarles a superar dificultades con el objetivo primordial del aprendizaje. Logro de metas, objetivos educativos y contenidos.
- Se convierte en una forma ideal para que niños y niñas se integren a su contexto sociocultural y comprendan su mundo y sus relaciones con los demás.
- Esta forma única de comunicación, expresión y creatividad de los niños les permite pasar de actividades divertidas a trabajos igualmente divertidos.

- Responsable de mantener la dimensión del juego como forma natural de aprendizaje en un nivel equivalente a la educación básica.
- Promover el aprendizaje significativo a través de experiencias de calidad y resolución de problemas en el contexto de niños que trabajan espontáneamente en voz baja.

4.3. Estrategias en la escuela

Córmack M. (2004) “La labor educativa también involucra al docente y la enseñanza, pero diferente a lo tradicional, en la actualidad se considera a la enseñanza como un cúmulo de ayuda que el docente facilita al niño para que pueda realizar su proceso personal y construya sus conocimientos. La ayuda que brinde, el docente generará espacios necesarios para la optimización y crecimiento del aprendizaje en los niños. Para el logro de este objetivo la profesora o profesor utilizará las estrategias necesarias, pero en su caso de enseñanza. Las estrategias de enseñanza deben ser consignadas en los documentos de programación como parte importante de la misma, ya que es un elemento nuevo que se incorpora siendo necesario que seleccione previamente cuál utilizará en cada caso”. Se puede mencionar las siguientes:

La situación problemática, que en la teoría de Piaget también se llama conflicto cognitivo, es una situación que surge en el proceso de aprendizaje cuando un niño descubre una discrepancia entre su conocimiento y comprensión de la realidad y los nuevos conocimientos que obtiene de otros niños. O el mentor o su familia. Desde el punto de vista pedagógico, el profesor debe proporcionar al niño la ayuda necesaria para restablecer el equilibrio. Esta ayuda puede tomar la forma de preguntas que estimulen el pensamiento de los niños y ayuden a abrir nuevas formas de cambiar o reordenar sus esquemas anteriores, o de programación experiencial directa que permita a los niños manipular el material para que puedan comparar, construir. relaciones y finalmente

realizar cambios en la percepción. Aunque este enfoque se utiliza más comúnmente en matemáticas, se ha demostrado que también es aplicable en otros campos.

El objetivo del aprendizaje significativo es relacionar la información existente con nuevos conocimientos para lograr el aprendizaje. Para lograr esto, los maestros primero deben ser conscientes de los conocimientos previos de los niños y luego seleccionar material que tenga sentido lógico para promover la motivación y fomentar la construcción de relaciones. Los maestros apoyarán el aprendizaje significativo mediante el uso de puentes cognitivos, conceptos o ideas amplios que establezcan conexiones entre la comprensión previa de los estudiantes y el nuevo aprendizaje. En el nivel introductorio, utilice los siguientes puentes cognitivos:

- Los Organizadores Avanzados brindan información contextual inspiradora (lo que esperamos lograr) o experiencia directa al intentar conectar información nueva con información antigua.
- Mapas semánticos y mapas mentales que representan gráficamente soluciones de conocimiento. Llamam la atención del maestro y del niño sobre algunos principios básicos que deberían ser el centro del aprendizaje. □ Analogía, utilizar un hecho conocido o conocido para compararlo con otro hecho comparable pero desconocido para ayudar a la comprensión. □ Históricamente, la motivación se ha utilizado al inicio de un curso de estudio y ahora se ha demostrado que es importante para mantener el interés de los jóvenes en aprender a lo largo de sus estudios. En este sentido, el instructor debe superar la tendencia habitual a hacerle repetir las actividades, sin tener en cuenta lo que antes le resultaba apasionante y motivador. Por otro lado, los rotafolios o rotafolios se utilizan casi a diario para registrar productos elaborados por los jóvenes para acercarlos a la lectura y la escritura. Es una actividad muy enriquecedora para un niño, pero cuando se utilizan una y otra vez los mismos procedimientos o materiales, puede convertirse en rutina,

cansando al niño hasta el punto de no participar en la actividad en absoluto.

En las actividades de evaluación y autoevaluación se recomienda utilizar iconos, siluetas, pegatinas en lugar de dibujos. Una sugerencia interesante se refiere al proceso que utilizan algunos profesores para registrar el interés de los niños en temas que surgen espontáneamente durante la creación de unidades de aprendizaje. Para ello colocaron un cartel titulado "¿Qué queremos saber?". en un lugar apropiado del aula. Este cartel resaltará temas que surjan de las diversas experiencias que se están llevando a cabo o temas que se están desarrollando. El maestro anota los temas que señalan los niños y los registra para referencia posterior.

Se debe mencionar nuevamente la prueba de conocimientos previos mencionada anteriormente, ahora el objetivo es restaurar los conocimientos previos de los niños. El conocimiento que tienen los niños del mundo físico y social es la base para la interacción con el medio ambiente y la participación activa en la realidad. La maestra hace preguntas, habla con los niños y los observa jugar en un rincón o jugar libremente en el patio. Esto significa que hay más oportunidades de realizar este conocimiento en el aprendizaje diario. Debido a que se pueden desarrollar conocimientos incorrectos, se debe fomentar el cambio conceptual, creando nuevos significados. El error más típico es decirle al joven que está equivocado y luego darle las respuestas adecuadas, lo que le priva de autonomía, independencia y capacidad de encontrar soluciones por sí mismo. Además, analizando los conocimientos previos de los niños es posible descubrir diferentes niveles de información, pero esto no impide que todos participen en las actividades planificadas.

