

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE EDUCACIÓN



Importancia de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños de 03 – 05 años.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autora:

Milagros Del Rocio Sanchez Culquicondor

Trujillo – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE EDUCACIÓN



Importancia de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños de 03 – 05 años.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Trujillo – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE EDUCACIÓN



Importancia de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños de 03 – 05 años.

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

Milagros Del Rocio Sanchez Culquicondor (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Trujillo – Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a los nueve días del mes de agosto del año dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. San José, 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 Kid 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: *Importancia de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños de 03 – 05 años*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **SANCHEZ CULQUICONDOR MILAGROS DEL ROCIO.**

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 **15**

Por tanto, **SANCHEZ CULQUICONDOR MILAGROS DEL ROCIO**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

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


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


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

Importancia de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños de 03 – 05 años.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositorio.untumbes.edu.pe Internet Source	4%
2	hdl.handle.net Internet Source	1%
3	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet Source	1%
4	cuentasuenhos.wordpress.com Internet Source	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Internet Source	1%
6	Submitted to Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE Student Paper	1%
7	www.slideshare.net Internet Source	1%
8	es.scribd.com Internet Source	1%


Dr. Segundo Olayo Alburquerque Silva
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3629-6355>
Asesor

repositorio.utc.edu.ec

9	Internet Source	1%
10	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Student Paper	1%
11	repositorio.unapiquitos.edu.pe Internet Source	1%
12	www.studocu.com Internet Source	1%
13	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Student Paper	<1%
14	repository.unac.edu.co Internet Source	<1%
15	edacunob.ult.edu.cu Internet Source	<1%
16	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Student Paper	<1%
17	repository.ut.edu.co Internet Source	<1%
18	repositorio.unap.edu.pe Internet Source	<1%
19	repositorio.ug.edu.ec Internet Source	<1%


 Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
 Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3629-6355>
 Asesor

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 15 words



Dr. Segundo Ojwaldo Alburquerque Silva
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3629-6355>
Asesor

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios y a mi madre por el apoyo incondicional que me ha brindado.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	viii
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN	12
Determinar la importancia de los juegos lúdicos en la enseñanza de aprendizaje de los niños de 03-05.....	13
CAPÍTULO 1.....	14
ANTECEDENTES DE ESTUDIO.....	14
1.1. Antecedentes internacionales	14
1.2. Antecedentes Nacionales.....	17
CAPÍTULO II.....	19
JUEGOS LÚDICOS.....	19
2.1. Definición de juegos lúdicos	19
2.2. Características	20
2.3. Importancia de los juegos lúdicos.....	21
2.4. Juegos y actividades recreativas.....	23
2.4.1. Tipos de juegos.....	23
2.4.2. Actividades de entrenamiento físico	23
2.4.3. Juegos de construcción o montaje	23
2.4.4. Juego con normas	24
CAPITULO III.....	26
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS	26
3.1. Definición de aprendizaje de los niños.....	26
3.2. Importancia del aprendizaje de los niños.....	27
3.3. Características del aprendizaje de los niños.....	28
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS CITADAS.....	32
ANEXOS	33

RESUMEN

Este estudio académico examina el valor de los juegos recreativos en el proceso educativo de niños de entre 3 y 5 años. Se destaca que los juegos informales se caracterizan por ser actividades de esparcimiento que promueven diversión, creatividad y participación activa. Se ha observado que estos juegos no solo entretienen a los niños, sino que también contribuyen a su desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. El objetivo es determinar la relevancia de los juegos divertidos en la enseñanza y aprendizaje de niños de 3 a 5 años. Se realiza un repaso de la literatura relacionada con el tema y se analizan variables clave. Como resultado, se llega a la conclusión de la importancia del juego en el proceso de educación de niños de 3 a 5 años y se proponen recomendaciones pertinentes.

Palabras claves: Juegos lúdicos, enseñanza, aprendizaje.

ABSTRACT

This academic study examines the value of recreational games in the educational process of children between 3 and 5 years old. It is highlighted that informal games are characterized by being leisure activities that promote fun, creativity and active participation. It has been observed that these games not only entertain children but also contribute to their cognitive, emotional, social and physical development. The objective is to determine the relevance of fun games in the teaching and learning of children from 3 to 5 years old. A review of the literature related to the topic is carried out and key variables are analyzed. As a result, we conclude the importance of play in the education process of children from 3 to 5 years old and pertinent recommendations are proposed.

Keywords: Playful games, teaching, learning.

