

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La importancia de las actividades lúdicas en el nivel inicial

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

Fredelinda Hortencia Ojeda Chinchay

Jaén - Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La importancia de las actividades lúdicas en el nivel inicial.

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)

Jaén - Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La importancia de las actividades lúdicas en el nivel inicial

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

Fredelinda Hortencia Ojeda Chinchay (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Jaén - Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a los diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, 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: *La importancia de las actividades lúdicas en el nivel inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **OJEDA CHINCHAY FREDELINDA HORTENCIA.**

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, **OJEDA CHINCHAY FREDELINDA HORTENCIA**, 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

La importancia de las actividades lúdicas en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%	8%	2%	12%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de Piura Trabajo del estudiante	7%
2	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	< 1%
6	1library.co Fuente de Internet	< 1%
7	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	< 1%
8	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	< 1%
9	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	< 1%


Dr. Segundo Gualdo Alburquerque Silva
(Asesor)

<https://orcid.org/0000-0002-3619-6358>

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oviedo Albuquerque Silva
(Autor)

<https://orcid.org/0000-0002-9629-6354>

DEDICATORIA

A dios por sus bendiciones, a mi familia por su amor,
dedicación y su apoyo incondicional

INDICE

RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	11
CAPITULO II	14
MARCO TEORICO DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS	14
1.1. Componentes de las actividades lúdicas en el nivel inicial	14
1.2. Posturas sobre las actividades lúdicas	14
1.3. Actividades lúdicas como logro de objetivos	15
1.4. Clases de juegos	16
1.5. Actividades lúdicas y reglas del juego	17
1.6. Actividades lúdicas como practica pedagógica	18
1.7. Importancia de las actividades lúdicas en el nivel inicial	21
1.8. Juego y motivación	21
1.9. Actividades lúdicas e identidad personal	23
1.10. Desarrollo personal y social	24
CAPITULO II: Teorías sobre la importancia de la actividad lúdica	26
2.1. La importancia de la actividad lúdica en la etapa inicial	28
2.2. Carácter universal	30
2.3. Características particulares	32
2.4. Desarrollo del cuerpo y los sentidos	33
2.5. Desarrollo de áreas del conocimiento	35
2.6. Actividades lúdicas en el área de matemática	36
2.7. Las actividades lúdicas como placer y libertad	38
CONCLUSIONES	41
RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS CITADAS	43

RESUMEN

La presente monografía pretende analizar la importancia de las actividades lúdicas en educación inicial, es de tipo teórica, descriptiva cualitativa; poniendo énfasis especialmente en el análisis del contenido teórico de cada uno de los componentes que corresponden a lo lúdico.

La finalidad de la información es utilizarla y ofrecerla como herramientas de aprendizaje, la cual debe proporcionar la oportunidad de que los docentes constituyan diversos conceptos de asimilación y acomodación sobre la base del presente estudio.

Finalmente, la presente investigación proporciona herramientas importantes sobre el rol del docente a través de la preparación de materiales, la utilización de determinados juegos, el respeto por la preferencia de los niños, la utilización de herramientas lúdicas de acuerdo a la edad, y el desarrollo corporal de cada uno de los niños.

Palabras clave: lúdica, actividades lúdicas, educación inicial.

ABSTRACT

The present monograph tries to analyze the importance of the ludic activities in initial education, it is of theoretical, qualitative descriptive type; placing special emphasis on the analysis of the theoretical content of each of the components that correspond to the ludic.

The purpose of the information is to use and offer it as learning tools, which should provide the opportunity for teachers to constitute various concepts of assimilation and accommodation on the basis of this study.

Finally, this research provides important tools on the role of the teacher through the preparation of materials, the use of certain games, respect for the preference of children, the use of recreational tools according to age, and development body of each of the children.

Keywords: playful, playful activities, initial education.

INTRODUCCIÓN

Los niños y niñas de educación inicial tienen como eje fundamental de su formación las actividades lúdicas, sus actividades cotidianas están asociados al juego; lo cual está a su vez condicionada por el desarrollo evolutivo de cada uno de ellos, de esa manera el ejercicio y la práctica de las actividades lúdicas dependen mucho del grado de madurez y del apoyo familiar. Además, las actividades lúdicas son actividades esenciales que preparan el niño para su ingreso en el sistema preescolar, y fortalecen sus capacidades para el inicio de otras actividades mayores. En la medida que el niño o niña recibe y es sometido permanentemente a un conjunto de actividades motivacionales o estimulantes ir adquiriendo un conjunto de conocimientos que le permitirán desarrollar de modo equilibrado su pensamiento, cuerpo, emociones y relaciones sociales.

La importancia de abordar las actividades lúdicas radica fundamentalmente en disminuir la necesidad de formar cada niño alejados de la realidad, las actividades lúdicas tienen como fundamento acercar al niño la realidad en la que vive, así se construyó un conjunto de posibilidades que recogen herramientas propias y actividades pertinentes para poder estimular al niño en su crecimiento, maduración y fortalecimiento de sus capacidades básicas para diversas áreas pedagógicas.

Las actividades lúdicas son útiles para cada uno de los niños y también para cada uno de los docentes puesto que son actividades orientadas a la preparación del niño o niña para enfrentar la vida a través de interacción, del intercambio de necesidades, propósitos, tareas, perspectivas. La actividad lúdica especialmente involucra trabajos en equipo, socialización; lo cual permite construir un mundo interactivo de participación constante y de intervención conjunta.

Todo niño o niña tiene la necesidad de jugar; sin embargo, las actividades lúdicas tratarán de canalizar cada una de esas necesidades y orientarlas con componentes básicos para el fortalecimiento de las capacidades y habilidades para que puedan desarrollarse en un mundo mejor. De ese modo cuando los niños juegan, viven experiencias inolvidables; sin embargo,

dichas experiencias deben ser canalizadas con la finalidad de preparar al niño o la niña para enfrentar responsabilidades que le son propias cada uno de ellos.

La actividad lúdica por lo tanto está orientada a favorecer la comunicación entre cada uno de los niños, el docente y los Padres de familia a través de actividades motivadoras; sin embargo, lleva un vacío que debe ser abordado de manera prioritaria en tanto a la diversidad de Padres de familia no está comprometido con las actividades lúdicas. La mayoría de Padres de familia no asume el compromiso y la responsabilidad de involucrarse mis actividades diarias de los niños y niñas especialmente cuando se trata de juegos por lo que resulta pertinente analizar la importancia de las actividades lúdicas para cada uno de los niños y niñas.

Planteado el problema es necesario formular la interrogante de investigación, para la presente monografía dicho problema ha quedado formulado en términos siguientes:

¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas en educación inicial?

¿Qué relación existe entre la actividad lúdica y la identidad personal?

