UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de educación inicial

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

Autora.

Jennyfer Mayo Rosales

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de educación inicial

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

Autora.

Jennyfer Mayo Rosales (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – 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 Tumbes, a los once días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, 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 Alburqueque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "***La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de educación inicial***", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora JENNYFER MAYO ROSALES.

A las DIEZ horas CERO 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 DIECISEIS.

Por tanto, JENNYFER MAYO ROSALES 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 DIEZ horas con VEINTICINCO 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 Alburqueque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Wendy Cedillo Lozada.
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, MAYO ROSALES JENNYFFER 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 COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 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

MAYO ROSALES JENNYFFER

A mis queridos hijos porque ellos son el motor de mi existencia y seguir adelante en el camino de la superación y el éxito.

ÍNDICE

DEDICATORIA

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: EL JUEGO ……..…… 11

1.1 Funciones del juego ……..…...…… 11

1.2 Características de juego ……..……...…… 13

1.3 El juego como estrategia didáctica ……..…….. 13

1.4 El juego como estrategia de enseñanza en el nivel inicial 14

1. 4.1. Naturaleza del juego infantil …… 15

1. 4.2. Teorías psicogenéticas…… 15

1. 4.3. Teorías compensatorias..…… 15

1. 4.4. Teorías funcionales….……..... 15

1.5. La evolución de los juegos……..…… 16

1.6. Juegos funcionales …… 16

1.7. Juegos de ficción o simbólicos ….....…….……. 16

1.8. Juegos de reglas ……..…… 16

1.9. Juegos de construcciones ……. …. 17

1.10 La importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas de educación infantil …...…… .17

1.11 El papel de los Padres/madres y maestros ante el juego de los niños y niñas en la Educación Infantil ……..…… 18

CAPÍTULO II: LA LÚDICA ……..…….…… 19

2.1. Juego como actividad lúdica en la educación inicial ….…… 19

2.2.La lúdica y la resolución de conflictos …… 19

2.3.Contexto psicológico de la lúdica …….....…… 19

2.4.Contexto pedagógico de la lúdica …….……... 21

2.5.Teoría de María Montessori sobre material y ambientación del aula ...……21

2.6.Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje ..……...22

2.7.Temáticas pedagógicas relacionadas con la lúdica ……. 23
2.7.1 Didáctica …….23
2.7.2 Aprendizaje significativo …….23
2.7.3 Estrategias pedagógicas ……24
2.8.Tipos de estrategias pedagógicas/didácticas ...……..… 24

CONCLUSIONES ……..…. 26
REFERENCIAS CITADAS…… ……..… 28

RESUMEN

El presente trabajo académico es un esfuerzo de contribuir al docente con herramientas para el logro de sus objetivos educativos en los educandos es decir con los aprendizajes. Es sabido en la formación docente y en la amplia literatura científica pedagógica que el juego es por excelencia en principal medio de aprendizaje y de formación. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación.

Palabras Clave: Lúdico, estrategias, didáctica

INTRODUCCIÓN

El juego como acción innata del ser vivo tiene como función la interacción e intercambio de conceptos, de saberes, es paralela a la socialización para que sea efectiva la adaptación, donde existe el intercambio de culturas, permite el descubrimiento lo aceptable para la persona de manera individual y lo que le genera desprecio o rechazo a una situación cualquiera

Mediante esta metodología el ser humano se relaciona por afinidad, formando su personalidad y autoestima. Donde desarrolla el lado afectivo e incluye el amor propio con capacidad de reflexionar ante la exposición de conocimientos y nuevas experiencias a que lo expone el guía educador de los niños de nivel inicial.

Como aporte de la estrategia lúdica, el juego tiene un papel importante asociado al proceso de aprendizaje que es utilizado en las instituciones educativas. La acción de jugar trae consigo el entretenimiento, la diversión, la relajación, la interacción con los compañeros y educadores. Esta situación aporta en la parte lúdica el grado motivador para el aprendizaje y paralelamente su distracción.

Las estrategias que el ámbito educativo selecciona para brindar la enseñanza, no son seleccionados de manera absoluta ya que los educadores o especialistas en él tema se encuentran en continua investigación informándose sobre futuras estrategias metodológicas que se relacionen con la enseñanza – aprendizaje, para mejorar la intervención del educador en el aula o ambiente acondicionado para el estudiante.