INTRODUCCIÓN

Esta monografía ofrece un breve panorama del juego como actividad humana, es decir, una persona tiende naturalmente a desarrollarlo y, por supuesto, lo necesita, porque contribuye significativamente a la consecución de la diversión y el placer. Se sabe que entre los 3 y 6 años las actividades recreativas se convierten en una actividad diaria para niños y niñas, y su desarrollo evolutivo depende en gran medida de su ejercicio y práctica en las mismas actividades que iniciaron en la familia. Hasta que ingresan al sistema preescolar. Del mismo modo, si un bebé recibe y está constantemente expuesto a un aumento anormal de estimulación y al estrés que se le impone al adquirir información, perderá el entrenamiento práctico y motor necesario para equilibrar el desarrollo intelectual con la capacidad de utilizar la información de forma eficaz.

El documento está estructurado de la siguiente manera: el Capítulo 1 presenta los antecedentes del estudio y proporciona una descripción completa de los temas discutidos. El capítulo 2 construye un marco teórico para los juegos cotidianos. En el Capítulo 3, cubre todo lo relacionado con la enseñanza. En la conclusión final del trabajo se establece una conexión directa con los objetivos planteados en el estudio, como resultado de lo cual se realiza un análisis reflexivo y estructurado sobre la importancia de los juegos recreativos en la educación infantil 03-05.

Objetivo general:

Determinar la importancia de los juegos lúdicos en la enseñanza de aprendizaje de los niños de 03-05.

Objetivo Específicos:

- Identificar las características de los juegos lúdicos en la enseñanza de aprendizaje.
- Describir la importancia y beneficios de los juegos lúdicos en la enseñanza de aprendizaje.

CAPÍTULO 1

ANTECEDENTES DE ESTUDIO

1.1. Antecedentes internacionales

(Davila, 2003) Expresa que: "Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo".

En este sentido, queda claro que el juguete en sí es un objeto sin contenido, y si bien puede tener un valor educativo en el diseño, puede afectar al desarrollo y formación de niños y niñas. Los juguetes no son inherentemente educativos o didácticos, pero los juegos que se jueguen con ellos determinarán si se consideran educativos o didácticos.

(Wallon, 2000) Destaca que el juego infantil es una actividad en la que la diversión y la alegría son sus principales objetivos, sin importar si el niño busca específicamente eso. Es fundamental que el niño cuente con el tiempo y el espacio adecuados para jugar, adaptados a su edad y requerimientos.

Este aporte implica que los docentes deben crear actividades atractivas donde los niños se sientan libres de jugar y explorar, permitiéndoles expresarse, probar cosas nuevas y aprender a satisfacer su curiosidad en un entorno seguro y sin riesgos.

El docente de Educación Inicial emplea distintas herramientas para fomentar el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades como la anticipación, la organización del tiempo, la interacción social y el desarrollo intelectual. Estos principios se basan en la importancia del juego como valor educativo, al ser considerado una actividad completa, global y creativa. Se destaca que el juego es una necesidad innata en

los niños y una actividad con valor por sí misma, ya que su principal motivación es el placer que les brinda.

(Matos, 2002) La actividad lúdica se describe como la acción de jugar, lo cual implica participar de forma activa y entretenida en una actividad recreativa para disfrutar el tiempo de ocio. Esta definición incluye cualquier tipo de actividad recreativa, ya sea competitiva o no. En un sentido más amplio, esta definición engloba la variada gama de actividades lúdicas que existen en la sociedad, como juegos de mesa, deportes, entre otros.

Es relevante señalar que en los últimos años se ha producido un cambio sustancial en la percepción de las actividades recreativas, motivado por estudios científicos que han evidenciado sus beneficios para el desarrollo infantil. En lugar de ser consideradas como una mera distracción, los investigadores han resaltado su valor como una valiosa oportunidad de aprendizaje.

(Brown, 1990) Se indica que los niños dedican la mayor parte de su tiempo a participar en actividades recreativas que les ayudan a liberar energía, mejorar sus habilidades neuromusculares, y desarrollar destrezas manuales y visuales. Asimismo, estas actividades promueven su desarrollo social e intelectual al permitirles interactuar con otros miembros del grupo.

