

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La actividad lúdica en la educación inicial.

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

Autora.

Danly Adelí Mendoza Martínez.

PIURA – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La actividad lúdica en la educación inicial.

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

Danly Adelí Mendoza Martínez. (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

PIURA – PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Piura, a los cuatro días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E.P. Postficia, 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: "La actividad lúdica en la educación inicial", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora Dany Adelt Méndez Martínez.

A las QUINCE horas CEERO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, Dany Adelt Méndez Martínez, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, DANLY ADELÍ MENDOZA MARTÍNEZ estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA EDUCACIÓN INICIAL, la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, _____ de 2018

Firma

DANLY ADELÍ MENDOZA MARTÍNEZ

“A Dios porque es él quien ilumina mi camino”

A mi esposo e hijas por su permanente apoyo para el logro de mis objetivos.

ÍNDICE

RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: DEFINICIONES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO JUEGO	
1.1. Concepto de la lúdica como juego.	8
1.2. Teorías sobre el juego como actividad lúdica.	9
1.2.1. Teoría Anticipación Funcional del juego.	10
1.2.2. Teoría Piaget sobre el juego.	10
1.2.3. Teoría sociocultural de Vygotsky.	11
1.3. Diferencias y semejanzas entre las teorías.	11
1.4. Teoría de Vygotsky. Escogencia Personal.	13
CAPÍTULO II: CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIÓN	
2.1. Características.	14
2.2. Clasificación de la actividad lúdica según criterio.	15
2.3. Criterios para la Clasificación de Juegos.	15
2.3.1. Por el entorno en el que se desarrolla.	15
2.3.2. Rol de la persona educadora en la actividad lúdica.	15
2.3.3. Por el número de participantes.	16
2.3.4. Por la actividad que promueve en el niño.	17
2.3.5. Según el momento en que se desarrolla la actividad.	19
CAPÍTULO III: DESARROLLO DE LA ETAPA LÚDICA	
3.1. Dimensión social del niño.	21
3.2. Dimensión cognitiva de la actividad lúdica.	22
3.3. Dimensión motora de la actividad lúdica.	23
3.4. Beneficios de la actividad lúdica como juego.	24
CAPÍTULO IV: ROL DEL ACOMPAÑAMIENTO EN LA ACTIVIDAD LÚDICA	
4.1. El rol de la familia en la actividad lúdica.	27
4.2. El rol del educador en la actividad lúdica.	29

4.3. Estrategias para el buen desarrollo de la actividad lúdica.	30
CONCLUSIONES	31
REFERENCIAS CITADAS	33

RESUMEN

El presente trabajo se desarrolla dentro del campo de la educación, abordando un tema importante en la construcción del niño, nos referimos al juego. El presente trabajo, nos ayudará, a conocer características y teorías sobre la lúdica, su importancia para el desarrollo del niño y brindará información para el área docente y familiar sobre cómo manejar esta actividad y sacare provecho. Esperamos que los aportes del presenta trabajo concentrados en los contenidos y conclusiones aporten al cumplimiento de los objetivos del profesional de la educación inicial.

PALABRAS CLAVE: Actividad, educación, aprendizaje

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se encuentra basado en una necesidad de aprendizaje, razón por la cual hoy en día se han incorporado a la enseñanza las actividades basadas lúdicas basadas en el juego como estrategia para el proceso enseñanza – aprendizaje.

“Una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida, el jugar forma parte fundamental en su proceso evolutivo, formando así los cimientos de comportamiento social.” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 1).

“En la etapa escolar, las actividades lúdicas cumplen con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y las mismas que permiten desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos.” (El juego en la educación inicial , 2012, párr. 2)

En cuanto al esquema del trabajo, el primer capítulo recoge brevemente las diversas definiciones y teorías de la lúdica por varios autores; seguido del segundo capítulo que nos da a conocer sobre las características y clasificación de algunas actividades lúdicas; en el tercer capítulo se centra la importancia que tiene la lúdica como base del desarrollo, físico e intelectual del ser humano, especialmente en la etapa infantil; en el cuarto capítulo se engloba aspectos relacionados sobre el roles de la familia y docentes, como pilares fundamentales en la formación inicial integral del menor.

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

CAPÍTULO I

DEFINICIONES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO LO ES EL JUEGO

El presente capítulo tiene el propósito de abordar algunas definiciones de la lúdica como el juego ya que se considera parte vital del desarrollo integral del niño y niña, pues esta nace de forma libre, en un espacio y un tiempo determinados, favoreciendo las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales; permitiendo que interactúen entre sí, además de fortalecer la autoestima, las relaciones interpersonales como son los valores del respeto honestidad, responsabilidad y capacidad de adaptación a nuevos escenarios.

1.1. Concepto de lúdica como juego. –

Etimológicamente el término juego procede del latín “jocum” (broma, diversión), y “ludus”, lúdica (o lúdrica) que es el acto de jugar. Las definiciones de los autores más representativos en el estudio del mismo son las siguientes:

(Russel, 1958) “El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”. Citado por (Navarro ,2002).