Los niños en la fase de aprendices requieren de una permanente motivación para que estén alertas a los nuevos conceptos y conocimientos que integraran a su formacion personal con la debida reflexión ya que la metodología utilizada permitirá al niño futuro adulto a desarrollarse de manera integral.

El juego lúdico tiene vital importancia en la educación para el desarrollo del niño y niña donde el cuidador es el guía del aprendizaje constante del aprendiz. Y tiene la responsabilidad de motivarlo y cubrir las necesidades y apetito de la sociedad de contar con mejores personas, sanas física y mentalmente, formándo personas tolerantes a los cambios, adaptados socialmente, reflexivos y cuidadores de su entorno.

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 papel de los padres en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de actividades lúdicas, también 2. Conocer los mecanismos de presentación de las actividades lúdicas para el logro de aprendizajes en niños

CAPÍTULO I

EL JUEGO

El vocablo juego proviene de “iocus” que se refiere a broma, es un palabra polisémica ya que tiene diverso sentido y enfoque, integrando al juego las diversas acciones que se enfocan a la recreación, parte de una actividad donde existe un ganador y un perdedor, hace referencia a la práctica aleatoria de entretenimiento, manera de recreación que tiene reglas establecidas por el jugador pero siendo una actividad fácil de realizar e integración de participantes (Real Academia Española & Posada, 2014).

El juego tiene aportes conceptuales diversos, se define como una actividad autónoma o libre de elección, requiere de la disposición de tiempos, áreas específicas, reglas establecidas y libremente correspondidas para ser cumplidas por los participantes del juego. En la asignación al juego lúdico es la actividad inclinada a la recreación con el aporte cognoscitivo, libertad de expresión, vinculación con el entorno, siendo actividades (Calderón & Vargas, 2014).

1.1.Funciones

El juego como parte del ser vivo o relación con este son las actividades que tienen como o función la exposición a experiencias nuevas, que forman parte de su conocimiento y parte de su supervivencia ya que el infante o persona no nace preparado, el juego es la parte de la expresión del ser vivo que en referencia al ser humano es la expresión no solo corporal si no que expresa evolución y desarrollo (Meneses & Monge, 2001).

El desarrollo del juego o acción de jugar se caracteriza por el uso de actividades simbólicas, estableciendo contextos nuevos o novedosos, aportando a situaciones ficticias que colaboran en el progreso del niño y evolución del futuro ciudadano. Procesos formadores que se realizan mediante los juegos simbólicos.

El juego o actividad recreativa que involucra transformar la escena real en algo abstracto, dándole valor representativo a los objetos o al entorno esto regido por la fantasía, esta peculiar característica en las actividades divertidas adopta el nombre de juego simbólico, este tipo de introducción del juego mediante característica representativa se inicia desde los dos años de edad.

Las actividades recreacionales y entretenidas que realiza un niño son actividades innatas que a pesar de los tiempos prevalecen como acciones espontaneas, agradables, divertidas, no se comparan con los juegos ejercidos en otras etapas avanzadas de vida. En el juego que se efectúa en la etapa infantil se da en la expresión mas libre que pueda ejercerse en un ser humano.

En la práctica del juego, es importante resaltar que por lo general estas actividades desarrollan las relaciones sociales, ejercen la interacción entre los seres humanos, haciéndolos sociales y participes en las actividades de aparente distracción colectiva, pero de intensión positiva en todo proceso del juego. Resaltando que la motivación es parte intencional en todas estas acciones para el entrenamiento, la diversión y el aprendizaje, asegurado la formación del futuro adulto y ciudadano asertivo.

La función resaltante y que abarca de manera general el término juego es la relación que se da de manera colectiva donde, socializan, intercambian costumbres, ideas, y experiencias. Los niños integrantes a los grupos formadores por el área pedagógica cumplen en desarrollar adecuadamente las habilidades adquiriendo destrezas, desarrollando la expresión corporal que son trabajadas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, las instituciones educativas tienen y cumplen la tarea de formar a la persona de manera integral, donde según la etapa de vida de su aprendiz llegan a intervenir en los primeros años con las actividades que más le gustan que es

el juego, que les permite conocer su entorno, sociabilizar e integrarse en la escena de aprendizaje (Sandoval & Ospina, 2017).