En general, se reconoce que las actividades recreativas son una parte integral y significativa de la infancia, y ha habido un cambio notable en la manera en que se percibe su influencia en el desarrollo social y personal de los niños. Estas actividades son valoradas tanto por su aspecto divertido como por su beneficio educativo, ya que a través de ellas los niños exploran su entorno, adquieren experiencias, desarrollan sus habilidades físicas e intelectuales, y aprenden a enfrentar desafíos sociales y de desarrollo. Al participar en estas actividades de manera libre, los niños también fomentan su proceso de crecimiento y maduración.

También, de acuerdo con lo señalado en el plan de estudios del nivel de Educación Inicial por el Ministerio de Educación, se enfatiza la importancia de mantener un proceso

de aprendizaje constante para impulsar el desarrollo integral de los niños. Para alcanzar este propósito, es crucial emplear diversos recursos recreativos, enfoques y tácticas educativas que estimulen dicho desarrollo en ambientes interactivos positivos como un paso hacia la colaboración entre el profesor, los estudiantes y las familias.

Por lo tanto, involucrarse en actividades recreativas brinda la posibilidad de expresar emociones como la risa, la emoción, la curiosidad, la felicidad y el movimiento, ya sea a través de la imitación, la repetición o el ritmo, como en competencias deportivas, bailes o representaciones teatrales. Es esencial brindar a los niños la oportunidad de jugar, ya que esto les ayuda a resolver problemas, desarrollar habilidades, comprender normas, ser creativos y cautivadores. Asimismo, estas actividades impactan en el desarrollo físico y mental de los niños al estimular la creación y conexión de sus imaginaciones, actuando como un medio de interacción social.

En otras palabras, los niños desarrollarán habilidades de pensamiento lógico y, por ende, demostrarán su inteligencia y determinación con una personalidad fuerte y expresiva. Sin embargo, en la actualidad, muchas propuestas educativas no se implementan completamente en los planes escolares. A menudo, los docentes se enfocan en actividades de lectoescritura y arte, descuidando las actividades recreativas programadas. Estas actividades recreativas incluyen el uso de bloques de construcción, rompecabezas que promueven la secuenciación con diversas formas geométricas, juegos de ubicación y combinación que exploran la relación entre espacio y tiempo, así como juegos sencillos de observación y reflexión que estimulan la faceta cognitiva de la persona.

En resumen, la relevancia del juego radica en permitir a los niños expresar una variedad de emociones y al mismo tiempo tener un impacto en su crecimiento integral. Puede ser vista como una actitud que implica cierto nivel de elección y la falta de presión por las normas convencionales en el uso de objetos, materiales o ideas, lo que la relaciona con el arte y diversas formas de creatividad. El juego actúa como un

catalizador en el desarrollo de los niños durante la etapa sensorio motriz del crecimiento intelectual, conocida como reacciones circulares; posteriormente, adopta una forma simbólica y se convierte en una vía de expresión y solución de conflictos.

1.2. Antecedentes Nacionales.

(Rios, 2022) En su trabajo científico titulado “Propuesta de un programa lúdico para el fomento de habilidades sociales para niños de 5 años de la Escuela Infantil N°. 049 Divino Niño Jesús en Ocros 2020”, aprobado por la Universidad Católica de Chimbotá en Los Ángeles, El autor se propuso demostrar que este programa de juego promueve el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Realizó un estudio cuantitativo diseñado de forma preexperimental en el que participaron 19 niños de 5 años. Los resultados muestran que la implementación de programas de actividades recreativas ayuda a los niños a aprender y mejorar sus habilidades sociales y es beneficiosa para su crecimiento personal. En resumen, los investigadores enfatizaron:

Jardín Infantil Ocros “Divino Niño Jesús” N° 049 2020 Varias actividades divertidas diseñadas para mejorar las habilidades sociales de los niños de 5 años son muy eficaces para mejorar esas habilidades, según muestran los hallazgos. Esto se debe a que los niños pueden comprender mejor los conceptos aprendidos en clase a través del juego, aumentando así su motivación para aprender.

(Ruiz, 2021) El autor en su trabajo académico titulado “Implementación de un programa de actividades de ocio para el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes del IEI N°. 430 San José de Berceba, Ramona Castilla Distrito Loreto 2021” en un programa aprobado por la Universidad Nacional de la Amazonia en Perú. propone analizar el impacto del programa 2021 en los estudiantes del IEI No. 430 San José de Berceba, ubicado en el distrito castellano de Loreto Ramona. Los resultados del estudio muestran que antes de la implementación del plan de actividades recreativas, el 100% de los estudiantes logró la calificación preliminar de “Inicio”, mientras que después de la implementación, el 62.26% de los estudiantes logró la calificación de “Logro”. Finalmente, los investigadores notaron:

Las actividades de ocio han demostrado ser una herramienta sumamente beneficiosa en estos momentos, sobre todo porque la pandemia de Covid-19 ha hecho imprescindible la educación virtual en todos los primeros años. Estos programas promueven el desarrollo de habilidades sociales y así facilitan el proceso de aprendizaje. Así se ha comprobado en el estudio Validación de las habilidades sociales de los estudiantes a través del programa de actividades de ocio IEI núm. 430 (San José de Berceba, Distrito de Ramona Castilla, Loreto).