(Brunner ,1983) citado por (Navarro ,2002), describe primeramente algunas funciones del juego por ser una actividad que sirve como medio para explorar. Del mismo modo, la actividad lúdica se caracteriza por una generar medios de exploración y fines de invención, siendo el niño quien lo modifica dichas actividades según su criterio intuitivo. Por otro lado, éste se desarrolla en función de un “escenario” y no surge de la anécdota constante. Es así que esta actividad transforma el mundo exterior de acuerdo al contexto en el que se presenta el aprendizaje. Por consecuencia el autor

asevera que el juego proporciona placer, y lo relaciona con la superación de obstáculos como de resolución de problemas.

(Jacquin, 1958) citado por (Gutiérrez, 2004), manifiesta “El juego es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer”. (Unirioja, 2004, p. 156).

“(Huizinga, 1938), define esta actividad como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”. (Wikipedia, s.f. párr. 5)

(Bühler, 1924) citado por (Gutiérrez, 2004), “Denominamos una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga” (Unirioja, 2004, p. 157).

(Spencer, 1983) citado por (Gutiérrez, 2004), indica que “La actividad lúdica que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario como medio para eliminar su escaso de energía”. (Santiago, 2015, p. 1)

(Elkonin ,1980), manifiesta que la “Variedad de práctica en sociedad consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real”, citado por (Gutiérrez ,2004),

De las definiciones anteriormente presentadas por diversos autores manifiestan que el juego es algo que no es heredado a la naturaleza del niño. El mismo que necesita acción en diversos aspectos, empleando al jugar como medio, por ello la actividad lúdica es necesaria y vital para su desarrollo. El jugar tempranamente y de forma diversa contribuye a un estímulo positivo en todos los aspectos del crecimiento y desarrollo humano, todo el desarrollo infantil se halla directamente vinculado con el juego y por ello no se puede considerar una actividad inútil o de poca importancia.

Descritas las diferentes definiciones de la actividad lúdica, a continuación, señalaremos las teorías que avalan estos conceptos.

1.2. Teorías sobre el juego como actividad lúdica. –

“Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación” (Temas para la educación , 2010, p. 4).

1.2.1. Teoría de la Anticipación Funcional del juego. -

(Groos ,1902), filósofo y psicólogo alemán, quien presenta su a la actividad lúdica como un ejercicio previo para la vida adulta donde el niño aprende partiendo del instinto. Así mismo escribe: “Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituye el fin de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de conveniencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, empleando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar”, citado por (Navarro, 2002).

“Groos se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es una inteligencia o una lógica que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.” (Temas para la educación , 2010, p. 5)

Por tanto, la actividad lúdica como juego, se contempla como un ejercicio previo a la madurez que se alcanza culminada la etapa de la niñez, contemplando la naturaleza intuitiva del niño como parte de ejercer sus habilidades y las capacidades.

1. 2. 2. Teoría de Piaget sobre el juego. -

(Piaget , 1956), El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa

significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla. (Anita, 2010)

(Piaget, 1986) menciona que a partir de los 4 años los papeles de juego se diferencian y se hacen más complementarios, y que esto supone un progreso en la socialización, no tan definido; considerando que este tipo de juego simbólico más social se encuentra presente desde los 7 años; finalmente, entre los 10-11 años se comienza a perder simbolismo con las reglas definidas por ellos mismos dándole mayor prioridad a estas, citado por (Navarro ,2002).

1 .2 .3. Teoría sociocultural de Vygotsky. -

(Vygotsky ,1979), considera que el desarrollo infantil se produce por la interacción del niño con el medio social y cultural en el que se desenvuelve. Desde este enfoque el juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales. La actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en el aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. La zona de desarrollo próximo (ZDP) es la distancia que existe entre otras dos zonas: la zona de desarrollo real (nivel de resolución de una tarea que el niño puede alcanzar por sí mismo, sin ayuda) y la zona de desarrollo potencial (lo que puede llegar a realizar con la ayuda de un adulto o un compañero más competente o experto en esa tarea). Para Vygotsky, en la ZDP es donde se desarrolla el proceso de construcción de conocimiento y se avanza en el desarrollo, citado por (De Haan, 2009).’

“También es importante resaltar que el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil”. (Banda, s.f. p. 1)

Finalmente Vygotsky establece que jugar es una actividad que se desarrolla en sociedad en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio (De Haan, 2009).

1.3. Diferencias y semejanzas entre las teorías. -

Podemos partir como semejanza importante entre estas teorías renombradas, que se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje, que quiere decir que el niño construye su propio aprendizaje. Sin embargo,

“Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto en sociedad, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.” (early technical education, s.f. pàrr. 1)

Al discriminar las definiciones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en que la importancia de esta actividad lúdica reside en los aspectos psicológicos, pedagógicos e interpersonales del ser humano.