¿Por qué las actividades lúdicas deben ser consideradas como prácticas pedagógicas?

¿Por qué las actividades lúdicas son importantes en el nivel inicial?

Objetivo General

Investigar la importancia de las actividades lúdicas en educación inicial

Objetivos Específicos

Explorar los componentes de las actividades lúdicas en el nivel inicial

Describir la importancia de las actividades lúdicas en el nivel inicial

Investigar las características de las actividades lúdicas en el nivel inicial

La actividad lúdica asociado a la naturaleza del niño, cada uno de ellos juega con total libertad y lo hacen pensando en alcanzar ciertos grados de libertad, en gozar. Sin embargo, este juego en los últimos años se ha visto mediado especialmente por las tecnologías que los niños pasan la mayor cantidad de sus vidas sentados frente a la computadora, frente al celular o una Tablet. Estos elementos que alejan de un juego normal, se enmarcan dentro de otros parámetros espaciales, técnicos, temporales que exigen ser canalizados para orientar los comportamientos hacia una realidad que permita preparar al niño o la niña para los retos que la sociedad exige. Las actividades lúdicas por lo tanto canalizan estas actividades para que tengan como esencia establecer algunas normas o reglas para que los diversos juegos tengan determinada estructura, un orden específico. De ese modo la monografía pretende convertirse en un instrumento de consulta para que los docentes de las diversas especialidades a través de este instrumento socializador pueden implementar actividades orientadas a la mejora de la convivencia y a la mejora de las capacidades y habilidades de los niños del nivel inicial. La contribución de la presente monografía radica especialmente en su aporte teórico. Para cada una de los componentes de las actividades lúdicas ha consultado diversas bibliografías; por lo que es una fuente importante para ser consultado por futuros investigadores. Por otro lado, se convierte en una herramienta imprescindible para que los docentes pueden tener en ella un modo de orientación en favor de sus actividades pedagógicas y académicas. Finalmente, los beneficiarios directos de dichas actividades son los niños del nivel inicial.

CAPITULO I

MARCO TEORICO DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS

1.1. Componentes de las actividades lúdicas en el nivel inicial

Los resultados de la investigación dependen en gran medida de la profundización que se tiene sobre ella, el manejo teórico que se tiene sobre cada uno de los componentes. Es por ello que resulta importante analizar cada uno de los componentes de manera detallada.

Se ha señalado que la actividad lúdica es integradora, al respecto se ha dicho lo siguiente:

“El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente”(Gómez et al., 2015)

1.2. Posturas sobre las actividades lúdicas

El proceso socializador es importante porque remite a un conjunto de cambios en el niño y lo prepara para diversas circunstancias de la vida, consecuentemente la actividad lúdica ayuda al aprendizaje,

“El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable

de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares” (Gómez et al., 2015)

El componente lúdico es muy importante porque permite desarrollar un conjunto de habilidades y capacidades que son propios de los estudiantes niños pero que necesitan ser canalizados para alcanzar logros diversos.

“Para reafirmar la validez que el componente lúdico posee, citaremos las teorías de diversos autores que ayudan a ver este elemento como algo que va mucho más allá de un pasatiempo, debemos ver este componente como una forma de organizar nuestras clases, con la que facilitaremos en gran medida el aprendizaje de nuestros alumnos. Por parte de algunos profesores existen reticencias en la utilización de los juegos en general, salvo que se hagan de forma restringida con grupos iniciales, para explicar ocasionalmente problemas concretos de la gramática. Según estos profesores, los alumnos de grupos avanzados no se prestan al juego, dado que prefieren actividades más “serias”, tales como composición, gramática, etc.”(González, 2016)

El componente lúdico seguro que ha señalado el autor es fundamental porque contribuye a la organización de las clases, es decir cada uno de los docentes de las instituciones educativas de diversos ámbitos debe orientar sus actividades por medio de juegos para que de esa manera puede lograr mayor efectividad en diversas tareas programadas.

1.3. Actividades lúdicas como logro de objetivos

El componente lúdico por lo tanto de incluye un conjunto de actividades que debe ser considerado en los diversos planes de estudios, en tanto involucra a sus transversales para el logro de objetivos, con respecto a ello se ha señalado que:

“El componente lúdico no se limita al desarrollo de juegos, sino a todo tipo de actividades multidimensionales, que desarrollen la flexibilidad del pensamiento y cuya naturaleza intrínseca sea la recreación, la sensación continua de exploración y descubrimiento, que impliquen la participación de todos los sujetos, posibilitadoras de aprendizajes de fuerte significación y que reactiven en el alumno posibilidades e impulsos que están adormecidos y que ni siquiera se sospeche que van a aparecer” (González, 2016)

Tal como se puede apreciar el componente lúdico involucra a todas las actividades de la institución educativa por lo tanto dichas actividades deben estar orientadas en las diversas áreas para generar aprendizajes significativos. Según se puede visualizar es a partir de la actividad lúdica que se logra comprender y encaminar otras actividades que corresponden al ámbito educativo cada uno de los niños.

1.4. Clases de juegos

El componente lúdico implica reconocer los diversos tipos de actividad lúdica que deben ser desarrollados y aplicados en las diversas instituciones educativas.

“Dentro de lo que se considera juego encontraríamos muchísimas categorías. Para poder hacer una clasificación somera, con el único objetivo de conocer ciertos juegos existentes (conocerlos todos sería prácticamente imposible), recurriremos, en primer lugar; existen juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y un largo etcétera, pero en general, se dividen en dos grandes apartados: libres o imaginativos y regulados o sistemáticos, cuya realización constituye un triunfo. Los juegos libres o imaginativos son aquellos en los que no se da ninguna pauta a los alumnos para realizarlos, se da por tanto alas a la libertad creadora de cada cual. Sin embargo, los regulados o sistemáticos trabajan un aspecto concreto de la lengua, y por ello son necesarias unas pautas para realizarlos” (González, 2016)

Como puede ser interpretado el componente lúdico es un componente esencial. La actividad lúdica está vinculado también a los juegos de los niños y niñas en las diversas instituciones

educativas, de ahí que sería imprescindible con se fijará el juego y aportar lo que dices enfoques teóricos:

“Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Para acercarnos más a la cuestión que nos interesa se van a exponer las diversas definiciones que se dan sobre el juego. Piaget, ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. Una de las manifestaciones más naturales de la lúdica es el juego y en los niños es una actividad que potencia grandes desarrollos, porque es a partir del juego donde se aprende reglas, normas, conceptos, ya sea de forma individual o grupal. Por tal razón es importante aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas cotidianos. Antúnez (2006) en su libro juegos para estimular las inteligencias múltiples, nos da a conocer que existen dos aspectos cruciales en el empleo de los juegos para un aprendizaje significativo. En primer lugar el juego ocasional, alejado de una cuidadosa y planeada programación, que es tan ineficaz como un momento de ejercicio aeróbico para quién pretende lograr una mayor movilidad física, en segundo lugar la gran cantidad de juegos, reunidos en un manual, solamente tiene validez efectiva cuando están rigurosamente seleccionados y subordinados al aprendizaje que se tiene como meta” (Gutiérrez, 2016)

La etimología nos acerca a una cuestión importante de lo que es el juego sin embargo las teorías reafirman que las actividades lúdicas están orientadas por ciertas reglas, las cuales deben guiar cada una de las características y también cada una de las actividades que se debe establecer en los espacios educativos.