1.2.Características del juego

El juego se relaciona con la cultura aportando a las actividades más esenciales en el entorno de manera general, el juego representa la parte seria y broma paralelamente. El juego lo relaciona con la parte posita y abstracta de la vida que se da mayormente en las edades tempranas del ser vivo y humano.

Visualizado el juego como la acción o conjunto de actividades con características peculiares que se encuentra presente en toda la civilización, en la humanidad son representados en diversas culturas y expresada en todo fenómeno del lenguaje, entre las características se encuentra:

la recreación y acción espontanea, aspecto flexible y adaptable en la socialización de infantes en cualquier ambiente, agradable y tranquilo, la interacción es confortable, se realiza en el tiempo libre, regida por reglas que brindan las instrucciones de la actividad, actitud innata de la especie para integrarse en la recreación con otros, la interacción está referida a la formacion y desenvolvimiento de sí mismo, el desarrollo de la actividad es impreciso, la recreación se da en el ambiente especifico, tiempo determinado e irreal, practicada según el área que representa o cultura, actividad dinámica en su expresión y enfocado en el desarrollo humano (Ríos, 2008).

1.3.El juego como estrategia didáctica

La acción de recreación mediante el juego genera un entorno o área básico en el aprender del ser vivo, donde el educador puede desempeñarse y aprovechar recursos para hacer uso de estrategias pedagógicas que orienten al niño en su aprendizaje, de esta manera el aprendiz socializa, interactúa e intercambia saberes y emociones con el fin de favorecer el progreso en el desarrollo del infante en el área social, área emotiva y en el área cognoscitiva.

El juego requiere de una inclinación exploratoria e investigadora tanto para el educador como el aprendiz, paralelamente contribuye a que el aprendiz desarrolle sus propios conceptos y encuentre soluciones a problemas según su etapa de vida y según su manera de aprender.

El área pedagógica realiza el acercamiento entre lo recreacional y la escuela para que el aprendizaje no sea percibido como forzoso y el ambiente sea tranquilo y relajado, mejorando el proceso de aprendizaje y expuesto en el desempeño del niño, donde la experiencia del aprendiz será placentera para recepcionar conocimientos que irán evolucionando con el tiempo y su edad (Posada, 2014).

1.4.El juego como estrategia de la enseñanza en el nivel inicial

Según la etapa de vida en la fase inicial del área pedagógica, el niño aprende mejor mediante el juego, por acciones o actividades placenteras que se caracteriza por su espontaneidad, el cual el educador o maestro interviene fomentando esta actividad asociándolas con las estrategias educativas apropiadas para aportar con el aprendizaje (Castellar & Santana, 2015).

El niño a ser expuesto en áreas o ambientes confortables donde se desarrollará el aprendizaje, usando de manera correcta las herramientas de juegos con estrategias pedagógicas permite al infante desarrollar destrezas, habilidades, desarrolla además el área afectiva siendo expresivo a sus emociones con una convivencia grupal de aceptación, respeto y tolerancia. Los cuidadores o padres evidencian el desarrollo del aprendiz y se incorpora en el aprendizaje con su participación, el juego lúdico es interesante por su importancia y por lo que puede lograr en la familia (Gómez & Molano 2015).

El educador tiene a su alcance métodos eficientes para la intervención del aprendizaje diseñados y expuestos para todo maestro comprometido con el aprender

diario, estrategias evolucionadas nada comparables ni de alcance con la metodología tradicional. El juego lúdico aporta interés, confianza con un aprendizaje evolutivo y real en concepción de información, es la estrategia educativa que favorece cada encuentro en el aula (Sandoval et al., 2017).

1.4.1. Naturaleza del juego infantil

El ámbito psicológico realizo investigaciones que dieron como resultado más de una teoría donde brinda información en referencia al juego o actividades inclinadas a la diversión y entretenimiento, analizando el aspecto natural y funcional tienen el fin organizar las acciones alusivas al juego.

1.4.2 Teorías psicogenéticas

El juego como actividad recreacional son actividades realizadas de manera innata en el ser vivo, con ello experimenta y fomentan la adaptación en el entorno en que se encuentra. En ser humano genera eventos o escenas irreales que le ayudara a asimilar la situación que se le presenta. Los juegos lúdicos están estrechamente relacionados con el progreso del ser humano desde edades propicias en ambos sexos.