1.4. Teoría de Vygotsky Escogencia Personal. -

De las tres Teorías referidas y planteadas sobre el juego como actividad lúdica, podemos considerar que Vygotsky es la más aceptable el ámbito educativo, ya que esta teoría es la que condiciona el desarrollo integral del niño, y establece la diferencia entre las cosas que el niño puede hacer solo o con la ayuda de otro más capaz. Vygotsky destacó también la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Observó que el lenguaje era la

principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Para culminar, Vygotsky señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertas herramientas psicológicas que los niños encuentran en su entorno , es donde el docente debe investigar el entorno educativo y establecer las necesidades de los estudiantes, planificando actividades que logren promover su aprendizaje, fortaleciendo las capacidades de socialización, motricidad, entre otras; que ayuden a convertirse en un ser integro; es la escuela así como las actividades lúdicas se debe aprovechar por su gran potencial dentro de la vida y crecimiento del niño.

CAPÍTULO II

CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIÓN

En este capítulo se detalla las principales características o elementos comunes de los juegos como actividades lúdicas.

2.1. Características. -

La actividad lúdica como el juego es una etapa fundamental del niño, imprescindible para su desarrollo, por lo que ésta debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades.

La naturaleza de las actividades lúdicas como juego corresponden a estas características:

- Es voluntario y se da de forma libre cuando se apetece.
- La actividad lúdica es satisfactoria pues aporta recuerdos muy agradables.
- Es motivadora, pues tiene un fin en sí mismo, predominando la acción sobre el objetivo.
- “Impone reglas en relación con la acción, los objetos y sus características; el espacio y las posibilidades de los jugadores, donde se crea una referencia en las normas de convivencia, que consiste en pasarlo bien todos y que a nadie se le haga daño”. (Maribel, 2017, p. 1)
- “Implica una participación activa condiciona por las características exteriores sino también personales” (Maribel, 2017, p. 1)

- La actividad lúdica es fantasiosa porque crea escenarios que no comparten su realidad, simbólica porque le da la capacidad de crear sus propias normas, ficticia porque libera de las exigencias diarias.

El jugar dentro de las actividades lúdicas, herramienta educativa que favorece el aprendizaje en diversas ramas como lo es la Psicológica, pues esta libera tensiones.

La diferencia entre la actividad lúdica que tanto los niños y los adultos realizan es claramente porque los niños juegan para encontrar la realidad y los adultos juegan para evadirla. La misma que cambia con la edad, de forma que hay diferentes actividades lúdicas que, a lo largo de la vida del niño en crecimiento, la misma que va cambiando siguiendo su propio ritmo, pues ésta se presenta de forma individual, otorgándole nuevos logros, destrezas y competencias

Además de tener un carácter compensatorio pues para Freud, la actividad lúdica como el juego tiene una relación directa con los anhelos y sueños de las personas.

2.2. Clasificación de la actividad lúdica como juego según criterios. –

2.2.1. Por el entorno en donde se desarrolla. –

Las actividades lúdicas que se desarrollan en un ambiente exterior, como los es el correr, saltar, ocultarse, montar bicicleta, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán, como parte de actividad física, se observa que éstas requieren de espacio en la que se desenvuelva con plenitud.

Las actividades lúdicas que se desarrollan en un ambiente interior, como son los manipulativos, de imitación, de razonamiento verbal y lógico, de memoria, pues estos no requieren de un espacio amplio, sino algo más reducido donde se pueda procesar información y captar las intenciones que las actividades antes mencionadas presentan. (Gálvez & Rodríguez, 2005).

2.2.2. Rol de la persona educadora en la actividad lúdica. –

La actividad lúdica se presenta de diversas formas como son las más recurrente dentro del buen desarrollo de las actividades educativas hoy en día se pueden distinguir ciertos tipos, con características comunes dentro de los ambientes educativos; tenemos las actividades lúdicas de forma libre, presenciadas y dirigidas. (Gálvez & Rodríguez, 2005).

Los niños con su inmensa capacidad para recrear escenario de espontánea, en un medio adecuado donde pueda expresarse y actuar libremente, surgirán las actividades libres, donde el niño toma a iniciativa. Los educadores por otra parte tienen un papel importante pues son el nexo entre la enseñanza y dirigir la misma para mejorar las capacidades de estos desde su desarrollo inicial. (Gálvez & Rodríguez, 2005).

Del mismo modo cuando el niño realiza actividades sólo, con su cuerpo o con objetos de juego, aún con la necesidad de tener confianza y seguridad, por parte de alguien mayor, aunque este educador o padre no intervenga directamente se considera la actividad como presenciada (Gálvez & Rodríguez, 2005).

2. 2. 3. Por el número de participantes. -

(Gálvez & Rodríguez, 2005), señala algunos tipos de actividades lúdicas, las que se presentan de forma individual, paralelo, en pareja, en grupo.

La actividad individual en la que el niño interactúa de forma personal aun si esté se encuentre en compañía de otros, el niño explora y ejercita su mente y su propio cuerpo, netamente forman parte de este grupo las actividades que trabajan ampliamente el razonamiento lógico, verbal e intuitivo. (Gálvez & Rodríguez, 2005),

La actividad lúdica que se desarrolla en paralelo es la que el niño generalmente desarrolla individualmente, pero en compañía de otros niños aparentan realizar actividades similares o con objetos parecidos sin interactuar con los demás. (Gálvez & Rodríguez, 2005),

En la etapa inicial hablamos del ciclo de 0 a 3 años, las actividades en pareja o acompañados son los que el educador realiza con sus niños de interacción social, como

cantos con expresiones corporales entre otras, a medida que avanzan en su educación, los niños aprenden y pueden desarrollar dichas actividades con su compañero de lugar o en grupo, pues lo captó del educador y quiere transmitir a los de su entorno, mostrando diversos tipos de actividades en grupo como son las de competencia, cooperativismo y de asociación. (Gálvez & Rodríguez, 2005),

2. 2. 4. Por la actividad que promueve en el niño.