1.5. Actividades lúdicas y reglas del juego

Las actividades lúdicas que ven como centro las reglas, por lo tanto, estas deben ser establecidas de manera clara para que se pueda ejecutar la actividad de manera pertinente y eficaz:

“Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir que haya igualdad de condiciones para los participantes. Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas. Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo. Edo y Basté (2001), indica que al escoger los juegos hacerlo en función de: El contenido matemático que se quiere priorizar, que no sea puramente de azar, que tengan reglas sencillas y desarrollo corto. Los materiales atractivos, pero no necesariamente caros ni complejos. La procedencia mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela. Una vez escogido el juego se debería hacer un análisis detallado de los contenidos matemáticos del mismo y se debería concretar qué objetivos de aprendizaje se esperan formar” (Gutierrez, 2016)

Los juegos se meten para las instituciones educativas deben ser seleccionados con mucho cuidado y atendiendo sobre todo las diversas exigencias de la edad y la realidad en la que se desenvuelven los diversos niños y niñas. Como se ha podido visualizar el juego mecanismo una herramienta que ayudan a entender diversas realidades y contribuye a la comprensión de diversos fenómenos que involucran a los estudiantes del nivel inicial. Comprender el componente lúdico por lo tanto involucra comprender también la actividad propia del juego.

1.6. Actividades lúdicas como practica pedagógica

La actividad lúdica involucra un conjunto de actividades deben ser precisadas desde la concepción misma que cada docente tienen sobre el juego:

“La actividad lúdica es un practica pedagógica que proporciona la concepción de conocimientos de una manera diferente, es decir no necesariamente basándose en conceptos contemplados en textos de trabajo, más bien utilizando actividades colaborativas y participativas como recurso didáctico para aplicar la teoría aprendida en las aulas tradicionales de clases en la práctica. La lúdica es educativa, porque permite pensar y actuar al educando en medio de la situación que requiera el uso de su creatividad e imaginación para dar solución a los problemas que se halle

inmerso, con un propósito pedagógico. Las actividades lúdicas pueden ser ejercicios físicos, mentales, equilibrio, de destreza formando al educando en sus capacidades motoras e intelectuales. Por medio de la actividad lúdica se logra el cambio de comportamiento de los educandos y por ende la adquisición de nuevos aprendizajes en diferentes formas de concebir, tomando en cuenta la teoría de inteligencias múltiples que ha postulado Gardner, en donde afirma que los individuos tienen diferentes maneras de percibir la información del medio: Kinestésicos, musicales, lógica- matemática, espacial, lingüística, interpersonal, visual-espacial, entre otras. Es así que según la actividad lúdica se pueden potenciar habilidades y destrezas que caracterizan a cada uno de los individuos haciéndolos aptos para determinadas actividades.”(Morillo & Rogel, 2017)

Las actividades lúdicas incluyen un conjunto acciones que buscan desarrollar los diversos aspectos de la persona humana, es decir el pensamiento, el conocimiento, las interacciones, la interactividad, la participación.

Las actividades lúdicas que me componentes esenciales que permiten a cada uno de los niños desarrollarse de manera singular en los diversos ámbitos en los cuales se encuentran.

El componente lúdico exige estudiar también la clasificación de los juegos lo cuales implican diversas técnicas que deben ser desarrollados en las instituciones educativas especialmente de formación inicial. En la siguiente cita se incluye elementos esenciales que involucran la clasificación de juegos para poder entenderlo de manera adecuada y nivel inicial:

“Juegos constructivos: son de carácter individual y más característicos de los párvulos en donde no se da importancia a la construcción de algo determinado, sino varía de acuerdo al material utilizado, por lo que este sufre y cobra forma diferente al proceso del mismo juego, en los cuales pueden mencionar cubos, arena, juegos de ensamble. Juegos de argumento: Estos ocupan un lugar importante en la formación de la personalidad del niño y niña, debido a que se juegan sobre las diferentes situaciones de la vida, por lo que el infante asume e interpreta fenómenos de la vida, es a que donde intervienen la expresión libre y la creatividad del niño y niña, por medio del dibujo, pintura y dramatización juegos de representación. Juegos al aire libre: Dichos juegos se distinguen por su contenido intelectual, por medio de gestos y movimientos que

desarrollan el aspecto físico emocional que siempre está presente en el juego al aire libre, ejemplo: La gallinita ciega, las escondidas, etc. Esto se desarrolla por medio de rondas, cantos y juegos grupales. Juegos didácticos Por su contenido, sus reglas y métodos a utilizar para su desarrollo, son elaborados por los y las educadores/as con fines instructivos con frecuencia no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas, es decir ven en ellos una forma especial del proceso docente, llevando a cabo mediante el método del juego, estos juegos se utilizan fundamentalmente en el trabajo con niños de edad preescolar por ejemplo rompecabezas, juegos de memoria, etc. Juegos intelectuales. - Por su naturaleza psicológica. Hacen recordar al juego didáctico y puede considerarse como una determinada etapa de desarrollo. Se diferencian en que se basan totalmente en la libre creación e iniciativa de los y las niños y niñas como ejemplo se puede citar adivinanzas, preguntas y respuestas sobre temas escogidos.” (Morillo & Rogel, 2017)

La clasificación de los juegos es importante porque permite entender los principales componentes que involucra es a partir de esa clasificación que se puede entender también los elementos que ella implica y dos grados de desarrollo que exige la complejidad de las mismas.

Analizar los juegos y los componentes de la actividad lúdica en General implica analizar sus raíces y la importancia de los mismos para comprender lo que sucede con su desarrollo y aplicación en las diversas instituciones educativas del país:

“El juego es muy antiguo y no lo utilizan solo los seres humanos, por esa razón desde los años 70s hasta ahora se ha considerado el juego como un elemento intrínseco la personalidad humana y potenciador del aprendizaje, la atracción del juego es un elemento motivador importante en el aula de clases. Se debe considerar el juego como estrategia de aprendizaje de una forma globalizada e indicadora de objetivos, así como una forma de trabajo conjunto en el entorno educativo para de esta forma, el estudiante aprenda a transformar la realidad y crear mundos propios de su interés apegadas a sus necesidades. Según Ernesto Yturalde, en 2014: Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en las escuelas en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer el juego como detonador del aprendizaje” (Posligua, 2017)

Los juegos tal como han sido enfocados en las diversas investigaciones que brinda conceptos fundamentales para entender la transformación de los tipos de juegos a medida que los niños se desarrollan y fortalecen su estructura corporal.

