

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Aplicación de estrategias lúdicas en el nivel inicial.

Trabajo Académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional de Educación
Inicial.

Autora.

Nancy Rocio Chávez Vásquez

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Aplicación de estrategias lúdicas en el nivel inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Aplicación de estrategias lúdicas en el nivel inicial.

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

Nancy Rocio Chávez Vásquez. (Autora)

.....

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (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, diecinueve días del mes de febrero de 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, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"Aplicación de estrategias lúdicas en el nivel inicial"*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor (a) **NANCY ROCÍO CHÁVEZ VÁSQUEZ**.

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 **16**.

Por tanto, **NANCY ROCÍO CHÁVEZ VÁSQUEZ**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad 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. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a mis hijos Jhosep Alexis y Jharetzi Maribeth, quienes son mi fortaleza y la razón de mis ganas de superación personal y profesional.

A mis padres, quienes me apoyaron en todo momento para desarrollarme como profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	5
ÍNDICE	6
RESUMEN.	7
ABSTRACT.	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPITULO I	
ANTECEDENTES DE ESTUDIOS SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL NIVEL INICIAL.	12
1.1. Antecedentes Internacionales	12
1.2. Antecedentes Nacionales.	14
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS.	16
2.1. Estrategias lúdicas.	16
2.1 Definición de estrategia lúdica.	17
2.3. La lúdica como actitud docente.	17
2.4. La lúdica en el ámbito de la educación	18
CAPITULO III	
IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.	20
3.1. Contribuciones de las Actividades Lúdicas	20
3.2. Rol del Educador	23
CONCLUSIONES.	27
RECOMENDACIONES.	28
REFERENCIAS CITADAS.	29

RESUMEN.

Existen varias estrategias que son utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación, esto sirve para apoyar a los docentes a orientar a los niños en los procesos educativos; dentro de estas estrategias, encontramos a la lúdica, que es considerada como una de las más importantes estrategias de enseñanza; en el presente trabajo académico, se hace una exposición de como la lúdica puede ayudar en el proceso de enseñanza en los niños del nivel inicial, para ello se indica que las docentes del nivel inicial deben conocer la forma de aplicar las estrategias y sobre todo conocer los principios pedagógicos así como también el marco teórico que explica la razón del usos de estrategias lúdicas en la enseñanza en el nivel inicial.

Palabras claves. Estrategias lúdicas, juegos, enseñanza, aprendizaje, educaron infantil

ABSTRACT.

There are several strategies that are used in the teaching and learning process in education, this serves to support teachers to guide children in educational processes; Within these strategies, we find playful, which is considered one of the most important teaching strategies; In the present academic work, an exhibition is made of how playfulness can help in the teaching process in children of the initial level, for this it is indicated that the teachers of the initial level must know how to apply the strategies and above all know the pedagogical principles as well as the theoretical framework that explains the reason for the use of playful strategies in teaching at the initial level.

Keywords. Playful strategies, games, teaching, learning, educated children

INTRODUCCIÓN

Para los niños y niñas que reciben educación inicial, las actividades divertidas se convierten en actividades cotidianas, y su desarrollo evolutivo comienza principalmente en su entorno familiar y continúa hasta que ingresan al sistema educativo preescolar. De la misma manera, el infante recibe y recibe continuamente un grado anormalmente incrementado de estimulación y presión, lo que impone la adquisición de información y pierde el entrenamiento práctico y atlético necesario para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad de utilizar esta información de manera efectiva.

Esto se debe a que la escuela, como institución, ha reducido “su necesidad de una formación intelectual” que permita a los niños en edad preescolar recuperar lo que antes tenían en el hogar y en la vida social. Es así como la teoría de la enseñanza actual enfatiza la necesidad de un uso más intensivo de las actividades recreativas como proceso educativo formal a nivel escolar, como agencia responsable. La tendencia hacia un desarrollo educativo más práctico, útil, realista y científico hará que los niños estén verdaderamente preparados para la vida.

En este sentido, la razón por la cual las actividades de juegos temáticos pre-kinder son consideradas como una estrategia puede estimular decisivamente el desarrollo de los niños, porque estas actividades pueden fortalecer valores, estimular la integración, fortalecer el aprendizaje y promover la obediencia a las instrucciones, mentales, físicas y de movimiento. El desarrollo estimula la creatividad y, además, brinda igualdad de oportunidades y condiciones para que los bebés participen como parte de un grupo fuera de la familia, lo que conduce a la formación cívica. “A través de la expresión lúdica”, los niños en edad preescolar pueden ejercitar la observación, la asociación y la expresión oral, promoviendo así la adquisición de los conocimientos previstos en la planificación y los proyectos.