1.4.3 Teorías compensatorias

La acción de jugar genera en los niños de ambos sexos poder colocarlos en la posición de resolver situaciones que no son de su agrado, transformando lo real por escenas y entorno que lo relaje y con el que se sienta satisfecho. La teoría psicoanalítica explica este actuar del niño frente a situaciones que no le son cómodas y pertenecen al entorno exterior.

1.4.4 Teorías funcionales

El desarrollo del ser humano integrando su conservación en la tierra requiere de la adaptación, todo ser vivo posee instintos de supervivencia, por ende, las teorías

estudiadas por diferentes autores se enfocan en referirse al área o acción del juego como la función de adaptación del ser.

1.5. La Evolución de los Juegos

El juego se va transformando según el desarrollo del hombre, mediante las etapas de vida y diversas situaciones que se involucran con el conocimiento, raciocinio y que involucren la acción de jugar, estos juegos son de diferentes tipos como los juegos funcionales, juegos simbólicos, juego de construcción y juegos de reglas.

1.6. Juegos funcionales

Estos juegos placenteros inician y desarrolla en el primer año de vida del ser humano, en estos juegos se hace uso del área sensorial y el área motora por el cual el niño se expresa corporalmente por lo que percibe y sus acciones regidos por estos.

1.7. Juego de ficción o simbólico

Los juegos simbólicos inician desde aproximadamente los tres años de edad desarrollándose hasta los cinco años, desencadenando la parte de la imaginación contribuyendo a la satisfacción personal, transformando lo que vive en tiempo real en situaciones ficticias y placenteras colocando la imaginación por delante que rige el actuar del niño.

1.8 Juego de reglas

Este juego se rige de la estimulación que intervenga en el niño y de lo que gira a su alrededor como expectante de un modelo a seguir este inicia entre los cuatro a cinco años, en esta recreación existen reglas que son obligatorias de cumplir en el área infantil, se desencadena el raciocinio en este proceso y edad.

Para la niñez es de vital importancia la expresión corporal y cognitiva que se brinda mediante las actividades recreacionales que producen en la persona relajación y conford en la libertad de relacionarse con otros e intercambiar culturas, toda actividad de esta índole tienen el requisito de cumplir indicaciones o cumplir reglas establecidas por el grupo que intervienen en el juego como un acuerdo entre ellos y como algo habitual en estas actividades.

1.9 Juegos de construcciones

Se presenta desde el primer año de vida, Este tipo de juego se relaciona con los juegos de regla, juego simbólico y juego funcional. Este juego refiere al uso de objetos con la finalidad de cumplir un objetivo todo esto le genera placer al niño y la satisfacción de hacer (Castellar et al., 2015).

1.10 La importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas de educación infantil

el juego es una de las acciones de vital importancia en el desenvolvimiento de hombre desde el inicio de su existencia, mediante estas acciones intercambia información, se relaciona con el entorno y se adapta. Mediante esta acción se permite el desarrollo tanto física, cognoscitiva, emocional y social. Se forma la autoestima reforzando habilidades y destrezas, además mediante el juego se genera conductas y costumbres (Pérez, 2010).

Desde la formacion intrauterina hasta los cinco años de edad el ser humano ya realiza actividades relacionadas con el juego donde el ser humano inicia su adaptación con la motivación de socializar e intercambiar ideas ya sea por las diversas maneras de comunicación la participación en el contexto es importante en la educación donde es de importancia el papel desempeñado por el educador adulto como guía (Herradora &Cruz, 2013).

1.11 El papel de los padres/madres y maestros ante el juego de los niños y niñas en la educación infantil

De considerable repercusión el papel de los educadores y cuidadores (los padres) en el desarrollo del infante. El niño al realizar esta actividad ejerce seguridad en la interacción con el medio que lo rodeo y la autoconfianza en su desenvolvimiento, el infante se siente amado, considerado importante en la interacción con la persona adulta que lo cuida, ya que el niño guía el juego ofreciendo reglas para el desarrollo en la recreación.

La relación que tiene los padres con el niño en formación es de vital importancia en el ambiente familiar (vinculo materno y paterno) ya que es el área donde el juego se original, se inicia la relación con el entorno, el área familiar es el primero en motivar a integrar en sus actividades objetos o juguetes que pueden ser contribuyentes en su evolución, los padres que son los más cercanos de sus familiares son los que otorgan e ingresan los objetos para el juego del niño lo cual necesariamente necesitan seleccionar adecuadamente el material.