1.7. Importancia de las actividades lúdicas en el nivel inicial

La importancia de la actividad lúdica radica en su contribución para el desarrollo social, intelectual y emocional de los niños, como tal las actividades lúdicas deben ser entendidas es de su organización como siga las importantes ya que:

“Las actividades lúdicas combinan juegos individuales y grupales. De esta forma los estudiantes aprenden a ser autónomos y a resolver situaciones por sí mismos; adicionalmente los ayuda a desarrollar competencias sociales. Por otro lado, las actividades lúdicas como categorías mayores, se asumen como expresiones de cultura y consideran que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, las fiestas; en todo casi una manifestación creativa del sujeto. Las actividades lúdicas son un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Estas actividades buscan que el estudiante se apropie de los temas compartidos por el docente que utiliza el juego. Las actividades lúdicas no significan jugar por recreación al contrario desarrollan actividades muy profundas dignas de aprehensión por parte del alumno, disfrazadas a través de estas herramientas”(Ayala, 2018)

La importancia de la actividad lúdica radica también en que contribuya al desarrollo de la creatividad y estas son componente esencial por qué los niños a medida que se involucran en mayores a edades lúdicas tienden a crear o potenciar su actividad creativa.

1.8. Juego y motivación

También ha sido señalado como:

“El juego es parte importante en la vida del estudiante, introducen al tema, lo vuelven parte de su aprendizaje. Porras (2004) destaca que el juego es una actividad fundamental en la vida del estudiante, el aprendizaje más valioso en el desarrollo del estudiante, tiene lugar mediante el juego o actividades lúdicas. El juego es base fundamental de motivación y es importante en la adecuación de la actividad educativa. En efecto Sánchez (2002), quien cita a Holt, Dines, Bennet y Davidson asegura que el juego puede llegar a estimular el entusiasmo del niño y lo motiva a participar, cooperar, tener iniciativa, ser responsable, respetar a sus compañeros y seguir instrucciones apropiadas a su grado académico y lo hace capaz de tomar de decisiones. El juego en el salón de clase es muy importante, empodera al estudiante en la toma de decisiones, lo ayuda a mejorar la capacidad de retención y transforma la idea que la escuela es aburrida. Finalmente, Huizinga (2005), define el juego como acción voluntaria, que se implementa dentro de los parámetros temporales y espaciales, según normas obligatorias. A sí mismo es una acción que tiene un objetivo en sí mismo y va seguido de un sentimiento de nerviosismo y alegría.”(Ayala, 2018)

Como se puede recoger, el juego es importante también para la motivación de tal manera que los niños que practican la mayor cantidad de juegos o actividades lúdicas tienen también mayores oportunidades de estar motivados y de acceder con mayor facilidad a los diversos conocimientos que se le ofrece en las áreas curriculares propuestas en las instituciones educativas.

Para algunos la importancia radica en ciertos aspectos como:

“Cognitivos. - A través de la resolución de los problemas planteados. El motriz. - Realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas. El social. - A través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación. El afectivo. - Se establecen vínculos personales entre los participantes”(Cuya, 2006)

Las actividades lúdicas son importantes entonces para resolver diversos problemas de los niños, porque a través de las acciones pueden desarrollar la motricidad y con ello desarrollan múltiples habilidades y capacidades.

1.9. Actividades lúdicas e identidad personal

También se ha señalado que las actividades lúdicas son importantes para incrementar la seguridad en los niños a través de la interacción que establece con los otros:

“Conociendo que la lúdica es un elemento importante en el ser humano que les permite expresarse, y olvidar tensiones, porque tiene una función regeneradora. La lúdica en la actualidad debe constituirse en un elemento importante en los centros educativos de nivel inicial, porque es a través de las diversas actividades lúdicas que los niños y niñas afianzan su identidad personal para poder convivir en paz consigo mismo y con el entorno que le rodea, por ello se le debe dar importancia a su influencia en aspectos tan relevantes como el desarrollo personal y social de los niños y niñas. La lúdica es considerada como una acción permanente en la vida del ser humano, esta no se limita ya que tiene un sentido recreativo y pedagógico, la tarea del docente es adaptarlo como estrategia pedagógica, la misma que permitirá la formación integral de sus estudiantes” (Choez, 2017)

Las actividades lúdicas sientan su importancia también en el desarrollo íntegro y de los niños el al través del trabajo en equipo se realiza en cada una de las actividades programadas, es a través de estas actividades en la que logran desarrollan también adecuadas relaciones interpersonales.

La actividad lúdica el contribuye entonces a mejorar la convivencia entre los niños y consolida la relación entre los niños y los Padres de familia, los niños y los docentes:

“La aplicación de la lúdica por parte de los docentes facilita el desarrollo personal en los niños y niñas de Educación Inicial, permitiéndoles convivir de manera armónica con los demás. Los análisis sobre el desarrollo personal y social indican que es muy importante mantener una estabilidad en cuanto a la identidad personal y la convivencia, estos elementos son necesarios en la etapa del nivel inicial, ya que estos pequeños están en proceso de desarrollo y necesitan no solo de ambientes estimulantes, sino de actividades que refuercen su desarrollo personal y social” (Choez, 2017)

1.10. Desarrollo personal y social

Conociendo que las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo social y personal de los niños es esencial señalar otros elementos que forman parte de su importancia:

“Conociendo que la lúdica es importante para el desarrollo del niño y niña, sobre todo, que ayuda en el proceso del desarrollo personal y social, por ello se considera su importancia.

Ayuda a mejorar la conducta de los niños y niñas, utilizando diversas técnicas para perfeccionar las conductas que muchas veces pasan por variaciones.

Se convierten en una actividad estimulante al momento de participar de alguna actividad o juego entre sus participantes logrando que el trabajo sea eficaz y se cumpla en su totalidad.

Permite que el niño y niña entre en contacto con el entorno, además que conozca la realidad, todo esto le servirá como influencias positivas o negativas para su desarrollo.

Despierta el interés en los niños por aprender, porque el niño o cualquier persona siempre aprende observando las cosas y practicándolas.

Es un estimulante interno e externo, porque activa los impulsos y motivaciones de cada individuo, permitiéndole realizar actividades que le ayudan a entrar en una etapa de enseñanza y aprendizaje.