Según la actividad lúdica que el niño desenvuelve se presentan las de tipo sensoriales, en los cuales se ejercitan los sentidos. Pues estas acciones sensoriales nacen desde las primeras semanas de vida hasta los dos años prolongándose hasta la etapa de Educación Infantil. (Gálvez & Rodríguez, 2005).

“Las actividades lúdicas sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos” (Gálvez & Rodríguez, 2005).

Del mismo modo las actividades motoras aparecen conjuntamente con las sensoriales en primeras semanas de vida repitiendo los” movimientos y gestos que inician de forma involuntaria” (Temas para la educación , 2010, p. 6); “estas tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia” (Temas para la educación , 2010, p. 6).

“Las actividades lúdicas motores como andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los momentos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas” (Temas para la educación , 2010, p. 6)

Por otro lado, la actividad de manipular, en estas “intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar” (Temas para la educación , 2010, p. 6).

En la infancia se da a notar desde los tres o cuatro meses, sujetando su sonaja o cualquier objeto que le agrade a medida que lo manipula aprende destreza para ellos luego empieza a sujetar sus alimentos llevándoselos a la boca disfrutando de forma especial. (Gálvez & Rodríguez, 2005).

En las actividades de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente, iniciándose a los siete meses, extendiéndose durante toda la infancia, y estos se refuerzan con las actividades que sus primeros educadores en forma de gestos y acciones (Gálvez & Rodríguez, 2005).

Las actividades lúdicas simbólicas como la ficción, consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transformando objetos inanimados en sus mejores herramientas de diversión como animales, autos entre otras, a las personas como familiares creando escenarios diversos donde ellos son los protagonistas o a las profesiones que puede percibir de su entorno como por ejemplo ponerle una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar (Gálvez & Rodríguez, 2005).

Actividades de razonamiento verbal, favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Iniciándose con la madre, luego por las educadoras, mismas que hablan a los infantes o niños donde estos logran la imitación de sonidos, entre estos tenemos los trabalenguas, canciones de acción motora, etc. (Gálvez & Rodríguez, 2005).

Las actividades de razonamiento lógico, favorecen el conocimiento lógico-matemático, como son los de asociación de características contrarias, de diferenciación de bueno y malo, etc. (Gálvez & Rodríguez, 2005).

De relaciones actividades espaciales, en donde la reproducción de escenarios y pensamiento crítico como son los rompecabezas o puzles, en los que el “niño observar y reproducir las relaciones implicadas entre las piezas” (Blanco, 2012, párr. 25).

Actividades temporales, en los que el niño sigue ciertos parámetros temporales para obtener un orden la actividad asignada. (Gálvez & Rodríguez, 2005).

“En actividades de memoria, como la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores, pues en la educación inicial nos interesan especialmente las actividades que van asociadas a los sentidos.” (Blanco, 2012, p. 28).

Actividades que relacionan la fantasía, son las que “permiten al niño para dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo” (Gonzales, 2009, p. 1), “con la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades” (Blanco, 2012, pàrr 29).

2. 2. 5. Según el momento en que se desarrolla la actividad. –

Las actividades lúdicas como “juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en educación inicial, aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños” (Gonzales, 2009, p. 1), pues esta facilita el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos (Gálvez & Rodríguez, 2005

CAPÍTULO III

EL DESARROLLO DE LA ETAPA LÚDICA

En este capítulo se abordará como la actividad lúdica forma parte de la vida del niño, y a través del mismo éste va desarrollando destrezas motrices, a través de las actividades motoras y sensoriales del cuerpo; toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan los sentidos.

“Diferentes investigaciones han demostrado que a los tres años edad el 90% del cerebro se ha desarrollado, durante este período las niñas y los niños aprenden más rápido, especialmente cuando reciben amor, afecto, atención y alimentación. Se espera que la organización estructural de los patrones neuronales se vaya desarrollando a partir de experiencias y estímulos, asociados a los sentimientos y las emociones que el entorno le provee, situaciones que determinan el proceso de maduración, la manera de pensar, sentir y comportarnos”. (Secretario de estado de educación de República Dominicana, 2009, p. 1)

“La actividad lúdica juega un factor importante y potenciador en el desarrollo físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. Esta etapa va directamente y completamente vinculada con la lúdica, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea; en la que el niño adquiere personalidad, capacidades intelectuales, experiencias de vida, entre otras”. (Chamorro, 2010, p. 21)

“A través de las actividades lúdicas el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Medio importante que se emplea para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones, pues se puede

entender como un lenguaje de expresión natural, vinculado con la creatividad, la solución de problemas o de papeles sociales”. (Chamorro, 2010, p. 21)

La función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades, su interés pues éste va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, logrando descubrirse a sí mismo, al exterior y formar su personalidad.