En la posición del educador es de importancia en la formación del niño en el contexto escolar, genera la interacción espontanea del juego lúdico, fijando al educador como el intermediario en la actividad necesaria por la construcción integral del niño como persona, formándolo explorador durante su crecimiento de manera íntegra. Contribuye y es guía de la manipulación adecuada de los juguetes contribuyentes para su desarrollo adecuado.

CAPÍTULO II

LA LÚDICA

El termino ludo significa actividad que produce placer y diversión que se da en el juego o recreación, incluye las danzas, la pintura, la música, teatro, la poesía entre otras actividades recreacionales. Parte de la evolución el ser humano corresponde a la lúdica, el termino lúdica tiene referencia amplia, conceptualizado de manera compleja ya que se refiere a la necesidad que presenta todo hombre ya sea la necesidad de socializar, de ser aceptado, la necesidad de expresarse.

La acción de jugar traslada a la persona principalmente en el caso de los niños y niñas a un contexto agradable, de alegría, donde el ambiente utilizado para la recreación cumple una función impresionante de ilusión para generar placer en el aprendizaje, usada en el juego lúdico (Gómez et al., 2015).

2.1. Juego como actividad lúdica en la educación inicial

El juego lúdico se enfoca en la acción de jugar aprendiendo, en esta acción no solo se involucra los juegos, esto se enfoca a objetivos, genera valores, involucra conocimientos, además genera estímulos ya sea corporales y cognoscitivos en los infantes desarrolla la expresión emocional, concluyendo que es vital para todo desarrollo del ser humano (Coronel, 2015).

Mediante la expresión o ejecución del juego como parte del juego lúdico desarrolla en el ser humano desde edades tempranas la exploración de su cuerpo reconociendo su funcionamiento, cambios, así como sus limitaciones y cuidados, reconoce en su entorno materia inanimada como animada, como lo son los objetos, otros seres vivientes con los que comparte un área o existencia paralela.

Esta actividad recreacional genera la disposición de situaciones que además de ser confortables son educativas. El aprender jugando es la oportunidad del niño y niña de conocer el exterior convirtiendo su entorno en situaciones vividas u observadas pero asumidas como propias para acercarse de esa forma al exterior (Gómez, 2016).

Con la expresión y actividad de jugar el niño se relaciona con otros seres semejantes a él, contribuyendo a su adaptación e intercambio de ideas, culturas, y afinidad, los niños desarrollan sus propias soluciones a situaciones que ameriten alguna resolución de problema ya sea por ideas diferentes, toda solución que los niños realicen generara interrogantes para nuevos aportes a su conocimiento y habilidades (Jiménez, 2005).

2.2. La lúdica y la resolución de conflictos

La parte representativa del juego, denominada juego lúdico ayuda en el desarrollo individual sin la necesidad de forzar el momento y se da manera natural, agradable y espontaneo para generar conceptos de manera relativos ya que irán evolucionando con la madurez cerebral.

El juego lúdico como metodología muy aparte de ser confortable y relajado colabora con la actitud del ser humano formándole costumbres ya que interactúan con sus pares, hay intercambio emocional y reciproco, el educador es el guía importante para este proceso y aplicador de esta metodología (Gómez, 2016).

2.3. Contexto psicológico de la lúdica

El aspecto psicológico atribuye a la acción de jugar como parte importante y primordial en el juego lúdico que da referencia a jugar con aporte al conocimiento que se aprecia en el área pedagógica un papel primordial en la formacion de autoestima o amor propio. La maduración cerebral. Emocional y desarrollo físico o motor son también aportes importantes de la lúdica.

Mediante la teoría psicoanalítica y teoría psicogenética brindan la apreciación del desarrollo del ser humano según la etapa de la vida que cursa ya que por lo general es igual para todos. Existiendo excepciones en algunos casos donde varia y se puede presentar en mismas culturas o áreas de desarrollo del aprendizaje.

2.4.Contexto pedagógico de la lúdica

Mediante el juego lúdico o estas actividades que aportan en el aprendizaje permiten descubrir la afinidad o inclinación por ciertas situaciones u objetos, pueden descubrir además el rechazo ya sea por el desagrado o experiencias negativas. La lúdica como herramienta educativa es de ayuda para que los niños o infantes mejoren en su aprendizaje mediante la motivación que ejerce el juego y entretenimiento que se ofrece con la actividad recreativa.