La lúdica en la etapa infantil cumple un rol importante, porque es a través de los juegos, dinámicas, canciones, poesías, artes plásticas u otros, que ayudarán al niño en el desarrollo personal y social. Es por ello que las personas adultas que están alrededor del niño deben buscar estrategias o actividades lúdicas para ayudar a que el infante se desarrolle de una manera adecuada y sin complicaciones, además de fomentar en ellos valores para la formación de la identidad y de una convivencia sana con los demás” (Choez, 2017)

La lúdica desde las diversas perspectivas que ha sido considerada ha de ser desarrollado de manera transversal en las diversas áreas académicas del nivel inicial porque ella contribuye al

desarrollo integral de los niños por lo tanto la aplicación de la lúdica debe ser de manera estratégica y selectiva.

CAPITULO II

TEORÍAS SOBRE LA IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Los enfoques teóricos con relación a las actividades lúdicas han precisado diversos acercamientos sobre su importancia.

“Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, como un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño, pero adicionalmente es importante para la vida social.

Lev Vygotsky (1924), plantea una postura psicosocial se centra en el pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego. Para él los juegos tiene un fondo social y su objetivo es el de comprender el mundo de los adultos, de sus relaciones, transacciones y sistemas de organización y comunicación.

El juego es un factor básico de desarrollo cognoscitivo, mediante el cual se adquieren habilidades específicas y conocimientos concretos. Considera que el núcleo está en los roles representados por los niños en la interacción social.

Se ocupa principalmente del juego simbólico donde el niño explorar, transforma objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

Además, 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.

En resumen, para el origen del juego es la acción y el sentido social de la acción es lo que caracteriza la actividad lúdica y los juegos siempre tienen un fondo social.

Johan Huizinga, El filósofo y antropólogo holandés, en su famosa obra *Homo Ludens* (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el *Homo Faber* (el hombre que fabrica), y el *Homo Sapiens* (el hombre que piensa), resulta siendo un planteamiento importante en lo relacionado con el estudio del juego, parte de una proposición particular “el juego es más viejo de la cultura”, el juego no pertenece exclusivamente al hombre, también los animales juegan y se entregan por completo al juego, además el hombre no ha enseñado a jugar a los hombres ni a los animales, el juego surge espontáneamente.

El juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante en el mundo social. Los autores reseñados nos muestran la importancia que la lúdica y el juego tienen para el ser humano en todas las etapas de vida, pero en especial dentro de la infancia. Igualmente, cómo es en sí mismo un potenciador del desarrollo del aprendizaje y transformador de experiencias y creencias. Las actividades lúdicas favorecen en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales”(Barrios & Muñoz, 2017)

De acuerdo con los enfoques es interesante concluir que las actividades lúdicas son muy importantes para el desarrollo de los diversos componentes que corresponden al desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas de los niños en las diversas edades, para tales efectos se es necesario que los docentes establezcan las condiciones mínimas adecuadas:

“La/el docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber, esperar, a discutir en vez de pelear” (Barrios & Muñoz, 2017)

2.1. La importancia de la actividad lúdica en la etapa inicial

La mayor importancia de la actividad lúdica radica entonces en su desarrollo desde los primeros años, si se desarrolla con frecuencia en el nivel inicial se podrá generar diversos cambios y que el niño estará preparado para nuevas etapas de formación educativa.

“La etapa inicial puede constituirse en un espacio de vida muy importante, este es el más fundamental en la vida de los niños, porque en esta etapa se desarrollan experiencias que implican movimientos que son precisamente las actividades lúdicas.

Según Michelet (1986), las actividades lúdicas son un soporte sumamente importante para el desarrollo de las funciones del niño, tanto cognitivas, sociales, motrices, etc. Las actividades lúdicas son herramientas que permiten desarrollar al máximo las potencialidades de los niños desde su etapa inicial.

Cabe recalcar que el entorno familiar y social son de vital importancia para el desarrollo del pequeño, ya que influyen en aspectos como el desarrollo de su psicomotricidad, de la afectividad y la socialización”(Cepeda & Avilés, 2016)

La que sea de las actividades lúdicas es resaltado con total precisión por los diversos teóricos se han dedicado a su estudio y que señalan que estos deben ser trabajados de manera adecuada y considera cada uno de los elementos lo que contribuyan a mejorar los aprendizajes.

“Mediante el juego o actividades lúdicas, se ayuda a los niños a tener compromiso, a saber, que tiene responsabilidades, y por supuesto a gozar las actividades que practica, tanto padres como docentes deben practicar estas actividades con los niños, ya que será una experiencia de aprendizaje significativo, aprenderán a descubrir el entorno que los rodea, a convivir y a socializarse con las demás personas y a desarrollar su capacidad de retener las cosas.

Según Chateau es el valor moral del juego, es la alegría que se siente a causa de algo, es el acto de superar obstáculos, riesgos y reglas con el fin de sentir la satisfacción de superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina, es experimentar el gozo del éxito.

Para (Argallo, 2003) las actividades lúdicas son los impulsos de los seres humanos, tal como lo articulan en las actividades colectivas de los grupos. Estos impulsos constituyen el sistema de los intereses humanos implícitos en el desempeño de las funciones sociales. Son una serie de medios sistematizados que nos permiten la organización y el desarrollo del trabajo grupal, cuyos fundamentos se encuentran basados en la teoría de grupos dinámica” (Cepeda & Avilés, 2016)

Señalar la importancia de las actividades lúdicas ha conducido a pensar directamente en los efectos positivos que el juego posee para los niños y que debe ser establecido como mecanismo prioritario en las diversas instituciones educativas.

Investigar las características de las actividades lúdicas en el nivel inicial

Caracterizar las actividades lúdicas a desinfectante para entender sobre todo el desarrollo y la forma cómo debe ser aplicado en las diversas instituciones educativas. Por un lado, se ha señalado que las actividades lúdicas tienen las siguientes características:

“Es una actividad implícita en los seres vivos desarrollados.

Las Actividades Lúdicas son acciones realizadas por el hombre de manera libre y placentera y que a su vez ayudan a éste a descubrir. Conocer y desear la vida.

Las Actividades Lúdicas son herramientas que aliadas con la comunicación permite a los individuos a establecer un buen clima de socialización.

Las Actividades Lúdicas favorecen a los individuos tanto en su desarrollo personal como ser individual como ser social.

La Actividad Lúdica produce placer, y en ésta encontramos el fundamento de su necesidad de repetición, dando seguridad en su continua realización, favoreciendo de esta manera a la memoria.

La Actividad Lúdica es la acción que realiza el hombre en las diferentes etapas de su vida; contribuyendo a la infancia a la formación física e intelectual y durante la adolescencia, juventud y adultez tiene la misión esencial de reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que presenta la vida.