Las actividades interesantes son necesidades de la humanidad, cuando juega, su experiencia lo prepara para enfrentar las responsabilidades de la sociedad de la que será

miembro, y fomenta la comunicación y la creatividad, porque esta es “una forma de expresión espontánea y motivadora”. En este elemento, hay una alternancia entre la seriedad (compromiso y responsabilidad) y el disfrute de la actividad en sí a través del proceso de aprendizaje. “Ambos aspectos son de importancia social y académica”, si se tienen en cuenta en el desarrollo de actividades lúdicas para lograr un equilibrio entre ambos (disfrute serio), se proporcionarán herramientas para niños y niñas. equilibrio. Los prepararán para afrontar el viaje de la vida con un estándar sólido y se transformarán en adultos bien adaptados.

Las actividades de juego en la educación inicial son fundamentalmente gratuitas, porque cuando los niños juegan lo hacen por felicidad, precisamente porque pueden responder a la necesidad de disfrutar de un buen momento sin ninguna otra motivación, este es un acto libre. Este elemento está alejado de la vida cotidiana y ocupa diferentes parámetros de espacio y tiempo del impuesto de la vida cotidiana. Por tanto, se lleva a cabo de acuerdo con una determinada estructura de normas o reglas, creando así orden, puede ser considerada como una actividad básica de la niñez y se convierte en una buena herramienta social.

La problemática que se observa en la educación inicial, es que muchas veces las docentes de este nivel, dejan de lado la aplicación de estrategias que están relacionados con la lúdica, aun sabiendo que existe muchos estudios que brindan la importancia que tiene esta sobre el aprendizaje en los niños, por ello es muy importante que se den a conocer las estrategias y formas de trabajo que deben desarrollar los docentes con los niños en las sesiones de aprendizaje.

La justificación básica para la realización de este trabajo, se basa en la falta de difusión y aplicación de estrategias lúdicas utilizadas por las docentes del nivel inicial en la enseñanza de los niños, por ello es importante dar a conocer estas estrategias a fin de que se difunda y aplique en las aulas.

Para tener un mejor análisis se han planteado los siguientes objetivos:

Objetivo General

Describir la importancia que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas en el nivel inicial.

Objetivos Específicos.

- Describir estudios relacionados a la aplicación de estrategias lúdicas en la educación infantil
- Describir aspectos teóricos de las estrategias lúdicas.
- Conocer la importancia de las estrategias lúdicas en el nivel inicial.

El presente estudio está estructurado en tres capítulos; el primero contiene planteamientos antecedentes de estudios que relatan la aplicación de las estrategias lúdicas en la enseñanza en el nivel inicial.

En el capítulo II, se puede encontrar las definiciones teóricas sobre lo que son las estrategias lúdicas.

En el capítulo III, se brindan los aspectos que explican la importancia que tiene las actividades lúdicas en la enseñanza, así como también el rol del docente en la enseñanza, para finalizar se da a conocer las conclusiones, recomendaciones y las referencias citadas.

CAPITULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL NIVEL INICIAL.

1.1. Antecedentes Internacionales

Gómez y Mayulema (2015) en el trabajo que titula *“Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos C y D de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”* Tiene como objetivo “resolver el problema metodológico de la institución, que incide directamente en el proceso de enseñanza de los estudiantes en la escuela”. Por ello, el método de investigación se basa en un método cualitativo, porque los datos que se obtienen de la investigación se recolectan para determinar las características del problema. “Es cuantitativo porque nos permite tabular los datos, lo que nos permite hacer tablas, gráficos y análisis interpretativo debido a la falta de actividades educativas innovadoras e interesantes adecuadas para que los niños desarrollen mejor su pensamiento crítico y reflexivo, lo que dificulta el proceso normal de aprendizaje, existen defectos en el proceso de enseñanza”. Para ello, como producto final e innovación docente de esta propuesta, basada en JCLIC, se ha puesto en marcha un divertido manual multimedia y un conjunto de actividades de juego educativo, donde los maestros lo utilizan como un método de enseñanza interactivo y de apoyo para hacer que el aula sea más activa e interesante al promover el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes.