(Troya, 2018) En su libro académico “Implementación de juegos para promover habilidades sociales en niños de 5 años Instituto Educativo Inicial Caserío San Pedro N°. 17565, Jaén 2018”, de Pedro Ruiz Gallo Nacional Con la aprobación de la universidad, el autor propuso la siguiente redacción: actividades recreativas para niños de 5 años en las instituciones educativas mencionadas. Un estudio utilizó métodos interpretativos mixtos y descriptivos con un grupo objetivo de 15 madres. Los resultados revelaron brechas en la implementación de actividades recreativas. Finalmente, los investigadores notaron:

Escuela Primaria Cortijo San Pedro N°. 17565 Jaén ofrece actividades lúdicas encaminadas a fortalecer las habilidades sociales de los niños, que integran plenamente todos los contenidos y habilidades necesarias para tal fin, satisfaciendo así a los alumnos.

CAPÍTULO II

JUEGOS LÚDICOS

2.1. Definición de juegos lúdicos

El término "lúdico" hace referencia a todo lo relacionado con el juego, el tiempo libre, la diversión y el entretenimiento. Proviene del latín ludus, que significa "juego". Una actividad recreativa se lleva a cabo durante el tiempo de ocio de las personas, con la finalidad de aliviar el estrés, escapar de la rutina cotidiana y las preocupaciones, buscando disfrute, diversión y entretenimiento, además de otros beneficios que incluyen:

- Amplía el rango de movimientos del cuerpo.
- Mejora la concentración y la rapidez mental.
- Incrementa la estabilidad y la elasticidad.
- Mejora el flujo de sangre.
- Produce endorfinas y serotonina.
- Promueve la integración social.

Es importante recordar que jugar es una actividad intrínseca al ser humano, ya que las personas tienen una inclinación natural a participar en ella, además de necesitarla para disfrutar y encontrar placer. Se requiere tener momentos agradables en un mundo a menudo complicado y lleno de situaciones desagradables. Existen diversas formas de juegos, que van desde aquellos que involucran información hasta juegos que necesitan la participación personal de los jugadores, así como juegos divertidos que fomentan la educación. Además de proporcionar placer, estos juegos son valiosos para el desarrollo de habilidades, destrezas y aprendizajes.

(Fuentes, 2003) Señaló que los niños consolidan sus conocimientos jugando. Por ejemplo, un niño que ha desarrollado suficientes habilidades manuales con las tijeras reforzará esta habilidad jugando con recortes de papel. Los juegos te permiten fortalecer significativamente tus habilidades y destrezas (p. 31).

(Yturralde, 2009) Vale la pena señalar que se pueden encontrar juegos comunes en diferentes etapas del proceso de aprendizaje humano. Aunque a muchos les tomó tiempo darse cuenta del poder del juego para promover el aprendizaje, su valor educativo en el preescolar y durante los años escolares es claro. Los juegos promueven el desarrollo psicosocial, el desarrollo de la personalidad, la expresión de valores, se centran en la adquisición de conocimientos y abarcan diversas actividades como la diversión, el disfrute, la creatividad y la interacción intelectual (p. 85).

2.2. Características

Su propósito es presentar y desarrollar muchos juegos que se pueden utilizar y todo el contenido que se puede incluir, el juego tiene varias características que lo hacen atractivo. Motivar, involucrar e integrar a personas y niños (as).

Para lograr tal reconocimiento, los juegos deben reunir una serie de cualidades, por lo que para poder determinar sin lugar a dudas cuándo estamos viviendo un juego y cuándo no, es importante considerar estas condiciones que definen un juego: La libertad, el desempeño de lo que trae alegría. , hijo o hijo, significa acción, aunque está más asociado a la infancia, el juego se puede realizar en cualquier otra etapa de la vida, es innato, está organizado de una determinada manera, que contiene sus movimientos, en realidad ayuda a los niños. Fortalecer sus posiciones en la vida, promover procesos de socialización, brindar a los participantes reglas aceptables en todas las situaciones, ser integrales, restaurar y prevenir la posibilidad de desigualdad.