La Actividad Lúdica es un sistema formal de carácter cerrado que en forma subjetiva presenta parte de la realidad.

No tiene un fin inmediato, pero si mediato. ? Es una novedad, por lo que se dice “una aventura”, su encuentro descubrimiento incita a proseguir.

Se pone a prueba acciones cognitivas, afectivas (paciencia, trabajo en grupo, etc.).

Un alumno aprecia a un adulto o persona allegada a él cuando más tiempo se dedica a crear y realizar este tipo de actividad con él.

La Actividad Lúdica permite observar las diversas conductas del niño y adolescente tanto en sus posibilidades causas y efectos como tenemos, aspiración, material que puede ser aprovechado para la terapia de base analítica”(Eulogio & Lopez, 2004)

2.2. Carácter universal

Sobre las características es importante señalar que estos son esenciales para poder comprender los diversos procesos que ella involucra.

“El juego es de carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Están presentes a lo largo de la historia en la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie”(Pazmiño & Velasco, 2017)

El juego aumenta su complejidad a medida que los niños aumentan su madurez por lo tanto sus características penden también en gran medida del grado de madurez de los niños, aunque existen características generales.

Es importante también dar unas características específicas o especiales para el juego:

“El juego se caracteriza porque es un movimiento libre, espontáneo y sin reglas.

El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.

Permite descubrir ciertas anormalidades biológicas, sociales, como también permite corregirla.

En el niño, el juego constituye una preparación, una actividad, un ejercicio.

El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

No tiene un fin inmediato, pero sí mediato.

El juego permite observar las diversas conductas del niño tanto en sus posibles causas y efectos como: temor, aspiración material, que puede ser aprovechado para la terapia en base analítica, de niños con problema.

El juego es una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se aplica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. O sea, es percibido solo por el sujeto.

El juego oprime y libera, arrebat, electriza, hechiza, está llena de las dos cualidades más nobles que el hombre pueda encontrar en las cosas y expresarlos: ritmo y armonía.

El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.

El juego es desinteresado, en una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón a la satisfacción que produce su misma práctica” (Quispe, 2018)

2.3. Características particulares

El juego tiene características muy particulares están orientadas fundamentalmente el desarrollo integral de los niños y que es practicado de manera cotidiana por cada uno de ellos; sin embargo, no todo juego conducción ciertos aprendizajes significativos, de ahí que sea necesario implementar un conjunto de mecanismos en los cuales tiene que ver mucho el rol del docente.

“Para el aprendizaje de los juegos educativos los profesores deben tener en cuenta, que los niños participen activamente, respetando sus reglas y motivarlos adecuadamente. En la actualidad con la nueva pedagogía vigente se está utilizando el juego como medio educativo de aprendizaje de los niños que se encuentran en formación. Para desarrollarlo hay que ser creativos, activos, alegres, amigables, amables, retos, a veces tolerante, etc. Se puede lograr el aprendizaje de los niños en los siguientes aspectos:

En la escritura: Para iniciar con los educandos en el aprendizaje de la escritura. Podemos jugar con juegos como: los patitos, la mariposa, el salto de la rana, el caracol, los pececitos, pupiletras, crucigramas y tantos más, ello dependerá de la creatividad del docente.

En el dibujo: Considerado como la representación de las emociones infantiles, sirve para diagnosticar la problemática del niño. El dibujo señala un cuadro de capacidad mental o intelectual del niño y también permite determinar el momento intelectual del niño, así como su personalidad y conflictos. A hora bien, conociendo estas manifestaciones podemos iniciar con el cultivo de la espontaneidad y la decoración de objetos, dibujos creativos, empleando variadas formas gráfico plástico: dibujo, pintura, modelado, plegado, etc.

En la lectura: Para el aprendizaje de la lectura podemos iniciar con los casinos de lecturas. Formar palabras con letras móviles, otros. El aspecto de la dramatización no tendría vida sino se asociará con el juego.

En la matemática: En esta área es donde con mayor frecuencia se utiliza los juegos, siendo indispensable los siguientes:

- Bloques lógicos.
- Materiales de base 10
- Ficha de colores.
- Otros, etc.

Los juegos utilizables en las clases sistemáticas de las matemáticas, son para darle un sentido lúdico al aprendizaje, puede ser propiamente escolar y extra escolares. (Quispe, 2018)

El papel del docente es importante para desarrollar la una de las áreas partir de la actividad, en tanto este tipo de actividades involucra un conjunto de reglas los niños la cumplen con mucho dinamismo, el niño siente la responsabilidad de ejecutar cada una de las acciones de manera divertida, dinámica, interactiva.

El niño se muestra mucho más comprometido, es decir se siente parte de la actividad en cada instante, por tanto, para él les resulta gratificante ser incluido en cada uno de las actividades lúdicas y a cada éxito lava celebrando con total normalidad.

2.4. Desarrollo del cuerpo y los sentidos

El juego contribuye al desarrollo del cuerpo y los sentidos:

“Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. 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. Los juegos de

movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños:

- Descubren sensaciones nuevas.
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...).
- Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico temporal...).
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen...
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior” (Aguero & Soto, 2015)

Como es posible apreciar el juego es la base para el desarrollo de los componentes corporales e intelectuales, por lo tanto, su estímulo debe ser permanente; por qué no solamente contribuye al desarrollo del cuerpo y el pensamiento, sino que acerca dicho pensamiento la realidad social en la que se desarrolla niño y le permite adquirir un conjunto de conceptos sobre la realidad observada.

A partir de esa observación, a través del juego el niño también puede desarrollar un conjunto de características que innovadores que le lleven a imaginar y recrear el mundo de diversas maneras.

“Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno. Los estudios que han analizado las conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual permiten llegar a diversas conclusiones (véase cuadro 1). Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han confirmado

que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz...), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...)” (Aguero & Soto, 2015)

2.5. Desarrollo de áreas del conocimiento

El juego las actividades lúdicas planificadas contribuir al desarrollo de las diversas áreas del conocimiento e influyen en ella de manera significativa de tal manera que los niños se vinculan de manera directa con los contenidos que son planificados por cada uno de los docentes.