Este desarrolla la imaginación y las ideas abstractas, recrea situaciones que los coloca en una posición agradable sin ser forzados pero guiados por especialistas en el tema de la enseñanza, asumiendo la situación para el niño con naturalidad para que ejerza su aprendizaje al máximo y satisfactorio.

El juego como medio de aprendizaje en el ser humano se vincula con la imaginación en la etapa de la niñez que se relaciona con la exploración, acompañado del estado afectivo. El proceso del aprendizaje con el uso de la metodología lúdica rechaza el proceso de memorización contribuyendo al entendimiento y aspecto razonable del aprendiz.

2.5.Teoría de María Montessori sobre material y ambientación del aula

Para la autora es de significancia la inclusión de los juegos como táctica en el aprender, donde la utilización de objetos o instrumentos serán efectivos en el desarrollo del niño según la etapa de vida que cursa el infante. Estos materiales se sitúan como aporte educativo tomando el nombre de material didáctico, es de

importancia en el desarrollo de las clases porque fomentar la atención en el grupo de alumnos donde más les fascina el juego por encontrarse en una etapa de mayor exploración. Los objetos suelen ser llamativos y acogedores, la clase debe ser basada en la interacción y organizada para la estimulación del niño en su aprendizaje.

Además, refiere que en el área pedagógica no solo es transmitir el entendimiento de algo, es motivar el desarrollo de las aptitudes frente la vida. El método de la autora proporciona un ambiente adecuado para el desarrollo de aprendizaje que se realizara, con espacios confortables, simples y estructurados donde cada material u objeto implicado cumple una función sin limites de aprendizaje para el infante bajo la motivación que puede ejercer el entorno en el niño que por lo general es activo, se distrae con facilidad y todo gira en la motivación personal. Esta técnica de Montessori es organizada y analítica (Sandoval et al., 2017).

2.6.Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje

El juego lúdico es la acción importante y que aporta al aprendizaje un área propicia con características ideales para el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante actividades relacionadas al juego, potencializa al ser humana según su etapa d intervención motivándolo al crecimiento personal, desarrolla la creatividad, fluye el pensamiento abstracto, es capaz de buscar soluciones para resolver problemas según se presenten en su etapa de vida, Esta actividad permite el aprendizaje sin ejercer la memorización y permite entender el aporte de conocimiento que les brinda el educador mediante la socialización de los estudiantes en el juego.

La actividad lúdica y acciones que realizan los niños o seres humanos al interactuar generan personas asertivas y situaciones con acciones erradas que la lúdica ayuda mediante los integrantes del juego, estos ayudan a disolver acciones negativas aportando al aprendizaje de manera óptima desarrollando la comprensión y actitudes positivas frente adversidades en resumen se desarrolla el área intelectual, social todo inclinado a la madurez cerebral (Calderón et al., 2014).

2.7.Temáticas pedagógicas relacionadas con la lúdica

2.7.1 Didáctica

La didáctica desempeña un papel importante en la educación ya que depende de esta para mejorar la intervención educativa reflejada en la enseñanza y la formación del infante o aprendiz. Es parte del área pedagógica que utiliza el conjunto de conocimientos como aporte a las actividades estratégicas enfocadas a la educación y que el educador escoge como mejor opción según el grupo de estudio asignado para poder estimular el aprendizaje resaltando en el buen desempeño de su estudiante (Posada, 2014).

La técnica lúdica o mas conocida como juego lúdico es la estrategia didáctica constituida y reformada como proceso que facilita la enseñanza en cierto grupo de estudiantes regido por la etapa de vida, esta estrategia aleja a la forma educativa antigua donde el niño repetía y memorizaba. La lúdica permite la expresión y razonamiento de la persona atribuyendo que genere sus propias conclusiones, desarrolle la parte interpretativa e integre mejor los conocimientos sin repetición memorística (Arias, 2011).

Las estrategias didácticas son utilizadas de manera relativas ya que el educador esta en continua exploración de la mejor intervención en su enseñanza. La actividad lúdica como estrategia utilizada tiene la responsabilidad de formar personas con capacidades de resolver problemas, donde el juego en esta estrategia tiene un fin trazado (Posada, 2014).