Dichas actividades diferentes reconocen la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos del desarrollo, “recordemos que el grado de desarrollo adquirido no está determinado exclusivamente por la edad cronológica, ya que es diferente en los niños de la misma edad, lo que explica por qué algunos chicos se anticipan en el dominio de ciertas habilidades y pueden demorarse en la adquisición de otras”. Ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva e interpersonal (Morillo, 2009).

(Van der Gaag ,2000) citado por (Blanco ,2005), señala que el desarrollo temprano de cada niño está relacionado con el desarrollo humano del conjunto de una sociedad o país, por lo que invertir en programas de educación y cuidado de la primera infancia es el comienzo natural de las políticas y programas de desarrollo humano.

3. 1. Dimensión social del niño. -

Los estudios realizados, permiten considerar la actividad lúdica como una pieza clave en el desarrollo integral de los niños, ya que guarda un nexo con el desarrollo del hombre en sus capacidades de creatividad, la solución de problemas, roles sociales, radica su importancia en que permite el buen desarrollo humano. (Morillo, 2009).

La actividad lúdica pasa por diversas etapas siendo las más emocionales la del trabajo individual, así como guiada y fomentada por los propios padres, posterior a esta se trabaja con las actividades en paralelo y grupales, que fomentan su desarrollo inclusivo y social, del mismo modo prosigue la actividad competitiva, y cooperativa. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y

centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario, y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco (Bejerano,2009).

“Existen también ciertas situaciones en las que las actividades lúdicas permiten a la vez forjar la participación individual o colectiva; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento interpersonal implicado”. (Universidad de cuenca, s.f. p. 73)

“Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su desarrollo progresivo de su yo social” (Pronobanec, s.f. p. 4). “Los estudios realizados destacan que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que lo hacen relevantes en el proceso de socialización infantil (Pronobanec, s.f. p. 4)”. El pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás. “las investigaciones sugieren que el jugar está relacionado con el aumento de la operatividad, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y, sobre todo, obteniendo un mejor desarrollo interpersonal y emocional” (Anita, 2010, p. 1).

La actividad lúdica en su importancia sobre el jugar de tipo colectivo, favorece las interacciones sociales. “En estos juegos el niño aprende a representar los papeles sociales; el intercambio entre ellos favorece este aprendizaje, ya que se imitan y corrigen unos a otros” (Anita, 2010, p. 1). procesos de comunicación y cooperación con los demás, conocimiento del mundo del adulto, preparación para la vida laboral. - Estimulación del desarrollo moral, cooperativo, comunicativo entre la unión y la confianza en sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas personales, disminuye las conductas agresivas y pasivas, facilita la aceptación interracial (Blanco, 2005).

3. 2. Dimensión cognitiva de la actividad lúdica. -

Para (Alarcón & García ,2011) las relaciones con la dimensión cognitiva de la actividad lúdica en los niños se

“aprenden jugando porque obtienen nuevas experiencias, siendo esta una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil y crea zonas potenciales de aprendizaje” (Marquez, 2011, p. 1)

En el plano intelectual, el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más cotidiano. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que desarrollan el pensamiento convergente y divergente”.

Durante la actividad lúdica se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos, en los cuales se favorecen la comunicación, y el pensamiento abstracto, estimulando la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, discriminación entre la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático. (Morillo, 2009).

A través del juego el niño también desarrolla sus facultades de análisis, es capaz de sintetizar y acceder a la lógica la cual le permitirá desarrollar competencias que le serán útiles para el aprendizaje escolar (observación, creatividad, perseverancia), la clasificación de objetos de izquierda a derecha o de imágenes para reconstruir una acción facilitan la preparación de la combinación de letras y de palabras para formar una idea. Los juegos que permiten cuantificar, ordenar y los que son de paridad son preparatorios para las matemáticas y ayudan a los niños a descubrir las operaciones. (Cañas, 2012).

3. 3. Dimensión motora de la actividad lúdica. -

Según (Santamaría & Santamaría ,2016), conceptualizan el desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general, la actividad física potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos del niño. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la

percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas; el juego proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización. Determinados las actividades lúdicas como juego con instrumentos como los juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices.

Del mismo modo para (Cañas ,2012) comparte con (Santamaría & Santamaría ,2016)

“que la actividad lúdica ayuda en la coordinación motriz, equilibrio, fuerza, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación sensorial, coordinación visomotora. - capacidad de imitación. El niño a través del juego irá adquiriendo nuevos movimientos o perfeccionando los que ya sabe ejecutar. A través del juego se desarrollan funciones psicomotoras tales como” (Castillo, 2012, p. 77):

- “Desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.” (Castillo, 2012, p. 77).
- “El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría), percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.” (Castillo, 2012, p. 77)

“Las actividades lúdicas se desarrollan de forma directa o indirecta logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, cognoscitivo y operaciones mentales; desde la creación de normas sociales e institucionales; desde la creación de nuevos objetos y productos de la literatura y el arte a través

del sentido y del sin sentido y desde la relación del desarrollo emocional y afectivo que produce el juego con la inteligencia.” (Anita, 2010, p. 3)

3. 4. Beneficios de la actividad lúdica como juego. -

Como se afirma anteriormente, que la actividad lúdica ayuda al desarrollo tanto, afectivo, motor, cognoscitivo e interpersonal del niño según (Alarcón & García ,2011), los mismos que presentan algunos de los innumerables beneficios que encontramos en la actividad lúdica.