“El juego y la lúdica como medios pedagógicos para que el niño imagine, cree, recree, explore, perciba, entre otros aspectos fundamentales para su desarrollo cognitivo. El tiempo dedicado por los maestros al planeamiento de las actividades de clase, consiste preferentemente en enfocar todas las acciones pedagógicas que se realizan con los niños, al desarrollo de las tan mencionadas fichas (reelaboradas) que son presentadas didácticamente y que les ocupa la mayor parte del tiempo. Este trabajo es complementado con actividades que proporciona a los niños variedad y entretenimiento como lo son: leer cuentos, que terminan siendo cotidianos desde la lectura en voz alta, narración sin expresión gestual, dada su presentación metodológica similar es decir no cuentan con activación didáctica que generen en el educando activación de habilidades cognitivas como lo son las fichas; izadas de bandera, en donde incorporan algunos elementos artísticos para dinamizarlas: personajes de cuentos, de leyendas, escenas de hechos de la historia, de la vida familiar y escolar, temáticas específicas de las izadas tradicionales en las instituciones educativas y demás”(Sánchez, 2019)

Como parte del estudio es necesario también incluir otras características básicas como:

“Pantani (2017) afirma que existen siete características principales que poseen todos los juegos:
- Ambientación: El dinamizador debe mostrar dominio del grupo para poder dirigirlo. Es el más

difícil de lograr pues se debe tener la certeza que los estudiantes responderán de la manera esperada a la actividad.

- Las edades: Esta variable refiere a que, a diferencia de los juegos destinados a niños, en los cuales se recomiendan actividades que desarrollen la imaginación, al trabajar con jóvenes es recomendable practicar juegos de competitividad o destreza o de razonamiento.
- Estudio previo: Este funciona para determinar las restricciones del juego. - Preparar un juego: Es recomendable empezar con una lluvia de ideas. En este se somete los juegos a una selección considerando los más originales o innovadores.
- Ensayo: Este implica repetir los pasos, pulir la explicación del procedimiento y las reglas.
- Realización: Refiere a implementar el juego. En este se muestra si las características anteriores se trabajaron de manera adecuada.

Cada detalle, para poner en marcha el funcionamiento del juego, debe estar bien desarrollado, de manera que no haya dudas por parte del estudiante. Además, que, se debe considerar oportuna y adecuadamente a qué edad va dirigido el juego didáctico. La complejidad y elaboración del juego debe ir acorde con la edad de los estudiantes”(Zapata & Zárate, 2019)

Para cada área la lúdica toma diversos componentes, características que importancia por lo cual su estudio e implementación deben estar también acorde con esas transformaciones y esos cambios fundamentales que exige cada uno de los componentes.

2.6. Actividades lúdicas en el área de matemática

En ese sentido la relación con el área matemática tomó una característica singular que ha sido estudiada por algunos investigadores los cuales señalan:

“El juego y la matemática se pueden relacionar mediante los estímulos que crean. En primer lugar, el jugador tiene que aprender las reglas, para luego estudiar las jugadas principales, esto quiere decir experimentar con el fin de asimilar los procedimientos y finalmente poder asociarlo a situaciones parecidas más tarde. Un juego será más rico en contenido conforme se presenten

problemas nuevos cada vez que el estudiante logre progresar en este. Esto porque el participante deberá desarrollar nuevos métodos con los cuáles pueda obtener solución a la situación que se les presente, con el beneficio del juego que es una participación activa. El carácter motivador del juego ayudará a que el estudiante rompa el rechazo al curso de matemática si es que lo tiene y lo mantendrá interesado por aprender. Sin embargo, se debe considerar que motivar no solo significa lograr una predisposición del estudiante en cuanto a lo receptivo, sino también formar en él mayor afinidad hacia la materia.

Pantani (2017) menciona que el aporte de los juegos en la matemática radica en lo siguiente:

Adquisición de información: Recurriendo a fuentes internas o memorias a largo plazo, y a fuentes externas como libros, internet, entre otros.

Interpretación de la información: Refiere a asignar información a un concepto, principio teórico o un significado.

Organización de la información: Refiere a clasificar, hacer uso de conceptualizaciones para generar conocimiento significativo.

Comunicación de la información: Presentación de la solución o acercamiento a la solución de la situación problemática planteada. Este puede realizarse en distintas formas: lenguaje matemático, gráficos o en forma literal” (Zapata & Zárate, 2019).

El elemento esencial para poder alcanzar una adecuada actividad lúdica es la planificación, cual implica que cada uno de los docentes debe tener una visión estratégica y sobre todo asumir compromisos conjuntos que conduzcan directamente al desarrollo integral de los niños. Así, por ejemplo:

Un juego matemático debe comenzar con el planteamiento de un desafío mediante una situación, la cual para ser desarrollada se puede trabajar tanto sólo o como en equipos, con o sin oponentes. Cada participante o grupo puede obtener resultados distintos, pero coherentes. Todo juego instruccional debe contener objetivos matemáticos y objetivos cognitivos específicos.

Con esta estrategia se debe proponer lograr un desarrollo de habilidades cognitivas mediante el uso de los objetos matemáticos que exige el juego. En otras palabras, se debe esperar un desarrollo de las capacidades del estudiante reflejados concretamente en los desempeños planteados en el currículo nacional de educación básica secundaria. (Zapata & Zárate, 2019)

2.7. Las actividades lúdicas como placer y libertad

Las características de los juegos se relacionan también con el placer y la libertad.

“El juego es considerado como actividad o también llamada ocupación libre, el juego se desarrollará dentro de límites, estas son transitorios y espaciales, con reglas obligatorias pero admitidas de manera libre, entonces es una acción que tiene su fin en sí misma, el juego estará junto con los sentimientos de tensión. El juego considerado fuente de placer, esto debido que la característica por antonomasia del juego es el placer, por lo tanto, si no hay placer al realizar esta actividad no será un juego.

El juego constituye libertad, el porqué, es simple por la libertad de elección, producido sobre un fondo psíquico general, considerado como el ejemplo de la autodecisión de lo no restringido.

El juego elegido de forma libre y que no admite imposiciones externas debido a que es una actividad voluntaria, donde los niños que participan tienen que sentirse libres de esa forma actuaran como quieren, libres para elegir los personajes que serán representados en el juego los instrumentos con lo que realizara el juego y por último existe una libertad para concluir que personificaran los objetos.

El juego desde el ámbito del desarrollo psicomotor, impulsa el desarrollo del cuerpo, y como no de los sentidos. Y acompañado a esto el impulso, el equilibrio, la percepción, el control muscular, y la confianza cuando se utiliza el cuerpo, estando presente en toda actividad lúdica, y este aumenta en la práctica.

Para poder estudiar el juego lo podemos realizar desde diferentes áreas, de tal manera que las múltiples definiciones del juego, pueden atender a diversos aspectos pedagógicos, biológicos, antropológicos, psicológicos, filosóficos, sociológicos, etnológicos. Etc.”(Rojas, 2018)

Como ya ha sido señalado el juego adquiere un conjunto de características los cuales son analizados desde diversas perspectivas que científicas o académicas y responden también a la realidad y a la maduración del niño.