2.7.2. Aprendizaje significativo

La enseñanza y aprendizaje de manera reveladora destaca en el desarrollo de la construcción del niño en formación, se ajusta en el proceso de la enseñanza y en el aprender del niño. El niño en este proceso de aprendizaje significativo incluye y

relaciona conocimiento que le impartieron en casa y la información nueva de la escuela.

Concluyendo que cada persona, humano o individuo tiene un proceso de aprendizaje diferente y peculiar, que en la interacción pueden intercambiar información, aprenden en su desarrollo continúo a interpretar diferente a otros. El escritor llamado Ausubel dispone de la asimilación de las instrucciones o aplicaciones del maestro en la enseñanza significativa en la publicación textual denominada la psicología Educativa.

En la publicación brinda información del proceso del aprender de manera significativa implicando la reconstrucción de un esquema cognoscitivo del aprendiz al exponerse a la nueva concepción de conocimiento en la enseñanza que aporta la escuela y la información que trae del hogar.

La información que ingresa a proceso cognoscitivo se establece de manera organizada con la concepción de definiciones relativamente extensos luego se desprenden los conocimientos especificados para el proceso de aprender en el ser humano, en la mayoría de los seres humanos el aprendizaje está sometido a la voluntad de otros al intercambiar conocimiento con los pares o educadores.

El aprendizaje de manera significativa es el proceso por el cual se obtiene el conocimiento constante, el cual se pueden transformar y organizar en definiciones conceptuales claras para el entendimiento y aporte de conocimiento con sus pares. Estos nuevos conocimientos.

Lo relacionado con el juego impulsa al aprendiz en la organización de conocimientos mediante la interacción ejercida en el contexto. Formando la autoconfianza, el raciocinio, el lado afectivo y entre otras cualidades, habilidades y destreza toda nueva experiencia es acogida por el aprendiz motivado (Posada, 2014).

2.7.3. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Es toda acción ideada para contribuir con un fin específico, que viene a ser el cumplimiento de un objetivo en un área determinada o entorno. En el caso del sector educativo, la finalidad de este proceso es contribuir con la necesidad de enseñar y obtener como resultado niños capaces de resolver problemas (Florencia, 2012).

En el área educativa se generan diversas estrategias, metodologías y acciones que aportan a su primordial interés que es la enseñanza-aprendizaje, para la pedagogía es vital obtener seres capaces de utilizar toda su capacidad de raciocinio y por ende crear personas afectivas que aporten al mundo exterior.

Toda acción tiene un propósito que requiere de ser planificada, en toda actividad estratégica bien planteada y correctamente establecidas según el grado de madurez y esquema intelectual del aprendiz tendrá como resultado el cumplimiento del objetivo trazado. Las estrategias utilizadas plantean que el estudiante se encuentre motivado para que la información sea procesada y retenida en el cerebro, así como formar personas competentes (Castellar, 2016).

2.8. Tipos de estrategias didácticas

Estrategias preinstruccional; es la táctica con la cual entrenan al aprendiz vinculado con el material a utilizar y la modalidad que ocupará al realizar la enseñanza – aprendizaje, generando conocimiento, reactivando las experiencias anteriores 25 para que el educador los utilice de guía para emprender su aprendizaje adecuado, generándole expectativas. Esta estrategia aporta juegos de Inicio y los organizadores previos.

Estrategias coinstruccionales: sostenidos por la pedagogía basada en textos curricular durante la enseñanza ejercida. Tiene como función aplicar la estrategia para

mejorar la motivación del aprendiz para concientizar la mayor información y organice los conceptos principales. Está relacionado con el proceso de obtención de logros aplicados en la comprensión, esta estrategia cita ilustraciones, redes y mapas conceptuales, analogías y cuadros, entre otras.

Estrategia postintitruccionales: implicado en la culminación del proceso de enseñanza por sesión educativa, fomenta al aprendiz a desarrollar la visión crítica del aprendizaje obtenido y material de enfoque e integración de conceptos, valorando la autoevaluación. Esta estrategia utiliza cuadros, gráficos, mapas y esquematización de los conceptos (Díaz, 2002).