Ludeña (2016) en su trabajo que titula: *“Construcción de la idea de número a partir del uso de material concreto en estudiantes de la educación básica elemental. Tarija, Bolivia”*. “El objetivo es utilizar materiales concretos para expresar ideas

digitales. Este método es un estudio de correlación. La muestra del estudio incluyó un grupo de trabajo de 40 niños de la base de la Institución Disciplinaria N ° 45123-7 del distrito Gran Chaco de Tarija”. La herramienta utilizada para medir la variable dependiente es una lista de verificación. Las conclusiones extraídas de esta investigación y las conclusiones directamente relacionadas con nuestros objetivos de investigación creen que el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes es tan complicado que no se consideran partes interesantes al organizar cursos de aprendizaje, lo que lleva a la mayoría de los niños a estar desmotivados.

Rincón (2016) desarrolló su trabajo que titula “*Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la matemática en niños de la escuela elemental del distrito de La Providencia. Machala Ecuador*”. “Su objetivo es aplicar actividades interesantes en el aprendizaje de las matemáticas”. Este método tiene un estudio de correlación y la muestra de estudio es de 32 unidades de investigación. La herramienta de recopilación de datos es un cuestionario. “La conclusión es positiva: el uso didáctico de las actividades lúdicas asegura la importancia del aprendizaje, por lo que la mayoría de los niños tienden a interiorizar y desarrollar habilidades matemáticas porque se ubican en un espacio popular”.

1.2. Antecedentes Nacionales.

Palomino y Ramos (2015) en su investigación que titula “*Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Santa Ana de la provincia de Chincha*”, Su propósito es diseñar estrategias interesantes para incrementar el aprendizaje de las matemáticas, contribuyendo así a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. El total está compuesto por 371 estudiantes de primer grado de educación secundaria, distribuidos de la A a la M, se encontró una muestra de 112 estudiantes que desarrollan cursos presenciales con estrategias de juego. La herramienta que se utiliza para recopilar información es la evaluación de ingreso de los estudiantes en las áreas de matemáticas A, B, C y D. El puntaje promedio es de

9.34, es decir, su puntaje promedio es insatisfactorio. Luego de que se implementen cuatro cursos de aprendizaje, el Se evalúa la prueba Para verificar el desempeño del estudiante, la puntuación promedio es de 15.7, y se observa que la baja de la evaluación es un logro.

Betalleluz (2016) en su trabajo académico titulado: *“El uso del juego para el aprendizaje efectivo de la noción de número de niños de la Institución Educativa Inicial N° 654 de Santa Ana. Ayacucho, Perú”*. El diseño está relacionado, la muestra del estudio está formada por 24 niños y la herramienta utilizada para medir las variables es una lista de verificación. Las conclusiones de esta investigación son las siguientes: La enseñanza y uso de juegos es la base de los estudiantes, porque garantiza el significado del aprendizaje, porque garantiza la motivación y el interés de los bebés.

Chavigurí (2018) en su tesis titulada: *“Estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de la institución educativa la florida distrito de Carmen alto región Ayacucho en el año académico 2018”*, “la investigación tiene como objetivo determinar las estrategias de juego que utilizan los docentes para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años del Distrito Institución Educativa Ayacucho en la Región Carmen Alto en el año escolar 2018”. Las diferentes estrategias de juego determinan entonces la importancia de las estrategias de juego que utilizan los profesores para un mejor aprendizaje. Las estrategias de juego tratan de integrar a los niños en el entorno que los rodea para aprender e interactuar con los demás con el fin de desarrollar diversas habilidades, conocimientos y habilidades que se convertirán en la base de su aprendizaje, socialización y Desarrollo académico. Entre ellos, los padres y educadores prestan más atención, porque para muchas personas, la estrategia de juego es una de las asignaturas favoritas de los estudiantes, porque los juegos se utilizan más para aprender, y es una de las soluciones alternativas al problema de la distracción del estudiante.

Aguilar (2018) en su tesis que titula “*Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial n° 419/mx-p Ninabamba del distrito San Miguel la mar región Ayacucho en el año académico 2018*”, el propósito del estudio fue “evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de tercer y quinto año de edad”. Los métodos utilizados en la investigación son cuantitativos y explicativos, y el diseño es pre-experimental. La población de investigación incluyó 03 profesores y 18 estudiantes junior. Los resultados están organizados en forma de tablas y estadísticas. Los niños están en la evaluación preliminar en el pre-test, y los niños están en la evaluación de desempeño esperado en el segundo post-test, lo que demuestra que la efectividad de las actividades recreativas estimula el desarrollo de grandes habilidades motoras. La conclusión es positiva: el uso de la pedagogía del juego afecta significativamente el desarrollo de las grandes habilidades motoras.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS.