Los juegos lúdicos, también conocidos simplemente como juegos, tienen una serie de características que los distinguen y los hacen atractivos para quienes participan en ellos.

- **Diversión:** La diversión es una característica fundamental de los juegos. Los juegos lúdicos deben ser entretenidos y atractivos para los participantes, lo que los motiva a participar y disfrutar de la experiencia.
- **Creatividad:** Algunos juegos lúdicos estimulan la creatividad y la imaginación de los participantes, permitiéndoles expresarse de manera artística o inventar soluciones originales a los desafíos del juego.
- **Socialización:** Los juegos lúdicos pueden fomentar la socialización y el trabajo en equipo, ya que a menudo se juegan con otras personas y requieren comunicación y colaboración.
- **Interactividad:** Los juegos lúdicos involucran interacción entre los participantes, ya sea de manera directa o indirecta. Esta interacción puede ser competitiva o cooperativa, dependiendo del tipo de juego.
- **Inmersión:** Los juegos lúdicos pueden sumergir a los participantes en mundos ficticios o escenarios imaginarios, permitiéndoles escapar de la realidad y experimentar situaciones nuevas y emocionantes.

2.3. Importancia de los juegos lúdicos.

Esto es importante porque a través del juego los niños fortalecen vínculos con la familia, los amigos, el entorno social y físico, desarrollan habilidades, amplían las conexiones sociales y mejoran la inteligencia general, estas habilidades se consideran adaptación al entorno que refleja y reconstruye normas, valores, comportamientos y actitudes. , que son necesarios para la vida adulta. El juego ayuda a construir y fortalecer relaciones emocionales. A veces los padres no se dan cuenta de que el juego brinda oportunidades para mejorar las relaciones familiares. Los padres deben reconocer su papel en la formación de los valores de los niños jugando con ellos y creando juntos el mundo

de la juventud. A través de prácticas coexistentes, el aprendizaje de normas, la observación y la creación de visiones del futuro, los niños pueden moldear sus propias vidas y, en muchos casos, ser alentados a crear entornos y formas de vida que sean más armoniosos y satisfactorios que los que existen actualmente.

El juego es importante no sólo para los niños; Muchos adultos también logran mezclar de forma creativa y apasionante el ámbito laboral y social. Obtienen gran alegría y satisfacción de sus actividades y mantienen una actitud lúdica constante que afecta su personalidad. Muchos científicos, artistas, innovadores y emprendedores destacados han experimentado una profunda inmersión simbólica, una etapa avanzada del desarrollo de juegos que les ha permitido innovar, crear y proponer situaciones hipotéticas en las que practican e interactúan, todo ello presentado desde una perspectiva interesante.

Los juegos desempeñan un papel crucial al permitir una variedad de actividades esenciales en la vida de las personas, cumpliendo diferentes funciones, como brindar entretenimiento y facilitar aprendizajes significativos. Además, los juegos se utilizan como estrategia para fomentar el desarrollo del aprendizaje y el pensamiento matemático. En un momento dado, el entorno educativo se tornó más complejo, con los adultos enseñando conceptos y teorías de forma mecánica (Huizinga, 1943).

(Jimenez, 1994) La ludicidad es una faceta del crecimiento humano que estimula el desarrollo psicosocial, la adquisición de conocimientos y la formación de la identidad, abarcando diversas actividades que combinan el disfrute, la creatividad y el aprendizaje. Se trata de una forma de experimentar el día a día, disfrutando y apreciando lo que sucede como una fuente de gratificación física, emocional y mental. Participar en actividades lúdicas favorece el desarrollo de habilidades, las relaciones interpersonales y el sentido del humor en las personas.

2.4. Juegos y actividades recreativas

Los cómics incluyen arte, cultura, expresiones aborígenes y tradicionales de una región, grupo o comunidad. Incluye aspectos de la experiencia humana como la alegría, la belleza, el juego, la imaginación, la vida y la muerte que contribuyen de manera única a la formación de identidades y formas de ser.

2.4.1. Tipos de juegos

2.4.2. Actividades de entrenamiento físico

Los juegos de entrenamiento son básicamente juegos en los que repites un determinado movimiento una y otra vez para obtener resultados inmediatos.