CONCLUSIONES

PRIMERA.- En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de nivel preescolar, se hace necesaria la apropiación de actividades lúdicas que permitan favorecer e incentivar el goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma. Partiendo de los intereses y necesidades que ellos presentan en el aula de clase, es como a través de talleres artísticos, cuentos, dramatizaciones, canciones, poesías, títeres, juegos, actividades científicas, ambientales y culinarias; permitieron que los educandos disfrutaran de las experiencias vividas, a su vez expresaban ideas, compartían con sus compañeros, y manifestaban actitudes de agrado e interés en el momento de adquirir nuevos conocimientos; por lo tanto las clases dejaron de ser rutinarias al hacer de ellas momentos más prácticos y divertidos.

SEGUNDA.- Los padres de familia son fundamentales e indispensables en la vida de sus hijos y son los más indicados para contribuir de manera eficaz en la educación de estos. Cabe resaltar la importancia y el compromiso que tienen los padres en el proceso de aprendizaje para enriquecerlo, logrando que los padres tuvieran conocimiento acerca de algunas pautas metodológicas que propicien interés hacia nuevos conocimientos, que integren la labor del hogar con la educativa y así se reconozca la lúdica como herramienta de aprendizaje y no como un pasatiempo para los hijos.

TERCERA.- El uso de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las clases favorece la motivación hacia el aprendizaje de esa forma los niños aprenden mejor, más aun cuando las experiencias que se les brindan les

permiten disfrutar de ellas, haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero.

CUARTA.- La comunicación con los padres de familia y su acercamiento a lo que sucede y se desarrolla en la institución educativa son aspectos de gran relevancia en el proceso de educación de los sujetos, puesto que estos como primer agente educador y acompañantes de sus hijos en el proceso deben estar impregnados con lo que allí se enseña de manera que se maneje el mismo discurso ante el niño, es así como se mejoró la calidad del acompañamiento de los padres en los procesos educativos de los niños, transformando la realidad educativa y los canales de comunicación entre estos y los demás agentes, a través de las actividades integradas desarrolladas desde la lúdica en estos.

REFERENCIAS CITADAS.

Arias, A. (23 de setiembre de 2011). El Juego Lúdico en Educación Inicial [Mensaje en un blog]. Recuperado de http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com.co

Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta (tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Colombia.

Castellar, L. (2016). Estrategias lúdicas -pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los niños y niñas de primer grado de la institución educativa Camilo Tores en el barrio el pozón de Cartagena (tesis de pregrado). Universidad de Cartagena, Colombia.

Calderón, L., Marín, S. y Vargas, N. (2014). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa nusefa de Ibagué (tesis de pregrado). Universidad Del Tolima, Colombia.

Coronel, D. (2015). El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado (tesis de pregrado). Universidad de Carabobo, Venezuela.

Díaz, F. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. D.F. México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.

Florencia, M. (2012). Definición de estrategia. Recuperado de: http://www.definicionabc.com/general/estrategia.php

Gómez, C. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición jornada mañana, de la institución educativa santa rosa. sede 2 “José Cardona Hoyos” (tesis de pregrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia.

Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga (tesis de pregrado). Universidad Del Tolima, Colombia.

Herradora, F., Olivas Y. y Cruz, I. (2013). Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí (tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Nicaragua.

Jiménez, C. (2005). Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones. Armenia: Kinesis.

Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25 (2), 113 – 124. Recuperado de http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf

Pérez, C. (2010). La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. Revista Autodidacta. Issn, 90(41),1-11.

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (tesis de maestría) Universidad Nacional de Colombia, Colombia.

Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española [versión electrónica]. Madrid: Diccionario de la lengua española, http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk

Ríos, M. (2008). Johan Huizinga (1872 - 1945): ideal caballeresco, juego y cultura. Recuperado de http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf

Sandoval, M., Ramírez, E. y Ospina, A. (2017). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez (sede victoria Pautt) (tesis de pregrado) Universidad De Cartagena, Colombia.

Material didáctico en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%	3%	1%	3%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
3	groups.google.com Fuente de Internet	<1%
4	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1%
5	"Technology Trends", Springer Science and Business Media LLC, 2019 Publicación	<1%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
7	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1%

Activar Windows

8	countryclubmiddle.org Fuente de Internet	<1 %
9	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
10	creativecommons.org Fuente de Internet	<1 %
11	sociedadcivil.cl Fuente de Internet	<1 %
12	www.colegiointernacional.edu.py Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Rafael Landívar Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activ