- 1.- “El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial. Más allá de ser una actividad fuente de aprendizaje, Vygotsky citado por (Alarcón & García ,2011), plantea que el juego crea áreas de desarrollo potencial observando que en el juego los niños y niñas utilizan recursos más evolucionados que en otro tipo de actividad.” (Marquez, 2011, p. 1)
- 2.- “La actividad lúdica contiene un estímulo para la atención y la memoria, donde sus propias condiciones obligan al niño y niña a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tienen que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que quien no siga con atención la situación lúdica, quien no recuerde las reglas del juego o no asuma el determinado uso simbólico de los objetos será expulsado del juego.” (Marquez, 2011, p. 1)
- 3.- “La actividad lúdica permite jugar con los otros niños, hace necesario compartir el simbolismo, estimulando su progreso, su evolución, desde el egocentrismo inicial a una representación cada vez más cerca a la realidad, facilitando el proceso de descentramiento.” (Marquez, 2011, p. 1)
- 4.- “Jugando con las diversas actividades lúdicas dentro del entorno educacional origina el desarrollo de la imaginación y la creatividad. Han sido muchos los investigadores que han llamado la atención sobre las estrechas conexiones entre el juego y la creatividad.” (Marquez, 2011, p. 1)
- 5.- “El juego como actividad lúdica estimula la discriminación fantasía-realidad. El niño y niña cuando hace “como si”, se aparta de su papel para representar a otra persona u objeto, mientras juega es consciente de ese “como

si” y este conocimiento de la ficción estimula el establecimiento de la diferenciación entre fantasía y realidad” (Marquez, 2011, p. 1).

6.- “La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. El juego simbólico desempeña un papel trascendente en el desarrollo del pensamiento, viendo la situación ficticia del juego una vía para la abstracción. El juego simbólico imaginativo promueve la adaptación a la realidad, el sentido de realidad, la actitud científica y el desarrollo del razonamiento hipotético” (Marquez, 2011, p. 1).

7- Devela la conducta real. “La actividad lúdica como juego es un medio óptimo para develar diferencias y trabajar con estas dificultades” (Gálvez & Rodríguez, 200

CAPÍTULO IV

ROL DEL ACOMPAÑAMIENTO EN LA ACTIVIDAD LÚDICA

“Según (De León ,2013), el rol del docente de educación inicial es el de un organizador que prepara el espacio, los materiales, las actividades, distribuye el tiempo, al adaptar los medios de que dispone el grupo y conforme los fines que persigue. Habrá de crear para el niño un ambiente afectuoso, saludable y de bienestar, en el que encuentre los estímulos necesarios para su aprendizaje y se sienta cómodo, seguro y alegre; así mismo el docente de educación inicial es proactivo y deberá estar consciente del rol que desempeña, pues su función educadora es la mayor influencia en el niño, que lo sigue como ejemplo de su diario vivir y toma de sus consejos y acciones para hacer las propias, este varía de acuerdo a la preparación aplicada del docente, etapa en la que se desarrollan las habilidades potenciales que se logran a través del conocimiento de su entorno, lo cual facilita su adaptación emocional para desarrollar su intelecto.”
(De leòn, 2013)

4.1. El rol de la familia en la actividad lúdica. -

No se debe olvidar que las familias es el primer contexto natural en las que las actividades lúdicas nacen y para el niño obtiene un valor extraordinario e insustituible. La actividad lúdica como los juegos y tiempo de ocio de nuestros niños y jóvenes resulta fundamentalmente en facilitar condiciones necesarias para que el juego se desarrolle de forma natural y segura.

Cita a (Ochochoque & Pormachi ,2015), quienes recomiendan que la familia debe garantizar facilitar los escenarios propicios y requerimientos necesarios para la actividad lúdica como son:

Espacios donde se desarrolle la actividad y sea adecuado para el disfrute del juego mismo con otros compañeros o miembros de la familia.

Tiempo administrado para cada actividad natural o virtual estimada por etapas.

Compañeros, con los que relacionarse y también, con los que enfadarse y discutir, para aprender a llegar a acuerdos.

Actividades lúdicas con medios virtuales, donde debe respetarse lo que los niños piden, pero no por ellos debemos dejar de ofrecerles lo que nos parezca más adecuado para la edad en la que fluctúan.

“Como adultos no siempre se puede supervisar directamente su acceso, sobretodo en el caso de adolescentes, por lo que conlleva cierta dosis de riesgo que debemos considerar y aceptar, porque es fundamental para ellos aprendan a superar las dificultades y a identificar las situaciones en las que es preciso estar alerta” (Anaya & Chavez, 2016, p. 28)

. Debemos considerar que los medios virtuales que presenta juegos no deben exceder los límites por parte de niños y jóvenes que pueda maltratar el clima de vida familiar. Muchas veces estos medios virtuales son utilizados por los niños y sobre todo por el adolescente para llenar el vacío afectuoso que presenta la familia.