Ejemplos: morder, tirar, chupar, golpear, manipular, hablar, sonajero, manipular jugar, mover cama, andadores, andadores, triciclo, tractor, vehículo a batería, saltador, globo, pelota, bicicleta, patineta, patinaje, canicas, yo -yos, trompos o hilados, diabólos, etc.:

- ❖ Progreso de las capacidades sensoriales.
- ❖ Contribuyen a la mejora de la coordinación de diferentes tipos de movimientos y desplazamientos.
- ❖ Además, contribuyen al desarrollo de la comprensión de las relaciones causa-efecto, al desarrollo de habilidades de razonamiento iniciales, al perfeccionamiento de destrezas específicas y al equilibrio personal.
- ❖ Por lo general, fomentan el crecimiento personal, ya que conforme se practican más, se obtienen resultados más satisfactorios.

2.4.3. Juegos de construcción o montaje

Implica unir, conectar, sobreponer, apilar y juntar piezas, entre otros. El juego se lleva a cabo cuando un niño se propone construir algo y, a través de movimientos coordinados y manipulaciones, logra su objetivo.

Por ejemplo: los rompecabezas, los juegos de construcción, las maquetas y todas las actividades en las que el objetivo principal sea juntar, unir o ensamblar piezas para lograr un resultado.

- Ayudan a mejorar y fortalecer la coordinación entre la vista y el movimiento de las manos.
- Identificar y distinguir entre distintas formas y colores.
- Promueve el desarrollo del pensamiento lógico, la percepción espacial, la concentración, la reflexión, la paciencia y la memoria.
- Por lo general, también contribuyen al fortalecimiento de la confianza en uno mismo y el deseo de superación.

2.4.4. Juego con normas

Son instrucciones o reglas que definen un conjunto de instrucciones o reglas que los participantes deben comprender y seguir para lograr un objetivo deseado.

Por ejemplo, juegos de tablero o de mesa, junto con otros juegos que implican seguir reglas y se disfrutan en diferentes contextos, como el golf, juegos de precisión, futbolines y básquetbol. Son herramientas sociales que enseñan a los niños a ganar y perder, a seguir reglas y giros, y a considerar las opiniones y acciones de sus compañeros de juego.

- También desempeñan un papel crucial en la adquisición de una variedad de conocimientos y destrezas.
- Promueven el crecimiento del lenguaje, la memoria, la capacidad de razonamiento, la atención y la reflexión.

Además, de acuerdo con la organización (Illinois early learning), al interactuar de manera efectiva y entretenida con los niños pequeños, se puede fomentar el desarrollo de

habilidades lingüísticas a través de actividades como juegos de nombres, cantar canciones y recitar rimas infantiles.

- ✓ Habilidades cognitivas: al trabajar en equipo para construir una torre con bloques, seguir las reglas de un juego o resolver un rompecabezas, los niños desarrollan habilidades de pensamiento.
- ✓ Destrezas manuales precisas: al enhebrar cuentas, modelar figuras de arcilla y usar tijeras para cortar, los niños mejoran su motricidad fina.
- ✓ Habilidades motoras grandes: al participar en actividades como jugar con una pelota, patinar y correr carreras de relevos, los niños desarrollan su motricidad gruesa.
- ✓ Capacidades creativas: al inventar historias, realizar funciones de títeres y vestirse con disfraces, los niños expresan su creatividad.
- ✓ Habilidades sociales: al organizar equipos para juegos, debatir sobre las reglas de un juego de cartas y asignar roles en un juego de dramatización, los niños desarrollan su capacidad para interactuar con los demás.

CAPITULO III

APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

3.1. Definición de aprendizaje de los niños.

(Lozada Calvillo & Sanchez Espinoza, 2000) Se destaca que el proceso de aprendizaje se lleva a cabo mediante actividades dirigidas, donde los niños buscan, experimentan, exploran e investigan. Por consiguiente, se considera al niño como el principal protagonista en la construcción de su propio conocimiento (Lozada Calvillo & Sanchez Espinoza, 2000) Indica que los niños adquieren conocimiento a través de la exploración y el descubrimiento, lo que les permite recolectar información por cuenta propia y así facilitar un aprendizaje con sentido.

(Garhart Mooney, 2000) Sostiene que los niños adquieren conocimientos no solo a través de la acción, sino también mediante la comunicación verbal, la colaboración con sus pares y la dedicación en las tareas hasta lograr su dominio. De esta manera, utilizan el lenguaje como una herramienta fundamental para aprender y reflexionar sobre el mundo.