Otras características que han sido destacadas como parte esencial son las siguientes:

“Cualquier juego representa para el sujeto un mecanismo de desafío, de relación con otros individuos u otras cosas donde se produce una competencia, con otros individuos con sí mismo.

Cualquier actividad de juego se produce de manera voluntaria, es decir que no es obligado como otras actividades escolares encomendadas.

Todo juego lúdico lleva asociado un elemento afectivo para el sujeto que le genera satisfacción.

Así mismo una actividad lúdica tiene una motivación intrínseca que sirve de eje motivacional para realizar actividades que le genere satisfacción.

Los jugadores participan activamente, es espontáneo porque surge en cualquier momento y circunstancia, se da de manera voluntaria, es original en su forma, tiene justificación en su propio fin, permite que el participante desarrolle su creatividad, ayuda en la resolución de problemas, es reglamentado, etc.” (Rojas, 2018)

Para concluir este apartado se ha recogido algunas concepciones o nociones que retoman el tema de la actividad lúdica o el juego de manera significativa:

“el juego es alimentar emociones y conocimiento en el niño por ello se dice que es fundamental para su desarrollo, el juego es una estrategia que se usa también en las escuelas considerándolo un medio de aprendizaje, en este caso es prioritario para comprender el área matemática, pues sienten que mediante el juego todo es más fácil y más motivador.

De esta manera consideramos el juego como una actividad importante porque es el motivo fundamental para entender, comprender y aprender, no se puede estar ajeno a esta actividad ya que a través de ella expresa de manera vivencial lo que percibe de la realidad. Según (Vygotsky, 1979), los maestros debemos tener en cuenta esta herramienta de aprendizaje en todas las sesiones de clase, para lo cual debemos elegir los juegos adecuados, según la necesidad de aprendizaje de los estudiantes y de acuerdo a lo programado en las unidades, considerando el progreso de capacidades y competencias, ya que cada juego cumple objetivos y propósitos deseados en la solución de problemas.

El juego promueve la inventiva en el pequeño, porque induce a la creatividad y el descubrimiento para resolver problemas. Así mismo el juego cumple un rol fundamental en la enseñanza de los números permitiendo al niño explorar las diferentes características de los objetos, para ordenar y organizarlos, teniendo en cuenta la importancia del juego como una estrategia importante como medio de enseñanza y entretenimiento con miras a lograr aprendizajes significativos.” (Rojas, 2018)

CONCLUSIONES

- PRIMERA. -** Los componentes de las actividades lúdicas forman el eje central de su comprensión y sobre todo ayudan a contextualizar el modo como debe ser entendido cada uno de los elementos de la lúdica para poder implementarla en las diversas instituciones educativas.
- SEGUNDA. -** La importancia de las actividades lúdicas se centra especialmente en la contribución que tiene para el desarrollo cognitivo, social, motor, psicológico de los niños en concordancia con el grado de madurez.
- TERCERA. -** Las características de las actividades lúdicas señalan y deben ser orientadas hacia el desarrollo de diversas actividades de aprendizaje con la finalidad de generar un desarrollo integral de cada uno de los niños.

RECOMENDACIONES

Se sugiere profundizar las investigaciones en cada uno de los componentes de las actividades lúdicas a fin de adecuarla a las diversas circunstancias de las instituciones educativas.

Recomienda analizar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las diversas áreas del conocimiento aplicadas a las instituciones educativas de los diversos lugares del país.

Es importante que se haga un estudio detallado e integral de los diversos estudios que resaltan las características de las actividades lúdicas con el propósito de emplearlas en un contexto determinado de modo pertinente y eficaz.

REFERENCIAS CITADAS

- Aguero, S., & Soto, J. (2015). *La actividad lúdica desarrolla la psicomotricidad del niño de 5 años de la I.E.E. "Nuestra Señora De Asunción", Distrito De Huayllay – Provincia De Pasco*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Ayala, L. (2018). Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática. In *New England Journal of Medicine* (Vol. 372, Issue 2). Universidad Rafael Landívar. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507><http://dx.doi.org/10.1016/j.humpath.2017.05.005><https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>
- Barrios, O., & Muñoz, F. (2017). Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la institución educativa Sagrada Familia de Concepción. In *Tesis*. Universidad Nacional del Centro del Perú. [http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3429/Barrios Pantoja-Miñoz Ponce.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3429/Barrios_Pantoja-Miñoz_Ponce.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cepeda, I., & Avilés, D. (2016). *La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo social de los niños en el nivel maternal del centro de desarrollo infantil jardín de infantes niño de Praga periodo lectivo 2015-2016*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- Choez, M. (2017). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla*. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf>
- Cuya, G. (2006). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa n° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018: Vol. I* (Issue 120). ULADECH. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE PUCUHUAYLA_ESPI

NOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Eulogio, J., & Lopez, B. (2004). Las actividades lúdicas en el aprendizaje de la noción de números naturales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa n°30209 Paulina Salazar Alfaro-Saños Chico –El Tambo –Huancayo. In *Universidad Nacional Del Centro Del Centro De Posgrado*. Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Gómez, T., Patricia, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga: Vol. X (Issue 3)*. Universidad de Tolima.
- González, O. (2016). *El componente lúdico en el aula de E/LE: revisión histórica y nuevas propuestas*. Universidad de Oviedo.
- Gutierrez, M. (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651*. UPCH.
- Morillo, V., & Rogel, P. (2017). *Técnicas lúdicas creativas para desarrollar destrezas en el aprendizaje del inglés en estudiantes del séptimo año de educación básica en la unidad educativa “Duchicela XXII” de la ciudad de Santo Domingo en el periodo 2016 – 2017*. Universidad del Cebtral del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11141/1/T-UCE-0019-I001-2017.pdf>
- Pazmiño, N., & Velasco, M. (2017). *Influencia de las estrategias lúdicas en las actitudes de los niños de 5 a 6 años propuesta: guía didáctica con enfoque ético para el docente*. Universidad de Guayaquil.
- Posligua, J. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 3(3), 1020–1052.
- Quispe, G. (2018). *Las lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 1066 Payajana del distrito de Colquepata Provincia De Paucartambo, Cusco 2017*. Universidad

Nacional del Altiplano.

Rojas, K. (2018). *Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San Martín De Porras- Amay*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

Sánchez, J. (2019). Estrategias lúdico-pedagógicas para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de preescolar de la institución educativa Escuela Normal Superior Ocaña. In *Αγοη* (Vol. 8, Issue 5). Universidad Santo Tomás.

Zapata, P., & Zárate, E. (2019). *Aplicación de actividades lúdicas en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E.E. “Antenor Orrego Espinoza” en el área de matemática, distrito San Juan De Lurigancho*. Universidad San Ignacio de Loyola.