“El adulto no sólo debe ofrecer algunos momentos y condiciones ambientales para las actividades lúdicas del niño, sino que debe participar interactuando efectivamente con él”, además de propiciar el acercamiento del niño con el adulto, es un medio que le permite expresar sus sentimientos, intereses e ideas, a la vez que le facilita la adquisición de habilidades que favorecen su desarrollo físico e intelectual y mejora sus relaciones afectivas y sociales con las personas que lo rodean.” (Anaya & Chavez, 2016, p. 29)

“Por lo anterior, es preciso que los adultos no cometan el error de impedir o limitar dichas actividades. Contrariamente, es necesario propiciar la investigación, es decir, crear actividades en las que el niño busque las posibilidades de uso o acción que tiene cada objeto, situación o acontecimiento, previendo condiciones de seguridad para no obstaculizar sus actividades.” (Anaya & Chavez, 2016, p, 29)

“Existe una etapa en el desarrollo del niño en que requiere jugar con otros pequeños de su misma edad. Es importante permitir el contacto que el niño

necesita, ya que de esta forma aprende a compartir, favoreciendo así la socialización y al mismo tiempo contribuyendo al desarrollo moral. El niño tiene que aprender a respetar las ideas, pertenencias y costumbres de otras personas. Es necesario estar conscientes de los riesgos a los que están expuestos los niños al jugar, pero debe evitarse decirles no corras, no toques el agua porque te enfermas, «te vas a ensuciar», «no te arrastres», etcétera. Con estas actitudes, los niños se ven limitados por el temor infundado que expresamos los mayores a que sufra un accidente, contraiga una enfermedad o se ensucie. También se tiende a asustar al pequeño creyendo que de esta manera va a tener mayor precaución, pero lo único que se logra es crearle inseguridad, lo que va a repercutir de manera negativa en él, cuando lo que debe buscarse es fomentar el desarrollo de la autonomía y seguridad que todo ser humano necesita. Una actitud flexible implica que en algunas ocasiones también se fijen límites razonables. Es recomendable que, de acuerdo con la edad del niño se le explique esta situación, a la vez que se le ofrecen alternativas de acción a la prohibición que se está dando” (Anaya & Chavez, 2016, p. 29)

“por ejemplo: cuando un niño desea jugar en el patio y está lloviendo fuertemente, probablemente al no permitírsele proteste, porque para él, mojarse no significa nada grave; ante esto, es conveniente que se le explique por qué no puede salir y se le sugieran distintos tipos de actividades o distracciones que pueda realizar bajo el techo, facilitando de esta manera que el niño reaccione positivamente. Es importante poner especial cuidado en la influencia que tienen los medios masivos de comunicación en el desarrollo de la actividad lúdica que practica el niño, ya que es común observar infantes que durante éstos imitan a personajes ficticios, que ven en la televisión, el cine, los cuentos, etcétera, realizando acciones que pueden poner en peligro su vida.” (Chala, 2014, pp. 50-51)

4.2. El rol del educador en la actividad lúdica. –

El educador deberá tener en cuenta que las actividades lúdicas suponen una acción motriz y por ende debe cumplir una serie de premisas que recogen las principales líneas

metodológicas constructivas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la actividad, la apertura y globalidad.

Parte del juego debe considerarse como una actividad lúdica importante en el aula, puesto en esta actividad se aporta diversas formas de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que involucren en la actividad lúdica. El educador debe ser hábil mostrando iniciativa al inventar actividades que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Destacando que el hecho de que el niño al desarrollar dichas actividades es sumamente beneficioso y necesario porque facilita la adquisición de determinadas destrezas y aprendizajes que se darán no solo en la familiar guiado por los adultos sino también en el ámbito escolar desde la educación inicial evolucionando continuamente.

Es evidente que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades lúdicas educativas dentro de las sesiones de aprendizaje normados por el ministerio de educación , a fin de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del niño pensando en el futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también que desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, entre otras que promueva al niño convertirse en un ser integral. Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad conocer diversas actividades lúdicas, pues las actividades lúdicas como el juego no sólo son un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas realizar muchas actividades lúdicas y no, al modificar sus conductas y actitudes por este medio (De León, 2013).

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y principalmente, elegir la mejor opción de actividad lúdica de acuerdo con la edad de los niños. (De León, 2013).

Al seleccionar la actividad lúdica el educador debe tomar en cuenta que las experiencias a fomentar sean positivas. Donde el niño pueda ser hábil con iniciativa y

comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el mismo no soluciona el reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que vuelva a comenzar con el apoyo del educador y evite así los sentimientos de frustración.

El educador emplea las actividades lúdicas dentro del desarrollo de su clase, busca que se promueva el aprendizaje social, como obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan demostrando diversas emociones como enojo, alegría, agresión, conflicto entre otras; para esto el educador permite que se dé el diálogo para generar la conciencia en cada uno de ellos. (De León, 2013).