2.1. Estrategias lúdicas.

Es un método de enseñanza participativo y dialogado que permite a los estudiantes alcanzar las metas establecidas. La jugabilidad es una dimensión del desarrollo humano. Fomenta el desarrollo de la psicología social, la adquisición de conocimientos y la formación de la personalidad. Es decir, contiene una serie de actividades de placer, disfrute, actividades creativas y la intersección de conocimientos. Según Jiménez (2002), los juegos son una forma de vida y se relacionan con ella en los espacios cotidianos, en estos espacios cotidianos se produce el disfrute y el disfrute, acompañados de actividades de juego simbólicas e imaginativas.

Para Motta (2004) “es una actividad pedagógica en sí mismo, una metodología que genera espacios y acciones que suelen realizar interacciones, compartir”.

2.1 Definición de estrategia lúdica.

Son herramientas para mejorar el aprendizaje y las actividades de resolución de problemas. Cuando los maestros utilizan diferentes estrategias, el contenido o la estructura de los materiales se modificará para promover el aprendizaje y la comprensión. Los programas de profesores los utilizan dinámicamente para fomentar la participación de los estudiantes. El juego se entiende como una dimensión del desarrollo personal y una parte integral del ser humano.

El concepto de alegría es amplio y complejo, porque se refiere a las necesidades del ser humano para comunicarse, sentir y expresarse, y produce una serie

de entretenimiento, entretenimiento y pasatiempos en los humanos. Llevamos al disfrute y la risa en la verdadera fuente de emociones, Gritos y hasta llanto.

La estrategia divertida es una herramienta diseñada específicamente para crear un ambiente agradable para los estudiantes en el proceso de enseñanza. De esta forma, nos esforzamos en permitir que los alumnos adquieran conocimientos previamente establecidos a través de juegos y tengan un mejor desempeño en el aula. [...] El concepto de juego es amplio y complejo, porque se refiere a la necesidad de que los humanos se comuniquen, sientan y expresen, y produzcan una serie de entretenimiento, entretenimiento y emociones orientadas al pasatiempo en los humanos, guiándonos así en emociones reales, disfruta, ríe e incluso llora. (Reyes, 2011)

2.3. La lúdica como actitud docente.

El éxito de todo profesor radica en la actitud que adopte al enseñar a los alumnos. Además de dominar los conocimientos que imparten a los alumnos, todo docente también debe darles la confianza, la diversión, el entusiasmo y la convicción que enseñan, es probable que sus alumnos se contagien y sientan que deben comprometerse con la investigación. En los humanos, una actitud traviesa comienza a desarrollarse desde una edad muy temprana. En el útero, cuando disfruta de la diversión del cordón umbilical que lo conecta a él y su madre, cuando está aburrido, se chupa los dedos, y luego cuando se va. Cuando está cálida, su madre se ve impulsada a comprender y comprender su entorno. Para ello, una actitud lúdica es indispensable. Esto le permite imaginar desde el principio, a través de juegos, para luego ir manejando gradualmente los símbolos del mundo. Metáforas para el mundo de la poesía se puede jugar con las palabras y el lenguaje, lo mismo ocurre con la posibilidad de jugar en muchos aspectos del arte a través de las imágenes.

2.4. La lúdica en el ámbito de la educación

La alegría en la educación ha abierto la puerta para que profesores y alumnos se comuniquen entre sí. El desarrollo, la planificación, las actividades y las soluciones correspondientes se llevan a cabo a través de la experiencia y las habilidades psicológicas. ¿Por qué necesitamos aprender la alegría? Debido a que se llama la forma

natural para que los niños se lleven bien con el medio ambiente y las personas que los rodean, es la mejor manera para que las personas aprendan sobre las leyes, las normas y los procesos de la vida en el grupo para que puedan unirse a un grupo más grande y participar en a través de los conocimientos adquiridos, también nos aporta beneficios como la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la interacción social, además de cultivar habilidades físicas y morales.

La pedagogía moderna considera a los profesores como promotores, promotores ... ¿qué? Es una pregunta que debemos hacernos todos los días. “¿Qué debo hacer? ¿Cuál es el punto? ¿Cómo podría ser así? ¿Cómo podría ser de otra manera?” La pregunta que hizo el profesor australiano John Smyth fue “complementar nuestra reflexión sobre la intervención docente”.