Se concibe el aprendizaje como una actividad que se desarrolla en un contexto social, donde los individuos aplican habilidades que les permiten aclarar conceptos de forma ágil y estimulante, favoreciendo así la adquisición de conocimientos. (Papilia D & Duskin, 2012).

(Garhart Mooney, 2000) Afirma que los niños aprenden de manera más efectiva a través de experiencias sensoriales. Además, menciona que el educador debe proveer a los alumnos con herramientas tangibles y estimulantes, como objetos que involucren sus sentidos, ya que los niños aprenden mediante la acción y la repetición. De acuerdo con Montessori, los niños repiten actividades para obtener sus propias experiencias y son motivados a explorar sus intereses y aprender de forma natural.

(Pulaski Spences, 1977) Según la teoría de Piaget, se revela que los niños de tres a cuatro años de edad deben participar en juegos que fomenten el desarrollo de la discriminación sensorial, dado que los niños son capaces de realizar una variedad de actividades. Por lo tanto, Piaget sugiere que los niños pequeños deben aprender a través de juegos que les permitan practicar sus habilidades motoras y utilizar sus sentidos para enriquecer su crecimiento cognitivo.

3.2. Importancia del aprendizaje de los niños.

La importancia de la educación temprana es un aspecto fundamental de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que persigue garantizar que para el año 2030 todos los niños tengan acceso a servicios de cuidado y educación preescolar de alta calidad, con el fin de prepararlos adecuadamente para la educación primaria. Actualmente, la educación preescolar se considera esencial para lograr la universalización de la educación primaria y cumplir con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Asegurar un acceso a la educación preescolar de excelencia se muestra como una medida crucial para mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico, así como para incrementar la eficacia de los sistemas educativos.

El aprendizaje temprano enriquece el desarrollo cerebral del niño, ya que durante este período adquiere habilidades físicas, motoras, cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas fundamentales. Estas habilidades le permiten pensar, resolver problemas, comunicarse, expresar emociones y establecer relaciones, sentando las bases para su vida adulta y allanando el camino hacia una salud, aprendizaje y bienestar completos.

Los niños que han sido educados tempranamente suelen desarrollar una variedad de habilidades durante los primeros años de su educación formal. Estas incluyen la capacidad de escuchar y comprender, enriquecer su vocabulario, mantener conversaciones completas, mejorar en lectura y escritura, así como adquirir habilidades matemáticas básicas. Además, suelen adentrarse en la investigación y el pensamiento científico, resolver problemas y lograr una comprensión más profunda de las personas, lugares y entornos que los rodean.

La manera más efectiva de promover el aprendizaje temprano en los niños es mediante el juego, ya que les brinda la oportunidad de utilizar al máximo sus capacidades naturales como la curiosidad, la observación, la adaptabilidad y la identificación.

Es importante recordar que cada niño progresa a su propio ritmo hacia sus metas, por lo tanto, no hay un plazo establecido para alcanzar objetivos. La paciencia es crucial, evitando así la presión y las comparaciones con otros niños de la misma edad durante su desarrollo. El propósito del aprendizaje temprano es ofrecer actividades adecuadas para que el niño las supere, lo que contribuirá a fortalecer su confianza y autoestima.

3.3. Características del aprendizaje de los niños.

- **Curiosidad:** Los niños suelen ser naturalmente curiosos y tienen una sed de conocimiento sobre el mundo que los rodea. Esta curiosidad impulsa su deseo de explorar, descubrir y aprender.
- **Juego:** El juego es una parte fundamental del aprendizaje en la infancia. A través del juego, los niños exploran, experimentan, resuelven problemas y desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas.
- **Imitación:** Los niños aprenden observando e imitando el comportamiento de los demás, especialmente de los adultos y compañeros más cercanos. Este proceso de imitación les permite aprender nuevas habilidades y comportamientos.
- **Motivación intrínseca:** Los niños a menudo están motivados intrínsecamente por su interés y curiosidad en el mundo que los rodea. Sin embargo, esta motivación puede variar según el contexto y el tipo de actividad.
- **Desarrollo cognitivo:** El aprendizaje en los niños está influenciado por su desarrollo cognitivo, que incluye habilidades como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. A medida que los niños crecen, su capacidad para aprender y comprender conceptos más complejos aumenta.