Observación directa, análisis y sistematización de la información. Los niños son observadores por naturaleza desde una edad temprana, pero a veces esta observación surge al centrarse en factores amplios o globales ignorando los matices. Por lo tanto, el maestro

debe tener claro lo que quiere desarrollar junto con los niños, debe orientar lo que quiere que aprendan, hacer preguntas, dirigir al bebé a observar y permitirle percibir los más mínimos detalles. Esta cuidadosa observación proporciona una gran cantidad de información que debe clasificarse para futuras investigaciones. Con apoyo del docente, organizar la información de los niños para que desarrollen tablas simples o dobles y marquen los resultados con cruces o flechas, por ejemplo, en encuestas. En otros casos, se puede utilizar el dramatismo o entretenimiento del lugar visitado para ambientar el escenario. El análisis y sistematización del material recopilado permitirá sacar conclusiones, comprobar las suposiciones que hacían antes de la experiencia, confirmar, corregir o cambiar sus pensamientos previos, etc. Los niños de 5 años pueden comunicar los conocimientos adquiridos a sus padres y a otros adultos mediante diagramas, pictogramas y códigos que se les ocurran.

Mediación en estudios. Los docentes están asumiendo ahora el nuevo papel de facilitadores del aprendizaje, brindando asistencia y "facilitando" el aprendizaje a quienes lo necesitan. Bruner recomienda a este respecto un método que él llama andamiaje. El andamiaje es la estructuración del trabajo y las interacciones de los adultos para brindar a los niños la ayuda que necesitan en un entorno de aprendizaje específico.

Evaluación La evaluación es una de las tareas más complejas del proceso de aprendizaje, ya que incluye todos los componentes del proceso de aprendizaje. La evaluación implicará realizar juicios de valor cualitativos sobre lo que se evalúa, así como tomar decisiones que generen información, que permitan recalibrar y realizar las modificaciones necesarias para optimizar el desempeño educativo. Aunque la evaluación cubre todos los componentes de una actividad educativa, se centra en las estrategias de los niños y los profesores en este contexto para recopilar información útil sobre el proceso de aprendizaje.

CONCLUSIONES

PRIMERO: La actividad lúdica o también concebida como juego es una de las técnicas más usadas en diferentes etapas educativas, con intenciones diversas; sin embargo, se está dejando de investigar, sobre todo en los tiempos actuales, de la real dimensión que proporciona al coadyuvar a los propósitos educativos, direccionados al logro de aprendizajes.

SEGUNDO: Es la escuela quien posee el cúmulo de estrategias didácticas para obtener resultados satisfactorios en el aprendizaje de los estudiantes; sin embargo, en algunos casos se observa que algunos docentes no las aplican adecuadamente, tal por desconocimiento técnico o por mero facilismo. Hecho que necesita profundo análisis y accionar desde la formación profesional docente.

TERCERO: Las actividades lúdicas y su aplicación en nuestro país, en los últimos años, han recibido mucha influencia de investigaciones internacionales, al conocer sus sustentos científicos y sus objetivos de aplicación, caso de las rutas de aprendizaje, por citar un ejemplo tangible y próximo. Empero, poco adaptable y significativo para los docentes y los estudiantes de diferentes realidades; por lo tanto, cabe la necesidad de redimensionar los materiales y los acompañamientos pedagógicos proporcionados por el MINEDU.

RECOMENDACIONES

PRIMERO: Los docentes deben procurar investigar sobre las actividades lúdicas diversas y elegir las más apropiadas para ponerlas en práctica en su quehacer pedagógico, y no solo como cuestiones principistas.

SEGUNDO: Hay que analizar cuidadosamente la optimización de los logros de aprendizaje de los niños y niñas; puesto que, en algunos casos, los docentes no ejecutan su labor de planificación, programación, ejecución y evaluación con responsabilidad.

TERCERO: Las supervisiones del MINEDU son solo formas de medición para el desempeño docente, mas no son permanentes de acompañamiento, sobre todo a aquellos que llevan décadas en el ámbito docente.

REFERENCIAS CITADAS

Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*. ENSAYOS, Recuperado en: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Córmack M. (2004) *Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en la educación*. Recuperado en: dialnet.unirioja.es › descarga › artículo

Domínguez C. (2015) *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Recuperado en: www.uacj.mx › DGDCDC › Documents › RTI › ICSA › La lúdica

Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018) *Aprendizaje a través del juego*. Sección de Educación, División de Programas 3 United Nations Plaza. New York, NY 10017

Gómez T, Molano O y Rodríguez S. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. [Tesis de licenciatura] Universidad de Tolima. Recuperado en: www.semanticscholar.org › paper › La-actividad-lúdica-como-estrategia...

Londoño, P y Calvache, J. (2010) *Estrategias de enseñanza*. Recuperado en: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>

López, R. (2017) *Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Recuperado en:

"<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>

Meneses M. y Monge M. (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. Recuperado en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025210>

Ministerio de Educación de Perú (MINEDU) (2016) *Entorno educativo de calidad en Educación Inicial*. Amauta Impresiones Comerciales S.A.C. Lima, Perú

Ministerio de Educación de Perú (MINEDU) (2016) *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú

Ministerio de Educación de Perú - MINEDU (2015) *Rutas del aprendizaje – Comunicación*.

Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/pdf>

Ministerio de Educación de Perú - MINEDU (2016) *Currículo Nacional*. Recuperado:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/actualizacion.php>

Piedra, S (2018) Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos.

Recuperado en: [revistas.utm.edu.ec › index.php › Cognosis › article › download](http://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/download)

Sulca M (2016) *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la*

institución educativa inicial 651. [Tesis de segunda especialidad] Facultad de Educación

- Universidad Peruana Cayetano Heredia. Recuperado en: repositorio.upch.edu.pe ›

[upch](#) › [Actividades_SulcaGutierrez_Mariela](#)