Los docentes deben promover la recuperación o mejora de la capacidad de sorpresa, para que las personas sepan que la vida cotidiana se ha vuelto desconocida; encontrar “nuevos significados, nuevas relaciones entre objetos, encontrar estructuras” potenciales y establecer nuevos sistemas organizativos. Debería ayudar a recuperar una actitud lúdica. La capacidad de los seres humanos para reconocer nuestras realidades internas y externas, para asumir riesgos, para tolerar y para dar cabida a cosas nuevas y desconocidas, es simplemente la capacidad de mantenerse en contacto con la vida.

El docente no puede ser solo un portador de información, un contenedor lleno de juegos y habilidades deportivas, listo para vestir a quien lo necesite, porque antes de convertirse en promotor, es ... humano ... amableinclusoTambién en construcción permanente. Por eso, antes de que los profesores promuevan, reflexionen, demuestren, muestren una actitud lúdica, una vida creativa o viceversa, los profesores que se resisten al cambio han dicho basta. En primer lugar, porque lo refleja, exuda el deseo de aprender y fomenta la divergencia, la inquietud y el desequilibrio del pensamiento. ¿Qué enseña la existencia del maestro? Solo aquellos que quieren aprender, aquellos que están motivados para descubrir nuevas habilidades y habilidades, pueden tener y ser poseídos por su entorno y vida diaria; solo aquellos que quieren cambiarse a sí mismos y cambiar la realidad pueden aprender; solo aquellos que necesitan conocer ciertas necesidades aprenderán.

2.5. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje.

El contenido lúdico abarca el juego y su contexto, implicando la comprensión de uno mismo y la relación con el entorno a partir de una grata experiencia. Según Jiménez (2005), la importancia de esta actividad radica en que permite potencializar aspectos relacionados con la abstracción, la innovación y el pensamiento creativo, de la misma forma que desarrolla las habilidades de comunicación y cooperación, así como la capacidad de comprensión y comprensión. resolver problemas. Busque posibles soluciones para ellos. En cuanto al aprendizaje, los juegos fomentan la curiosidad y la imaginación, vinculan las emociones con la cognición, para procesar mejor la información obtenida y evitar la memorización y el aprendizaje repetitivo.

Por lo tanto, se debe erradicar que los juegos son solo un juego, que solo se usa para recrear o entretener creencias; se puede ver que los juegos como estrategia de aprendizaje pueden mejorar la estructura mental, la capacidad y las habilidades de una persona para realizar una acción. La diversión que encuentran en esta actividad les motiva a darse más a sí mismos, y por tanto producir mayores y mejores resultados en sus estudios.

De manera similar, para Medina (1999), el juego se vuelve muy importante porque promueve el trabajo optimista al cultivar la inteligencia del ejecutante para despertar la actividad cognitiva y la capacidad de aprender de los errores. Las actividades divertidas fortalecen las relaciones sociales porque cultiva cualidades como la nobleza, la generosidad, la bondad y la comprensión, que son fundamentales para trabajar juntos en condiciones agradables. Por tanto, “promueve el desarrollo de las relaciones internas e interpersonales, que son necesarias para la interacción y la buena convivencia en el proceso escolar”, cuando un niño o niña se siente bien consigo mismo y con sus compañeros, sus actitudes en la vida cotidiana se comprueban en este punto.

CAPITULO III

IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

3.1. Contribuciones de las Actividades Lúdicas

De la misma forma, según Hurlock (2000), en la contribución de “las actividades lúdicas al desarrollo de niños y niñas, el desarrollo físico”: “el juego es fundamental para que estos desarrollen músculos y ejerciten diversas partes del cuerpo”. También actúa como una salida para el exceso de energía, que se acumula y pone a los niños nerviosos, nerviosos e irritables.

Acerca de la promoción de la comunicación: Jugar apropiadamente con los demás requiere “que los niños aprendan a comunicarse con ellos” y, a su vez, deben aprender a comprender lo que los demás están tratando de comunicarse con ellos. Del mismo modo, es una forma de “desahogar la energía emocional acumulada”. El juego proporciona una forma para que los niños desahoguen la presión del entorno sobre su comportamiento.

Por otro lado, el mismo autor señala que los “juegos cooperativos” contribuyen a “la expansión de necesidades y deseos: no pueden satisfacerse satisfactoriamente de otras formas, a veces se cumplen en los juegos”. Es una fuente de aprendizaje, porque los juegos brindan oportunidades para aprender muchas cosas; a través de los libros, la televisión o la exploración del entorno, los niños no tienen la oportunidad de aprender en casa o en la escuela. En el mismo orden, es un estímulo para la creatividad, porque al probar el juego, encuentran que es satisfactorio crear cosas nuevas y diferentes.

Cabe destacar que, en los juegos, los niños o niñas aprenden a socializar desarrollando la capacidad de descubrirse a sí mismos y de compararse con sus compañeros de juego; jugando con los demás, los niños aprenden a establecer relaciones sociales y a conocer y resolver estas relaciones. El problema. En términos de ética, incluso si los niños aprenden lo que el grupo considera correcto e incorrecto en el hogar y la escuela, la aplicación de la ética no es tan rígida como en un grupo de juegos.

De la misma manera, ayudan a aprender los roles de género apropiados: los niños o las niñas descubren cuáles son los roles de género reconocidos en el hogar y en la escuela. Sin embargo, pronto se dieron cuenta de que también tenían que aceptarlos para poder convertirse en miembros del grupo de juego. Desde su implementación, a través del contacto con los contemporáneos de los Juegos, han cultivado rasgos de personalidad adecuados, han aprendido a ser “cooperativos, generosos, sinceros, a tener buen espíritu deportivo y a ser amigables con los demás”.

De la misma manera, el autor antes mencionado señaló las etapas del desarrollo de las actividades lúdicas de la siguiente manera: Hasta que el bebé tiene alrededor de tres meses, su juego consiste principalmente en observar personas y objetos y tratar de captar aleatoriamente lo que se les presenta. Desde entonces, sus manos y brazos tienen suficientes capacidades de control autónomo para permitirles agarrar, sostener e inspeccionar objetos pequeños. Después de que puedan gatear, gatear o caminar, revise todo lo que esté a su alcance.

Desde este punto de vista, la fase del juguete: la manipulación del juguete “comienza en el primer año y alcanza su punto máximo entre los cinco y los seis años. Al principio, los niños se limitaron a explorar sus juguetes. Entre los dos y los tres años, creen que los juguetes tienen cualidades importantes: pueden actuar, hablar y sentir.” A medida que se desarrolla su inteligencia, ya no pueden atribuir la calidad de vida a los objetos animados, lo que reduce su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la reducción de juguetes es su necesidad de compañía. Después de ingresar a la escuela, la mayoría de los bebés consideran los juegos como "juegos de bebés".

Además, el escenario del juego. Después de que los niños ingresan a la escuela, su repertorio de juegos ha aumentado considerablemente, y esta etapa también se nombra. Al principio continuaron usando juguetes, especialmente cuando estaban solos, además, se interesaron por formas de juego más maduras, como juegos, deportes y pasatiempos, y finalmente entraron en la etapa de fantasía. A medida que se acercan a la pubertad, comienza a desarrollarse su interés por las actividades de juego que disfrutaban en el pasado y pasan la mayor parte de su tiempo libre soñando despiertos.

Sus sueños específicos de la pubertad son mártires, piensan que todos abusan de ellos y nadie los comprende.

Por lo tanto, “es importante implementar varios juegos en los que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar al menos un grado moderado de éxito”; cuando los errores no se consideran determinantes del resultado, el miedo al fracaso y el dolor y el dolor asociados con el fracaso Frustración va a disminuir.

3.2. Rol del Educador

Fernández et al. (2000) resumieron el siguiente papel de los educadores en las actividades recreativas: preparar un ambiente de juego adecuado para los niños, crear espacios y tiempos para el juego es una de las tareas más importantes. Para que puedan concentrarse en el juego, deben asegurarse de que no sean acosados por otras personas, tal vez personas mayores, o que estén jugando juegos que requieran más movilidad. Por tanto, los profesores deben preparar el espacio para aquellos juegos sedentarios que requieren más atención sin ser interrumpidos por las personas que están jugando.

Asimismo, debe dar paso a las amplias necesidades deportivas y lúdicas de los niños, y no debe tener la intención de molestar o molestar a los demás. Lo mejor es estar organizado y tener suficiente espacio para permitir diferentes formas de juegos sin su interferencia.

Por otro lado, los educadores deben elegir los materiales adecuados para el juego y comprender qué materiales son adecuados para la edad y las necesidades de los niños. Tienes que asegurarte de que tu grupo tenga suficientes materiales en cantidad y diversidad, por las actividades que promovieron en su infancia, por el interés que despertaron, por su atractivo, por su diseño, etc. También debe considerar si alguien del grupo tiene necesidades educativas especiales, por lo que debe incluir algunos materiales complementarios.

Del mismo modo, la enseñanza de ciertos juegos, especialmente los tradicionales, puede ser una función de la familia y el jardín de infancia. Para el niño

más pequeño, es el educador quien inicia el juego en un primer momento, y el niño participa de forma más o menos activa. Poco a poco, a medida que se repite el juego, el bebé le pedirá el juego al educador y tomará una posición cada vez más activa en el juego. De igual forma, el profesor “enseñará canciones que acompañen a diferentes juegos tradicionales, entre ellos el gato y el ratón, la señorita y el pollo ciego”.

Es oportuno hablar de permitir que los niños repitan sus juegos tantas veces como quieran, porque les gusta repetir juegos con los que están familiarizados, lo que los hace sentir cada vez más competentes, sabiendo cómo deben responder o qué harán. Esperando el uno al otro. Por tanto, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporarse a un nuevo estudio, debe repetir lo que ya sabe para sentirse seguro y animado en el nuevo estudio.

En este sentido, los juegos para niños o niñas deben ser enriquecidos, aunque los educadores pueden acompañarlos mientras juegan, sin intervenir en sus juegos. La observación atenta de los mismos puede indicar su interés en participar con el fin de enriquecerlo, Introducir nuevos personajes o situaciones a Haz que el juego “sea más rico e interesante para los bebés”. No hay que olvidar que gran parte de los juegos de los bebés están relacionados con sus vivencias. En la medida en que los educadores enriquecen su experiencia, tiende a enriquecer el juego. Por ejemplo: Después de tomar un autobús a un parque o zoológico, el juego se puede asociar con las actividades realizadas, de modo que se retengan los nuevos personajes que encuentren durante el viaje, e incluso las nuevas expresiones y nuevas acciones que escucharon antes que ellos. objetos o animales desconocidos.

Además, “es necesario reconocer y valorar los juegos que juegan los niños o niñas”, es decir, los educadores prestarán atención a los juegos espontáneos de los alumnos de primaria, los apoyarán, se interesarán por ellos, los animarán a trabajar duro y reconocerán el productos que pueden producir. Por otro lado, para evitar la competencia, los educadores siempre y en cualquier caso evitarán la competencia. Para que salten o corran, no es necesario estimularlos con frases como "Veamos quién llega

primero". Anímelos a participar en ocupaciones o actividades que se adapten a sus intereses. Del mismo modo, nunca habrá perdedores ni ganadores en el juego, que es el principio de los juegos no competitivos.

En el mismo aspecto, el docente ayudará a resolver los conflictos que surjan en el proceso. Cuando juegan, los niños pequeños a menudo tienen conflictos, generalmente porque quieren jugar con los mismos materiales. Cuando los suministros escasean los conflictos se hacen más frecuentes, para ello los docentes deben tratar de solucionar estos problemas enseñando a los niños a llegar a acuerdos, negociar y compartir.

Asimismo, respete las preferencias de todos. A través de los juegos, cada niño tiene la oportunidad de expresar sus intereses, necesidades y preferencias. El papel de los educadores es brindar las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales para enriquecer sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades de los niños, para que los bebés nunca se vean obligados a jugar juegos específicos o participar en juegos grupales.

Por otro lado, no juegues un papel sexista. Los niños y las niñas expresan la mayoría de los usos sociales que tienen la oportunidad de aprender a través de sus juegos. Los juegos también son un medio extraordinario de identidad y diferenciación personal; sin embargo, los profesores deben ser extremadamente sensibles y tener cuidado de no reproducir los roles sexistas tradicionales a través de sus evaluaciones. En este sentido, promoverá la posibilidad de que jueguen juntos, puedan elegir libremente sus juegos, y evitará expresiones como "los chicos no juegan ..." o "esta no es una chica típica", estimulando Y es propicio para el crecimiento y la identidad de niños y niñas.

Por esta razón, es necesario observar el juego de sus hijos para poder seguir su evolución, sus nuevas adquisiciones, sus relaciones con sus compañeros, con los

adultos y su comportamiento. Por este motivo, lo mejor es crear una guía de observación para facilitar esta tarea. Finalmente, cultive el interés de los miembros de la familia en los juegos y se interesen por los juegos que juegan en casa. Los profesores que comprendan la situación familiar actual y las necesidades lúdicas de los bebés deben concienciar a los padres de la importancia de este factor en el marco familiar. Jugar con sus hijos e hijas permite a los miembros de la familia establecer una forma especial de comunicación. Por tanto, se deben establecer los medios adecuados para esta actividad. Asimismo, podrá orientarlos en la compra de juguetes para niños pequeños para evitar caer en usos consumistas que muchas veces contradicen los intereses de los más pequeños.

CONCLUSIONES

- PRIMERA: según la revisión de varios autores, la estrategia lúdica es un método de enseñanza participativo y conversacional, impulsado por técnicas de enseñanza, ejercicios y juegos creativos y coherentes que se utilizan de forma coherente en la enseñanza y están diseñados específicamente para generar un aprendizaje significativo.
- SEGUNDA: La actividad interesante es un elemento dinámico que puede liberar diversas formas de exceso de potencial. Esta es una actividad que desarrolla todos los sentidos: vista, olfato, tacto, oído, todos estos requieren motivación y entrenamiento para desarrollarse.
- TERCERA: Las actividades lúdicas o juegos deben ser consideradas como una de las actividades más importantes en el proceso de enseñanza de los niños en la etapa primaria, por lo que los docentes deben considerarlas en su currículo de aprendizaje.

RECOMENDACIONES.

1. Proponer talleres de capacitación para las docentes de educación inicial de las instituciones educativas, a fin de que conozcan los últimos avances en materia de las estrategias que se deben aplicar en el nivel inicial.
2. Proponer a las docentes, implementar estrategias dentro de sus programaciones anuales en el nivel inicial.
3. Brindar charlas a los padres de familia a fin de que conozcan la importancia y puedan desde sus hogares dar apoyo para mejorar aprendizajes en sus menores hijos.

REFERENCIAS CITADAS.

Aguilar. K, (2018) *Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N° 419/mx-p Ninabamba del distrito San Miguel la mar región Ayacucho en el año académico 2018.*

Betalleluz (2016) en su trabajo académico titulado: “*El uso del juego para el aprendizaje efectivo de la noción de número de niños de la Institución Educativa Inicial N° 654 de Santa Ana. Ayacucho, Perú*”

Chavigurí. M, (2018) *Estrategias lúdicas utilizadas por el docente para mejorar el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de la institución educativa la florida distrito de Carmen alto región Ayacucho en el año académico 2018 Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Ayacucho. Perú.*

Gómez. D y Moyolema. M (2015) “*Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos C y D de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.*

Hurlock E (2000). *Desarrollo del niño.* Caracas. Venezuela.

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

Medina G., C. (1999). Gramática de la ternura Google Docs. Recuperado el 11 de septiembre de 2014, de

<https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4fjpw424rd2Hc/edit?pli=1>.

Montenegro, L. (2000) El juego como actividad pedagógica para el niño de 12 meses a 5 años. Universidad Nacional Abierta. Caracas, enero 1997.

Montessori, Dimitrios Yaglis (1999). serie grandes educadores. Volumen 4. Editoriales trillas.

Motta, A. (2004) Las Estrategias Metodológicas en la Educación Preescolar y en la Educación Básica.

Moyles, J. (2002) El juego en la educación infantil y primaria. Ediciones Morales S.A. Madrid: España.

Núñez de A. P. (2000). Educación Lúdica, técnicas y juegos Pedagógicos. Editorial San Pablo.

Palomino. R y Ramos. A (2015) en su investigación que titula “*Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Santa Ana de la provincia de Chíncha*” Universidad Nacional De Huancavelica. Perú.

Pavey, D. (1999) Juegos de Expresión Plástica. Ediciones CAE 2da edición Barcelona España.

Piaget, J. (1945). La formación del símbolo en el niño. México: fondo de cultura económica. Décima reimpresión.

Reyes P. (2011). Actividades lúdicas. Scribd. Disponible en: <http://tr.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>.

Vygotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño, versión castellana de la conferencia dada en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn (1933), Leningrado, en R. Grasa.

Wallon, (2000), revista Internacional de la Infancia del Preescolar Como la Inducción del Acto por un Modelo Exterior.

Woolfolk A. (1999). Manual de Psicología y Desarrollo Educativo. Editorial Prenticehall. México

Zielinski, T. (2000) Juegos y actividades preescolares. Ediciones Ceac. Barcelona. España. II Edición.

Aplicación de estrategias lúdicas en el nivel inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD

21 %	22 %	1 %	11 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	es.scribd.com Fuente de Internet	9 %
2	1library.co Fuente de Internet	3 %
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2 %
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	1 %
6	core.ac.uk Fuente de Internet	1 %
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
8	julianamolinavilla.blogspot.com Fuente de Internet	1 %



9	ludica801.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
10	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	ride3.cenid.org Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	m.monografias.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.