- Intereses individuales: Cada niño tiene intereses únicos y preferencias que influyen en cómo y qué aprenden. Reconocer y aprovechar estos intereses puede ser clave para fomentar un aprendizaje efectivo.
- Estilos de aprendizaje: Los niños tienen diferentes estilos de aprendizaje, lo que significa que pueden preferir diferentes formas de adquirir y procesar información, como la visual, auditiva o kinestésica. Adaptar el enfoque de enseñanza a los estilos de aprendizaje individuales puede mejorar la efectividad del aprendizaje.

CONCLUSIONES

PRIMERA: En resumen, el juego nos lleva a reflexionar en diferentes contextos, según los estudios realizados por diversos autores sobre su impacto en el ser humano. Es importante tener en cuenta que el enfoque lúdico va más allá de jugar por diversión, ya que implica actividades significativas que pueden ser comprendidas por el alumno, aunque estén disfrazadas dentro del juego.

SEGUNDO: Concluyo que, la integración de juegos lúdicos en la enseñanza-aprendizaje de los niños no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve un desarrollo holístico que les prepara para enfrentar los desafíos del mundo real con confianza y habilidades sólidas, ya que los juegos lúdicos pueden ser utilizados como una herramienta efectiva para mejorar la participación y el compromiso de los niños en el aprendizaje, especialmente para aquellos con dificultades de atención o motivación.

TERCERO: Muchos conocimientos, especialmente en edades tempranas, suelen enseñarse y se incorporan de mejor modo a través de los juegos. En la educación inicial es común que los maestros usen juegos para enseñarles conceptos y otros conocimientos a sus alumnos, ya que a través Los juegos lúdicos proporcionan un entorno seguro y libre de riesgos donde los niños pueden experimentar, explorar y aprender a través del juego, lo que les permite desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico de manera natural.

RECOMENDACIONES

- ✓ En este estudio académico se aconseja que los profesores integren de forma habitual actividades recreativas en su currículo, reconociendo el valor de los juegos como herramientas eficaces para el aprendizaje en la infancia temprana. Es importante tener en cuenta que los juegos recreativos pueden potenciar habilidades cognitivas como la memoria, la atención, el razonamiento y la resolución de problemas.
- ✓ Por otro lado también se recomienda promover la participación activa del educador, ya que destaca la importancia de la presencia activa del educador durante el juego, para brindar apoyo, plantear desafíos, modelar habilidades sociales y proporcionar retroalimentación constructiva, con el propósito de que los niños estén aprendiendo de manera efectiva mientras se divierten.
- ✓ Se recomienda que los educadores compartan información sobre la importancia del juego en el aprendizaje infantil con las familias, y brinden sugerencias y recursos para fomentar el juego en el hogar. Sabiendo que los juegos lúdicos en las familias ofrecen una amplia gama de beneficios que van más allá de la diversión, contribuyendo al bienestar emocional, el desarrollo infantil y la cohesión familiar.

REFERENCIAS CITADAS

- Brown, G. (1990). *Qué tal si jugamos?* Venezuela: Guarura.
- Davila, j. (2003). *El juego y la Ludoteca*. Venezuela: Sin editorial.
- Fuentes, E. (2003). *El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la Primera Etapa de Educación Básica*. Venezuela: Sin editorial.
- Garhart Mooney, C. (2000). *Como aprenden los niños*. Estados Unidos: Professional Library.
- Huizinga, J. (1943). *La ludica*. Sin editorial.
- Jimenez, C. (1994). *La Actividad Ludica*. Editorial Magisterio.
- Lozada Calvillo, H., & Sanchez Espinoza. (2000). *Aprendizaje en los niños*. Mexico: CONAFE.
- Matos, R. (2002). *Juegos musicales como recursos pedagógicos en el preescolar*. Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Papilia D, W., & Duskin, R. (2012). *Desarrollo Humano*. España: Mc Graw Hill.
- Pulaski Spences, M. (1977). *El Desarrollo de la mente infantil según Piaget*. Barcelona: Paidós.
- Rios, H. (2022). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 "Divino niño Jesus"*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Ruiz, S. (2021). *Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N°430 San José de Berseba, Distrito de Ramón Castilla Loreto*. Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.
- Troya, z. (2018). *Actividades ludicas, para el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 17565 del Caserío San Pedro*. Jaen: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Wallon. (2000). *revista Internacional de la Infancia del preescolar como la inducción del acto por un modelo exterior*. Sin editorial.
- Yturralde, E. (2009). *La lúdica y el aprendizaje*. Mexico: Zenit.

ANEXOS