4.3. Estrategias para el buen desarrollo de la actividad lúdica. –

Para (Gálvez & Rodríguez, 2005) detallan a continuación diferentes estrategias que puede utilizar el educador para fomentar y potenciar la actividad lúdica:

1. Elegir y mantener en buenas condiciones los materiales escritos o visuales que faciliten y enriquezcan la actividad escogida para el desarrollo de las clases.
2. Seleccionar normas básicas ante las actividades a desarrollar.
3. Monitorear la actividad lúdica desde su inicio hasta su culminación.
4. Las actividades lúdicas tradicionales son las que de por vida dejen huella en el aprendizaje de los niños.
5. La observación y el otorgar sugerencias logran en el niño una participación más centrada en la actividad, pues el educador puede o no permanecer junto a los niños, puede seguir la evolución del niño, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, con su comportamiento.
6. Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el desarrollo de la actividad lúdica, pues el educador puede llegar a mostrarles cómo entenderse en mutuos acuerdos.
7. Promover la igualdad y equidad durante el desarrollo de la actividad formando parte de su identidad personal.
8. Fomentar en ellos la transmisión de las actividades lúdicas en su familia.

CONCLUSIONES

PRIMERA. - Las actividades lúdicas como medios de aprendizaje, tiene su importancia en la formación de la vida del niño. Empleándose no solamente para estimular la creatividad sino como una manera de transformar emociones negativas. Es un vehículo que tienen los niños y niñas para aprender y comprender nuevos conceptos, habilidades y experiencias. La valoración de las actividades lúdicas por parte de los profesionales de la educación va desarrollándose ampliamente cada vez más en la rama de investigación, que destacan las distintas posibilidades que el juego ofrece como medio de aprendizaje.

SEGUNDA. - La importancia las actividades lúdicas como juego para la enseñanza se evoca a que no solamente es un medio para el tratamiento de los contenidos escolares sino para el desarrollo del niño. Es importante resaltar que la actividad lúdica ocupa un lugar relevante dentro del aula, es por ello que los docentes consideran esta actividad en sus diferentes versiones como instrumento educativo a partir del cual propician el desarrollo integral del niño.

TERCERA. - En la educación inicial es muy importante presentar toda actividad de forma estimulante pues en ellas se desarrollan su creatividad, se relacionan con el entorno, descubren por sí mismo sus posibilidades y limitaciones, exploran el mundo que le rodea a la vez que le permite al docente conocer mejor a sus estudiantes.

REFERENCIAS CITADAS

- Anaya, M., & Chavez, A. (2016). *Estrategias de formación lúdico-pedagógicas desde el desarrollo humano para fortalecer el contexto social y productivo del aprendiz del servicio nacional de aprendizaje - sena*. Cartagena de indias: Sena.
- Anita, L. (3 de Marzo de 2010). *Taringa*. Obtenido de Taringa: <https://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/5677079/La-importancia-del-juego-en-la-educacion.html>
- Banda, E. (s.f.). *Uso del juego como estrategia educativa*. Obtenido de Monografias: <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>
- Castillo, M. (2012). *Propuesta metodologica para el aprendizaje signitificativo a traves del juego, basado en las psicomotora y cognitiva de los niños y niñas de 6 años*. Ciudad de guatemala: Universidad rafael landivar .
- Chala, M. (2014). *El juego y su importancia en el desarrollo cognitivo en niños de 2 años elaboracion y aplicacion de una guia didactica de juegos tradicionales dirigida a docentes del cibv semillitas de Dios*. Quito: Universidad tecnologica "cordillera".
- De leòn, L. (2013). *Rol del docente inical en el desarrollo fisico y social del niño de priemra infancia*. Ciudad de guatemala: Universidad rafael landivar.
- early technical education. (s.f.). *El niño: consideraciones psicológicas y pedagógicas*. Obtenido de early technical education: <https://www.earlytechnicaleducation.org/spanien/cap2lis3es.htm>
- Jàcome, J. (s.f.). *El juego en la etapa infantil de la educacion*. Valladolid: Universidad de valladolid.
- Marquez, E. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña . *Ef deportes 15 (153)*.
- Pronobanec. (s.f.). *Desarrollo de la expresion: psicomotrocidad juegos y otros lenguajes*. Peru: Pronobanec.
- Universidad de cuenca. (s.f.). *La pedagogia ludica*. Cuenca: Universidad de cuenca .

Wikipedia. (s.f.). *Juego* . Obtenido de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

La actividad lúdica en la educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.taringa.net Fuente de Internet	10%
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
3	documents.mx Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
5	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY Trabajo del estudiante	1%
8	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	1%

9	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	www.resumenesmonografias.com Fuente de Internet	<1 %
12	www.efdeportes.com Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
14	pt.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	arg-educa.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
17	psicopedagogia.weebly.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.pergaminovirtual.com.ar Fuente de Internet	<1 %
19	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %

21	www.feandalucia.ccoo.es Fuente de Internet	<1%
22	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
23	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1%
24	rosaquiroz31.wordpress.com Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo