

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Dinámicas lúdicas para estimular el aprendizaje en niños de segundo de inicial.

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

Autora.

Albania Agustina Sánchez Chamba.

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Dinámicas lúdicas para estimular el aprendizaje en niños de segundo de inicial.

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

Albania Agustina Sánchez Chamba. (Autora)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva. (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 doce días de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. Aplicación 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. Oscar Calisto La Rosa Fajoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Eustación Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "*Dinámicas lúdicas para estimular el aprendizaje en niños de segundo de inicial*", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora ALEANIA AGUSTINA SÁNCHEZ CHAMBA.

A las TRECE horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

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

Por tanto, ALEANIA AGUSTINA SÁNCHEZ CHAMBA, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las QUINCE horas con VEINTE 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. Oscar Calisto La Rosa Fajoo.
 Presidente del Jurado

Dr. Raúl Eustación Ynfante.
 Secretario del Jurado

Mg. Raúl A. Sánchez Ancajima
 Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, ALBANIA AGUSTINA SANCHEZ CHAMBA 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 DINÁMICAS LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE SEGUNDO DE 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

ALBANIA AGUSTINA SANCHEZ CHAMBA

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a mi familia por ser ellos quienes con su apoyo y comprensión me animan constantemente a seguir por la senda del estudio, con el propósito de culminar una segunda carrera profesional en educación cuya meta es contribuir con la enseñanza de una mejor educación para nuestros niños. Así mismo este trabajo se lo dedico a mis Profesores por sus sabias enseñanzas.

ÍNDICE

DEDICATORIA

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I.....	12
1.1. Realidad problemática.....	12
1.2. Objetivos de la investigación	13
1.2.1. Objetivo general.....	13
1.2.2. Objetivos específicos	13
 CAPITULO II	 14
2.1. Metodología Enseñanza-aprendizaje en alumnas y alumnos de inicial	14
2.2. La mediación en el aprendizaje.....	15
2.3. Propuesta de Estrategia Metodológica en el área Socio emocional.....	15
2.4. Recursos y estrategias didácticas en el aula.....	16
2.5. Propuesta de estrategias metodológicas en el área de la comunicación.....	17
2.6. Lenguaje oral.....	18
 CAPITULO III.....	 19
3.1. La actividad lúdica	19
3.2. Lúdica y aprendizaje	19
3.3. Tipos de Actividades Lúdicas	20
3.4. La actividad lúdica como estrategia de la enseñanza en el nivel inicial	22
3.5. La dinámica o actividad lúdica para la acción didáctica.....	24
3.6. El período del juego trabajo.....	24
3.7. En que consiste el juego trabajo.....	26
3.8. Propósito de las dinámicas lúdica.....	27
3.9. Las finalidades de las dinámicas lúdicas.....	27

3.10. Importancia de la actividad lúdica	29
CAPITULO IV	30
4.1. Características de la Institución Educativa	30
4.2. Propuestas de dinámica	30
CONCLUSIONES	33
REFERENCIAS CITADAS	34

RESUMEN

El presente trabajo se desarrolla dentro del campo de la educación y aborda el tema lúdico como enseñanza aprendizaje; es producto de la investigación formativa enseñanza aprendizaje a través de las actividades o dinámicas lúdicas. Siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales, indagación documental,

Palabras claves: Lúdica, competencias, dimensiones, estrategias, aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

“La lúdica es una manera de vivir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas” (Càrdenas & Càrdenas, 2016, p. 18)

“Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. Las expresiones lúdicas han beneficiado al hombre en su historia; testimonios gráficos referentes a las actividades lúdicas aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias, en sus representaciones nos demuestran los egipcios de que manera pasan el tiempo disfrutando de la música, la lírica, el baile, y el juego.” (Molano, Gòmez, & Rodriguez, 2015, p. 11)

“En tanto que los estudios han demostrado que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, entre otros beneficios” (Molano, Gòmez, & Rodriguez, 2015, p. 11).

“También la lúdica es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa”. (Silva, Garzon, & Sàncchez, 2017, p. 16)

“La dinámica lúdica se torna un factor muy importante para que la niña y el niño aprenda a producir, a respetar y a aplicar las reglas de juego, como prefigurando la vida desde

la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propio de los niños” (Molano, Gómez, & Rodríguez, 2015, p. 16),

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Realidad problemática

La dinámica lúdica en la etapa infantil dentro de la institución educativa “promueve momentos de alegría y le permite divertirse, aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades” (Díaz, 2018, p. 1). Es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde “se debe fundamentar la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen.” (Molano, Gómez, & Rodríguez, 2015, p. 15) cuando juega, “vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. Ambos aspectos la actividad lúdica y el aprendizaje tienen importancia social como académica que busca lograr un equilibrio entre ambos, se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionarán un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados” (Blanco, s.f. párr. 7).

Wallon (2000), señala que este aporte

“conlleva a generar en el docente la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que el niño y la niña se sientan con libertad de acción a través de la actividad lúdica, que le permitan expresar y ensayar cambios y por ende aprender a satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo.” (Blanco, s.f. párr. 13)

“El ser humano desde su nacimiento pasa por periodos de gran importancia donde existen momentos en que el aprendizaje es más rápido y es allí donde se desarrollan actitudes y se forman los modelos a seguir. Los niños y niñas por naturaleza son curiosos y están deseosos de aprender del entorno que les rodea. Toda su recreación en los años iniciales gira en torno a las actividades lúdicas, como una experiencia de aprendizaje, no obstante, la mayor parte de las veces los docentes no utilizan esta actividad para estimularles a descubrir y explorar ese entorno que lo rodea limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para ejercitar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de maduración” (Blanco, s.f. pàrr. 9).

La Institución Educativa Cesar Vallejo, necesita de propuesta curricular y planificada enfatizando la necesidad de utilizar la actividad lúdica como elemento básico para el desarrollo y adquisición de habilidades motoras y de aprendizaje que forman parte del proceso educativo y desarrollo integral del niño y la niña en la Educación Inicial. En tal sentido, se plantea una investigación en base a un diagnóstico de la realidad donde y proponer alternativas de solución.

2. Objetivos de la investigación

1. **Objetivo general**

Conocer la importancia de las dinámicas lúdicas en los niños de segundo grado de Educación Inicial para estimular el aprendizaje.

2. **Objetivos específicos**

Determinar cuáles son los beneficios que cumplen las dinámicas lúdicas en las niñas y niños de Educación Inicial.

Definir el rol del docente con respecto a las dinámicas lúdicas en niños y niñas de la Educación Inicial.

CAPITULO II

TEORÍAS SOBRE PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

2.1. Metodología Enseñanza-aprendizaje en alumnas y alumnos de inicial

“La importancia de adquirir y utilizar habilidades, es hoy una de las principales preocupaciones de las instituciones educativas que desean entregar una educación de calidad. Esto implica desarrollar competencias desde edades muy tempranas que permita una actuación eficiente y eficaz de los niños y niñas en situaciones específicas y de contexto real. El desarrollo de competencias en Educación Inicial, involucra la capacidad de construcción y reconstrucción de saberes cognitivos, procedimentales y actitudinales, contextualizados, reflexionados que respondan a la demanda directamente del medio donde se devuelvan las niñas y niños. Por lo tanto, se hace necesario crear en las aulas espacios activos, reflexivo y atractivos, donde los niños y niñas participen en la construcción del conocimiento, es decir potenciar un “sujeto creador” que trabaje de manera activa, viable y objetiva el conocimiento y los saberes que recibe, a partir de lo que posee y lo que le es brindado desde su entorno” (Cruzado, 2014, párr. 1-2).

De acuerdo con lo expresado anteriormente podemos definir el aprendizaje como un proceso dinámico que se construye en el marco de un determinado contexto, en el que el aprendiz juega un rol fundamental. Como se ha visto, cuando los niños llegan al Centro Educativo tienen un bagaje de conocimientos que han ido construyendo en interacción con su medio físico y social. Pero el aprendizaje no se produce de la misma forma en todas las personas, debido a sus diferentes estilos, cognitivos, al desarrollo de sus múltiples inteligencias (Gardner, 1995) y a la cosmovisión de las distintas culturas.

La acción educativa también implica al docente y la enseñanza, actualmente se define a la enseñanza como un conjunto de ayudas que el docente brinda al niño para que éste realice su proceso personal de construcción de conocimientos. Las ayudas que

proporcione el docente van a crear las condiciones necesarias para optimizar y enriquecer el aprendizaje de los niños.

“Las estrategias de enseñanza deben ser consignadas en la programación como una parte importante de la misma, debido a que es un elemento nuevo que va a incorporar y es necesario que seleccione previamente cuál utilizará en cada caso, de tal manera que su acción sea estratégica” (Cormack, s.f. p. 6).

2.2. La mediación en el aprendizaje

Se ha visto ya, que el docente tiene un nuevo rol que es el mediar el aprendizaje es ofrecer apoyo al que aprende para «facilitar» su aprendizaje. Al respecto, Bruner propone una estrategia a la que denomina andamiaje. El andamiaje es la estructuración que el adulto hace de la tarea y de la interacción en la que ésta tiene lugar, con el objeto de proporcionar la ayuda que el niño requiere para determinada situación de aprendizaje. Está basada en la teoría de la zona de desarrollo próximo de Vigotsky.

2.3. Propuesta de Estrategia Metodológica en el área Socio emocional.

“Algunos principios que se consideran orientadores para el desarrollo de estrategias didácticas que favorecen la consecución de los propósitos y contenidos propuestos para esta área son” (Reyes, 2014, pàrr. 5):

1. “Comprende las características del desarrollo afectivo social” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
2. “Aceptar los sentimientos del niño la niño/a sin prejuicios para ayudar a conocerse, asimismo” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
3. “Estimular al niño la niña para el logro de una mejor autonomía” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
4. “Brindar oportunidades para escoger, decida, emita, opiniones proponga iniciativas” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
5. “Utilizar sanciones de reciprocidad cuando resulte necesario sancionar su conducta” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
6. “Apoyar al niño y la niña en sus posibilidades para que no se desanime” (Reyes, 2014, pàrr. 5).

7. “Favorece la participación para la construcción y aceptación de normas que regulan el funcionamiento del grupo” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
8. “Comprende las características del desarrollo afectivo social de la niña/o.
9. Aceptar los sentimientos del niño y la niña sin prejuicios, para ayudarle a conocerse, asimismo” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
10. “Propiciar el desarrollo relaciones cooperativas entre los niños y las niñas.
11. Facilitar el intercambio de opiniones, expectativas, intereses” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
12. “Ayudar para que el grupo coordine puntos de vistas divergentes y resuelve conflictos entre ellos” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
13. “Promover el conocimiento y significado social de los comportamientos, normas y básicos de la comunidad” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
14. “Favorecer el conocimiento respecto de diferentes modalidades culturales que interactúan en la comunidad” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
15. “Actual Coherente con las normas, pautas y valores que se pretende transmitir, teniendo en cuenta que la educación es también modelo de identificación muy importante en edad de tres a cinco años” (Reyes, 2014, pàrr. 5).
16. “Marca con claridad los límites que contribuyen a dar seguridad y confianza al niño y la niña” (Reyes, 2014, pàrr. 5).

2.4. Recursos y estrategias didácticas en el aula

“La variedad de recursos y que los profesores de este ciclo utilizan en el trabajo cotidiano en el aula. Tres son los que se hallan presentes en todas las secciones” (Reyes, 2014, pàrr. 15).

1. “El juego en sus múltiples formas” (Reyes, 2014, pàrr. 15).
2. “Las rutinas” (Reyes, 2014, pàrr. 15).
3. “La interacción bien con los objetos físicos del entorno o bien con los propios compañeros y con los adultos” (Reyes, 2014, pàrr. 15).
4. “El juego es un recurso didáctico de primera magnitud en educación infantil. Muy utilizado. (Escuela activa)” (Reyes, 2014, pàrr. 15).
5. “En la educación infantil autores como Decroly, Montessori y otros han trazado su metodología en este recurso lúdico” (Reyes, 2014, pàrr. 15).

Las rutinas constituyen otro de los aspectos específicos de singular importancia en la escuela infantil, ya que en opinión generalizada los profesionales de educación una de sus más relevantes finalidades es la consecución progresiva de la autonomía por parte del niño, ayudarlo a bastarse, asimismo, a ser independientes en la elección a determinadas necesidades como:

Alimentación.

Saber utilizar los utensilios de comida con habilidad.

Saber beber en un vaso sin derramar su contenido de agua de una Jarra.

Higiene personal adquisición de control de intereses.

lavarse los manos, colgar la toalla, cepillarse los dientes, etc.

2.5. Propuesta de estrategias metodológicas en el área de la comunicación.

“La comunicación es entendida como el proceso que posibilita el intercambio significados entre sujetos. Este proceso se da a través de la utilización de sistemas de representación aplicados a determinado medio y semiótico verbal, gestual, plástico, matemático y musical, etc. Se reconocen en el niño” (Reyes, 2014, pàrr. 18) “y la niña la existencia de una etapa comunicativas pre verbal: la sonrisa, el llanto, los movimientos corporales son expresiones de ella estos comportamientos no verbales y otros que aparecen con posterioridad y comprometen procesos más complejos de abstracción y simbolización (el dibujo, el juego) acompaña luego lenguaje verbal e interactúan con él”. (Delgado, 2013, pàrr. 3)

“Esta área plantea algunos principios que se consideran orientadores para el desarrollo estrategias didácticas para el logro de los propósitos y contenidos propuestos para esta área. Brindan al niño y la niña un amplio abanico de situaciones y recursos facilitadores de la expresión y comunicación a través de lenguajes verbales y no verbales. Plantear situaciones que favorezcan la interpretación utilización de lenguaje gestual, corporal y plástico”. (Reyes, 2014, pàrr. 11)

“Asumir desde el rol docente una actitud abierta, flexible, entusiasta que permita el desarrollo del proceso creativo” (Reyes, 2014, pàrr. 11).

1. “Crear un clima del misivo, flexible irrespetuoso para que el niño la niña se exprese con confianza y seguridad” (Reyes, 2014, pàrr. 11).

2.6. Lenguaje oral

“Conocer el lenguaje infantil la educadora debe recobrar información (registradas situaciones anteriores diversas) acerca de las competencias lingüísticas del niño y la niña como productor (hablar) ese sector (escuchar), aceptando la lengua de cada uno como punto de partida. Ofrecer a través de todas las situaciones escolares modelos lingüísticos adecuados no infantilizados, entendibles les para el niño y la niña y que amplíen y desarrollen vocabularios, estructuras y funciones de lenguaje. Frente a los errores del niño y niña que expresa frecuentemente niveles operatorios del pensamiento, la actitud del docente será de registrarlas sin corregir y estimular oportunamente en situaciones significativas para que el niño y la niña el uso correcto de patrones lingüísticos. Desde una perspectiva pedagógica se le asigna al lenguaje las siguientes acciones” (Reyes, 2014, pàrr. 11-13):

“Cognoscitiva: le permite al niño y niña ordenar sistematizar y categorizar la realidad al referirse a hechos, objetos, situaciones, relaciones y reconstruir el pasado” (Reyes, 2014, pàrr. 14).

“Expresivo comunicativo: le permite al niño y niña la libre expresión y comunicación de sentimientos, deseos y experiencias” (Reyes, 2014, pàrr. 15).

“Creativa: le permite al niño y la niña desarrollar la creatividad a través del uso e innovador de palabras y estructuras diferentes que no pertenecen a los esquemas lógicos adultos” (Reyes, 2014, pàrr. 16).

CAPITULO III

ACTIVIDADES LÚDICAS

3.1. La actividad lúdica

“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. Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad” (Montenegro, 2017, p.).

“Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada según Malajovic (2000): Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano” (Molano, Gómez, & Rodríguez, 2015, pp. 30-31)

3.2. Lúdica y 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” (Molano, Gómez, & Rodríguez, 2015, p. 31).

“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.” (Molano, Gómez, & Rodríguez, 2015, p. 31)

Según Zabalsa (1991) se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.

“Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras” (Crespo, 2013, p. 7).

3.3. Tipos de Actividades Lúdicas

Esta teoría se refiere al juego como un factor de “evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas” (Carmen, 2016, p. 15).

Según Matos (2002), “existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa. También, están presentes los juegos de dramatización donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos. Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. También el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes. En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación”. (Blanco, s.f. párr. 29-33)

3.4. La actividad lúdica como estrategia de la enseñanza en el nivel inicial

“En el nivel inicial se privilegia el juego como el recurso más apropiado, dadas las características del momento evaluativo de los educadores” (Reyes, 2014, pàrr. 83).

Naturaleza del juego infantil.

“El juego es la actividad espontanea que desarrolla el niño y la niña. Diversas corrientes psicológicas han analizado su naturaleza funciones. A fin de sistematizar las diferentes teorías se pueden agrupar en” (Reyes, 2014, pàrr. 84):

- a) “Teorías psicogenéticas.
- b) Teorías compensatorias.
- c) Teorías funcionales” (Reyes, 2014, pàrr. 84).

Teorías psicogenéticas.

“Para Piaget el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Es el paradigma de la acomodación, el juego, al modificarla realidad externa para adecuar a los propios esquemas, es el paradigma de la asimilación. Desde la perspectiva de esta corriente las funciones y las formas que se adopta a la actividad lúdica están estrechamente vinculadas con los procesos de desarrollo evolutivo del niño y de la niña” (Reyes, 2014, pàrr. 85).

Teorías compensatorias.

“Según la teoría psicoanalítica el juego posibilita a las niñas y los niños la satisfacción de deseos y la resolución de situaciones conflictivas que le producen acontecimiento del mundo externo. Desde esta concepción el niño y la línea a través del juego realizan proyecciones inconscientes, resuelve deseos conflictivos y modifican los aspectos de la realidad que no le satisfacen”. (Reyes, 2014, pàrr. 86)

Teorías funcionales.

“Estas teorías asignaron al juego una función adaptativa, como para pre-ejercicios de aquellos instintos desarrollados y necesarios para la supervivencia del hombre” (Reyes, 2014, pàrr. 87).

La evolución de la actividad lúdica. “La evolución de los juegos infantiles se va dando a través de los distintos momentos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento. Existe un consenso generalizado en reconocer las siguientes fases” (Reyes, 2014, pàrr. 88):

“Juegos funcionales: se desarrolla durante el primer año de vida del bebé. Consiste en un juego de puros ejercicios de las funciones sensorio motoras que compromete tan sólo movimientos, acciones y percepciones. Por ejemplo, succionar cualquier objeto que tienen a su alcance”. (Reyes, 2014, pàrr. 89)

Juego de ficción o simbólico: “en este juego, que se desarrolla predominantemente entre los 3 a 5 años, interviene el pensamiento. La función noción del juego simbólico es satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en función de los deseos del sujeto. En este proceso se realiza una asimilación deformadora del objeto y los esquemas del pensamiento. Por ejemplo: un niño cuando juega a los bomberos transforma un recipiente en el casco de bomberos una caja en el auto bomba, etc”. (Reyes, 2014, pàrr. 90)

Juego de reglas: “comienza alrededor de los 4 a 5 años. Su inicio depende en buena medida de la estimulación y de los modelos que tenga el niño en el medio que los rodea. En estos juegos es necesario aprender y respetan determinadas normas y acciones. Dentro de los juegos reglados se ha observado una evolución que expresa el proceso de descentralización paulatina del pensamiento infantil. Esta evolución va de los juegos de reglas arbitrarios, con recurso consenso grupal hasta el juego con reglas convencionales, institucionalizado socialmente pasando una etapa intermedia de juegos con algunas reglas, constituidas y acentuadas como cierto consenso grupal. Juegos de construcciones: éste tipo de juego coexiste con todo los otros y está presente en toda la fase partir del primer año de vida”. (Reyes, 2014, pàrr. 91- 93)

“En estos juegos se combina con el placer por la manipulación del objeto y el propósito de realizar algo, por ejemplo: construir con bloques, moldear con masilla, apilar objetos, coleccionar elementos, etc”. (Reyes, 2014, pàrr. 94).

3.5. La dinámica o actividad lúdica para la acción didáctica.

“Hay que considerar el juego como el modelo peculiar de interacción del niño y de la niña consigo mismo, los otros y las cosas implica privilegiar las actividades lúdicas como recursos metodológico más apropiado para la consecuencia de los objetivos y contenidos del nivel inicial. Desde esta perspectiva se consignan algunas las nociones que se describe: Es el vehículo que posibilita la transición de la sensación al pensamiento, de los esquemas sensomotores a la conceptualización”. (Reyes, 2014, pàrr. 114-116)

“Es un medio de expresión de la personalidad infantil, como tal permite el docente descubrir y comprender las actitudes y comportamiento del niño para intervenir en ellos, ayudando los a superar dificultades y orientándola conclusión de los aprendizajes hacia la consecuencia de los objetivos y contenidos educativos”. (Reyes, 2014, pàrr. 117)

“Es el medio idóneo para favorecer la integración del niño y la niña al contexto sociocultural favoreciendo en la comprensión del mundo que sí mismo y de su relación con los otros. En un medio privilegiado de comunicación expresión y creatividad infantil permite el pasaje de la actividad lúdica al trabajo a partir de la misma experiencia lúdica”. (Reyes, 2014, pàrr. 118-119)

3.6. El período del juego trabajo.

“El juego trabajos es el período didáctico del cual los niños realizan en forma individual grupal distintas actividades que le permite el desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas. Durante el desarrollo de estas actividades el niño tiene posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, el hogar, interactuar.

Las actividades que se desarrolla en este período pueden surgir a partir de los intereses espontáneos del niño y del grupo. Las concepciones educativas que sirven de base a la propuesta curricular del nivel inicial plantean la necesidad desarrollar procedimientos de trabajos coherentes con requerimientos de niños y niñas en esta etapa. A través de los tiempos se ha diseñado distintos modelos educativos, privilegiando aquellos que toman en cuenta la integridad de los niños y niñas y que rescatan la dimensión lúdica como su forma natural de aprender”. (Reyes, 2014, pàrr. 120-123)

“**Nancy Rudolph** resalta el valor educativo del juego al afirmar que no se necesitan grandes dotes psicológicas para reconocer que todo el niño requieren de una oportunidad para jugar sin restricciones, de reflexionar, modelar y remodelar su mundo. Debe contar con sitios donde puedan construir y echar abajo con libertad y el espacio necesario para aprobarse asimismo los y los materiales y herramientas que les rodean. También plantea que los niños necesitan de adultos el empáticos e interesados que le tienen una mano, que medien, modifiquen el ritmo de sus actividades, escuche. Todo niño su descubridor, un explorador seres únicos y todo niño merece y reclama el derecho de comprometerse en la aventura de la vida a su manera. Esta conceptualización refleja los elementos y los objetos y metodológicos se orientan el juego trabajo como práctica educativa ya que destaca: el juego como necesidad los niños y como mediación educativa. La necesidad de ofrecer espacios materiales que permitan a los niños y las niñas construir transformar. El papel del educador en promoción del aprendizaje que se le genera de manera espontánea. El respeto a la individualidad de cada niño sus condiciones de explorador descubridor” (Reyes, 2014, pàrr. 124-129).

“**Carl Rogers** también enfatiza la importancia de la acción y el autodescubrimiento cuando tiene que: me parece que todo lo que por expresarse o diseñar se a otro es relativamente bien oscuro y tiene poca o ninguna influencia en su conducta. He llegado pensar que el único aprendizaje que tiene poca o ninguna influencia en su conducta. He llegado a pensar que el único aprendizaje que tienen influencia significativa en el

comportamiento es el autodescubrimiento y las enseñanzas que cada uno elabora y asimila por sí mismo". El juego trabajo es una de las formas más efectivas para dinamizar el aprendizaje dentro de un ambiente reflexivo, libre y creativo de que experimente, dialogue, interactúe con su grupo de iguales, elabore y resuelva conflictos, construya y cree. Sin duda, es una de las metodologías más apropiadas para promover aprendizajes indicativos en un ambiente cordial y placentero, en el que se respeta la creatividad y el ritmo individual de cada niño y cada niña, al tiempo que se crea condiciones que se constituyen en retos permanentes para avanzar en el proceso de aprender". (Reyes, 2014, párr. 1230-132)

3.7. En que consiste el juego trabajo.

"El juego trabajo puede definirse como "un momento dentro del período de tareas en el jardín donde se cumplen distintas actividades creadoras en forma individual con pequeños grupos". Permite lo placentero del juego con intencionalidad del trabajo, en un ambiente flexible participativo en el que los niños y las niñas pueden manipular, crear y transformar en interacción con los compañeros, materiales y con él o la que le acompañe en ese entorno. Se trata de canalizar los juegos espontaneo hacia el logro de las finalidades educativas del nivel inicial en una interacción que posibilite respeto a la necesidad de los niños y niñas, a sus procesos evolutivos, su ritmo de aprendizaje de su capacidad expresión. Dentro de éstas concepción se valoriza el trabajo como la energía, el esfuerzo activo que conllevan actividad lúdica y tiempos a los niños y niñas a actuar sobre los objetos y a transformarlas. Se rescate el carácter placentero del juego y se promueve trabajo como medio de realización personal y social. Este planteamiento es coherente con el interés manifestado por los niños y las niñas se sus actividades lúdicas, la cual asume como "estar muy ocupados" por "están trabajando" en los diferentes juegos de roles que desempeña, interpretando el juego como su trabajo en el cual comprometer su personalidad total. Este es fuente de autorrealización, desde edades tempranas y como una dimensión importante en el desarrollo personal y social". (Reyes, 2014, párr. 148- 152)

"Juego: actividad espontánea natural de los niños y niñas, expresión de la creatividad en individualidad" (Reyes, 2014, párr. 153).

“Trabajo: esfuerzo activo, impulsa energía transformadora, actividad constructiva y significativa” (Reyes, 2014, pàrr. 154).

“Juego trabajo: interacción entre lo placentero y espontáneo del juego y la intencionalidad del trabajo. Integración” (Reyes, 2014, pàrr. 155).

3.8. Propósito de las dinámicas lúdica.

1. “Fomenta el desarrollo físico.
2. Fomenta el desarrollo intelectual.
3. Promoción del desarrollo social.
4. Fuente de valores emocionales.
5. Desarrollo aspectos creativos de la personalidad infantil” (Reyes, 2014, pàrr. 156).

3.9. Las finalidades de las dinámicas lúdicas.

“Es promover el desarrollo integral de los niños y niñas mediante el juego y las oportunidades creadoras que esto propicia.” (Reyes, 2014, pàrr. 157).

“¿Qué puede lograr de manera concreta en cada dimensión del desarrollo?” (Reyes, 2014, pàrr. 158).

“Que los niños y niñas puedan dentro de una situación del juego” (Reyes, 2014, pàrr. 159):

En la situación social:

1. “Aprender a compartir.
2. Situación del juego.
3. Compañeros de juego.
4. Materiales.
5. Proyecto de ideas.
6. Formar hábitos.
7. Aumentar enriquecer la capacidad de comunicar.
8. Favorecer la integración progresiva grupo” (Reyes, 2014, pàrr. 160).

En la dimensión cognoscitiva:

1. “favorecer el desarrollo las capacidades perceptivas.
2. Promover la actividad reflexiva frente al mundo natural y social.
3. Adquirir de forma progresiva conceptos.
4. Desarrollar las capacidades críticas resolución de problemas.
5. Sentar las bases para nuevos y más profundos niveles de aprendizaje” (Reyes, 2014, pàrr. 161).

En la dimensión físico motrices:

1. “Favorecer el desarrollo psicofísico mediante un adecuado manejo de su cuerpo en el espacio.
2. Desarrolla la musculatura gruesa y fina mediante el trabajo gráfico, plástico y las conclusiones libres.
3. Desarrollar su lateralidad.
4. Ejercitar el adecuado dominio de postura” (Reyes, 2014, pàrr. 162).

En la dimensión emocional:

1. “Favorecer el autoconocimiento.
2. Fortalecer el desarrollo de la autonomía.
3. Promover actitudes de responsabilidad.
4. Ofrecer un medio para canalizar intereses y sentimientos.
5. Favorecer la sensibilidad estética.
6. Favorecer el desarrollo paulatino de valores sociales espirituales” (Reyes, 2014, pàrr. 163).

En la dimensión creativa:

1. “Fortalecer progresivamente la capacidad auto expresión.
2. Desarrolla la capacidad imaginativa.
3. Favorecerla capacidad de resolver problemas.
4. Favorecer el desarrollo del pensamiento divergente, de modelos alternativos de reacción ante situaciones similares.

5. Favorecer el desarrollo de la expresión por diversos medios gráficos, plástico ser dramáticos.” (Reyes, 2014, pàrr. 164)

Actividades que se desarrolla en el centro.

“En horario de trabajo con niños y niñas pequeños interesantes actividades” (Reyes, 2014, pàrr. 165):

1. “Ceremonial entradas.
2. Iniciación.
3. Juego trabajo” (Reyes, 2014, pàrr. 166).

3.10. Importancia de la actividad lúdica

“El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño” (uclm, s.f. p. 2):

1. “El Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
2. El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
3. El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
4. El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes” (uclm, s.f. p. 2).

“Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo Interdisciplinar, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que queremos incidir con este taller. El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en la plaza del pueblo y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los alumnos” (uclm, s.f. p. 2).

CAPITULO IV
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

4.1. Características de la Institución Educativa

Nombre IE:	011 CESAR VALLEJO
Nivel:	Secundaria, primaria e inicial
Dirección:	Calle general Morzan 321
Centro Poblado:	El Tablazo
Distrito:	Tumbes
Provincia:	Tumbes
Región:	Tumbes
Ubigeo:	240101
Área:	Urbana
Teléfono:	522377
E-mail:	ie011cesarvallejo@hotmail.com
Categoría:	Escolarizado
Género:	Mixto
Turno:	Continuo mañana y tarde
Tipo:	Pública de gestión directa
Promotor:	Pública - Sector Educación
Ugel:	UGEL Tumbes

La Institución Educativa cuenta con los servicios básicos para la atención de las niñas y niños, no cuentan con aulas especiales para la dinámica lúdica, tampoco con la implementación adecuada para su actividad

4.2. Propuestas de dinámica

Esta es una propuesta de juegos para que los docentes coordinadores cumplan con los objetivos en la formación de las niñas y niños de educación inicial.

Actividades

Cazar al ruidoso

“Objetivos: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos, aunque no vean nada”
(Miel, s.f. pàrr. 1).

Materiales: Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

“Desarrollo: Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir”. (Miel, s.f. pàrr. 4)

El pintador

Objetivos: Agilizar los sentidos

Materiales: Un silbato

“Desarrollo: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés” (Miel, s.f. pàrr. 9).

La batalla de los globos

Objetivos: Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

Materiales: Un globo por participante.

“Desarrollo: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado” (Miel, s.f. pàrr. 12).

Matamoscas

Objetivos: Fomentar la cooperación.

“Desarrollo: Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo,

los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado” (Miel, s.f. pàrr. 13).

“Visitar un parque o jardín de la comunidad: identificar junto a los niños y a las niñas, semejanzas y diferencias, entre los elementos del entorno natural: Arboles, piedras, agua, tierra. Adivina, adivinador: Dentro de una caja cerrada a la que se abrirá un orificio, para que, el niño o la niña, pueda introducir su mano, se colocaran diferentes objetos, que, los niños reconocerán”. (Reyes A, 2011, pàrr. 5-6)

CONCLUSIONES

PRIMERA: En Institución Educativa Cesar Vallejo, Predominan actividades de colorear, trazar, repintar, no así con una orientación dada por los docentes sobre conservar y respetar los espacios, iniciar de izquierda a derecha, arriba, abajo o viceversa, es de suma importancia conocer porque facilitan ubicación espacial en la colocación de la escritura y por ende la lectura.

SEGUNDA: Las actividades conducidas por la docente muchas veces realizan la repetición del canto por los niños y niñas en los que toma como punto de referencia su propio cuerpo para ejecutar movimientos.

TERCERA: Existe por parte de la docente desconocimiento por ende dominio de estrategias para favorecer la etapa de iniciación a la lecto-escritura de la Educación Inicial.

CUARTA: Se reunió con los docentes y padres de familia para hacer conocer las estrategias metodológicas para la enseñanza de las actividades lúdicas ya que estas son importantes para el desarrollo y, además, proporcionan un mejor aprendizaje. Así, que esperamos que los docentes tengan siempre presente que es de suma importancia aplicar bien las estrategias para que sus alumnos/as tengan un buen aprendizaje significativo.

REFERENCIAS CITADAS

Alvarez, A., & Pèrez, L. (2017). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes*. Cartagena de Indias: Fundación Universitaria los Libertadores.

Blanco, D. (s.f.). *Las actividades ludicas y su importancia en los niños y niñas de educacion inicial*. Obtenido de Monografias: <https://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>

Càrdenas, M., & Càrdenas, F. (2016). *La lúdica como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia de los estudiantes*. Cartagena de Indias: Fundación Universitaria los Libertadores .

Carmen, M. (2016). *Las estrategias ludicas y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional, en los niños de eduacion inicial de tres a cuatro años de la unidad educativa "Alfredo pérez guerrero" del canton guanò , provincia de chimborazo, año lectivo 2014-2015*. Riobamba: Universidad Nacional De Chimborazo. Obtenido de dspace.

Cormack, M. (s.f.). *Indicadores de calidad en la programación curricular*. Obtenido de [Web oas: https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Temas%20%20Proyectos%20%20Act](https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Temas%20%20Proyectos%20%20Act)

ividad%20%20Documento/Attachments/435/4%20Ponencia%20M%20C%20C3%B3rmack.pdf

Crespo. (2013). *Ensayo teorías del aprendizaje*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/acrespo12/ensayo-teorias-del-aprendizaje-semana-al-02-0713>

Cruzado, P. (2014). *Estrategia de enseñanza – aprendizaje para el desarrollo de competencias en educación inicial: organizadores visuales*. Obtenido de Redem: <https://www.redem.org/estrategia-de-ensenanza-aprendizaje-para-el-desarrollo-de-competencias-en-educacion-inicial-organizadores-visuales/>

Delgado, N. (2013). *Propuesta de estrategias metodológicas en el área de la comunicación expres*. Obtenido de Perueduca: http://www.perueduca.pe/foro/-/message_boards/message/147526867/exclusive

Díaz, H. (2018). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial n° 2033 virgen de la puerta puente ochape cascás 2018*. Trujillo: Universidad católica de los angeles.

Miel, J. (s.f.). *Juegos y dinámicas para diferentes edades*. Obtenido de Jose miel recursos: <https://josemielrecursos.es.tl/JUEGOS-y-Dinamicas.htm>

Molano, O., Gómez, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. Ibagué: Universidad del Tolima.

Montenegro, J. (2017). *Propuesta de implementación de talleres con fines de concientización aprendizaje y culturización para niños, niñas y jóvenes*

beneficiarios de la organización social asiusme. Bogotá: Universidad Católica De Colombia.

Reyes, A. (2011). *Actividades para tus proyectos de educación inicial*. Obtenido de encuentro educared: <http://encuentro.educared.org/profiles/blogs/actividades-para-tus-proyectos-de-educaci-n-inicial>

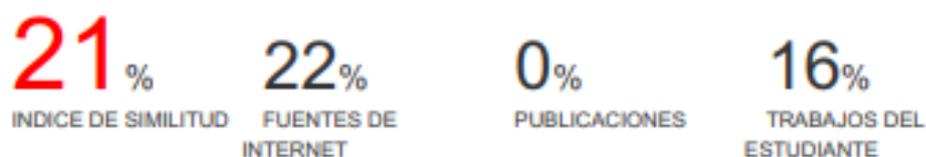
Reyes, J. (2014). *Estrategias metodológicas para el nivel inicia*. Obtenido de Monografias: <https://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial2.shtml>

Silva, S., Garzon, A., & Sánchez, J. (2017). *Estrategias de enseñanza basadas en la lúdica para la formación en valores en la escuela*. Bogotá: Universidad de la salle.

uclm, i. a. (s.f.). *Actividades lúdicas en la escuela*. Obtenido de info ab uclm: http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER_Actividades_Ludicas.pdf

Dinámicas lúdicas para estimular el aprendizaje en niños de segundo de inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.monografias.com Fuente de Internet	4%
2	myslide.es Fuente de Internet	2%
3	www.fundacionluminis.org.ar Fuente de Internet	2%
4	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	m.monografias.com Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	1%
8	www.elsembrador.net Fuente de Internet	1%

9	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	majurica.blogia.com Fuente de Internet	1%
11	aprendizaje2a5.blogspot.com Fuente de Internet	1%
12	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
13	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	1%
14	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1%
15	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1%
16	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Trabajo del estudiante	<1%
17	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
18	documents.mx Fuente de Internet	<1%
19	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		