

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN “Actividades lúdicas en la primera infancia”

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autora:

Tessy Lané Arévalo Chávez (0009-0006-4317-3077)

Asesor:

Mélida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

**PROMOCIÓN 2023-II
TARAPOTO – SAN MARTÍN**

2024

Página del Jurado

Jorge Lao Gonzales (0009-0009-5985-9921)
Presidente

Hilder Navarro Mego (0009-0001-3413- 9815)
Secretario

Bessy López Saavedra (0009-0001-9042-0695)
Vocal

Dedicatoria

Dedico a Dios, quien me guio con su fuente de sabiduría, la cual me brindo salud para poder lograr mi objetivo y llegar hasta este punto de mi vida.

A mis padres, Armando Arévalo y Marleni Sangama, quienes son ejemplo de dedicación y superación en esta vida, gracias a ellos que no dudaron en mi persona, a crecer con superación para alcanzar mi meta, a convertirme en la persona que soy hoy en día. Mil gracias por el amor incondicional.

A mis hermanos, Azumi Arévalo y Salim Arévalo, quienes han sido mi motivación para lograr mis objetivos sin darme por vencida, quienes me enseñan lealtad y valentía para afrontar esta vida.

Agradecimiento

Agradezco a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, por ser mi casa de formación profesional, por haberme brindado grandes momentos durante todo este proceso de aprendizaje.

A los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, por darme la confianza y seguridad de seguir enriqueciéndome de conocimientos, sabiduría, dedicación y apoyo, la cual han sido fundamental para mi crecimiento personal y profesional. de manera especial a la Profesora Mélida Ríos Vela.

Agradecimiento a mi novio, Andre Jiménez, por la paciencia y acompañamiento constante, su apoyo incondicional que me brindo durante todo este proceso, han sido fundamentales para mí persona.

La autora

Declaratoria de Autenticidad

Yo, Tessy Lané Arévalo Chávez, identificada con DNI N° 76985461, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el informe de trabajo monográfico: Actividades Lúdicas en la Primera Infancia.

Declaro/declaramos bajo juramento que:

1. La presente monografía es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo (asumimos) las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, diciembre del 2024.



Tessy Lané Arévalo Chávez

DNI N° 76985461

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presento ante ustedes la monografía titulada “Actividades lúdicas en la primera infancia”, con la finalidad de determinar la importancia que tiene las actividades lúdicas en la primera infancia, la cual permita enriquecer conocimientos de diferentes tipos de juegos que se puedan aplicar como estrategias de aprendizaje para un mayor logro en los propósitos de aprendizajes.

Por lo tanto, teniendo en cuenta los distintos autores que fortalecen la investigación para alcanzar con el objetivo que tiene el título, así mismo, considerando conceptos que fortalezcan a los educadores para la implementación de las actividades lúdicas dentro del aprendizaje de los niños en el aula.

En este sentido, la presente monografía brinda específicamente con profundidad investigaciones que aporta al presente título de investigación.

Esperando cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

La Autora

Índice

Página del Jurado.....	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Declaratoria de Autenticidad.....	5
Presentación	6
Índice.....	7
Resumen.....	8
Abstract	9
Introducción	10
Capítulo I: Teorías de las actividades ludicas	12
Capítulo II: Importancia de las actividades ludicas	15
Capítulo III: Tipos de actividades ludicas.....	25
Referencias bibliográficas	30
Anexos	32

Resumen

Las actividades lúdicas en la primera infancia, son fundamentales para el desarrollo del niño, despertando creatividad e imaginación, puesto a ello el juego es una clave estratégica para el aprendizaje de los niños. Por lo tanto, en el I capítulo, se resalta a distinguidos autores como lo es Piaget, Vygotsky y Groos, que brindan sus conocimientos por lo investigado para profundizar y enriquecer de información con respecto a las actividades lúdicas en la primera infancia.

Dado a esta investigación también se resalta en el II capítulo, sobre la importancia de las actividades lúdicas, se centra en analizar la influencia que tiene dentro del aprendizaje del niño, para el desarrollo del niño, tanto en lo integral, cognitivo, social, a su vez el juego como estrategia pedagógica, de manera que es de la necesidad e interés del infante, contribuyendo al descubrimiento del niño del mundo que lo rodea.

Como también es previsto el III capítulo, de los tipos de actividades lúdicas, teniendo en cuenta conceptos relevantes, para desarrollarlo con los niños, la cual se adapta y tiene en cuenta las edades, actividades, espacios, para poder dar seguridad y comodidad a los infantes.

Finalmente, las actividades lúdicas son muy importantes durante toda la etapa de la primera infancia, permitiendo así despertar la curiosidad e interés del niño por querer aprender. También, aprende de una manera divertida y recreativa descubriendo nuevos conocimientos.

Palabras Claves: Actividades lúdicas, primera infancia, teóricos, aprendizaje, estrategia pedagógica, juego.

Abstract

Playful activities in early childhood are fundamental for the development of the child, awakening creativity and imagination, since play is a key strategy for children's learning. Therefore, in Chapter I, distinguished authors such as Piaget, Vygotsky and Groos are highlighted, who provide their knowledge from what has been researched to deepen and enrich information regarding recreational activities in early childhood.

Given this research, chapter II also highlights the importance of recreational activities, focusing on analyzing the influence it has on the child's learning, for the child's development, both comprehensively, cognitively, socially, in turn, the game as a pedagogical strategy, so that it is of the need and interest of the infant, contributing to the child's discovery of the world around him.

As is also foreseen in Chapter III, of the types of recreational activities, taking into account relevant concepts, to develop it with children, which adapts and takes into account the ages, activities, spaces, to be able to provide security and comfort to the children. infants.

Finally, recreational activities are very important throughout the entire stage of early childhood, thus awakening the child's curiosity and interest in wanting to learn. Also, learn in a fun and recreational way by discovering new knowledge.

Keywords: Playful activities, early childhood, theoretical, learning, pedagogical strategy, game.

Introducción

Según Baquiaux, J. (2014), “el juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia y es considerado como un componente pedagógico, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, analizar, sintetizar, e imaginar mediante el juego”, (p.2).

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. Propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Candela, Y., y Benavides, J. (2020, p.1).

Las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación inicial es una condición o predisposición donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, donde se conjugan los tipos orientados a fortalecer las actitudes, la dramatización, los juegos pasivos, cooperativos y competitivos, con el propósito de contribuir al desarrollo físico, mejorar sus comunicaciones y controlar su energía emocional que ejerce el ambiente sobre su conducta. Olortegui, Z. (2019, p. 42)

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico. UNICEF (2018, p.9)

El rol del educador en educación inicial, respecto a las actividades lúdicas, consiste en preparar el ambiente adecuado (disponer los espacios y tiempos) para que los niños y niñas puedan contar con un espacio organizado y suficiente donde se actúe sin ninguna interferencia. Olortegui, Z. (2019, p. 42)

Con respecto a, las actividades lúdicas permiten que el niño se vale para conocer el mundo, dominar sus impulsos sin perder iniciativa ni espontaneidad y para desarrollar

relaciones satisfactorias, con los demás. Todo ello, exige del educador un conocimiento cabal de las principales características evolutivas en los niveles biológico, psicológico y social, de modo que la educación no obstaculice el desarrollo, la capacidad creadora, ni la libertad espontánea propia del niño en esta etapa. La labor educativa debe apoyarse totalmente en las necesidades e intereses de la personalidad infantil, considerando las diferencias individuales, tratando de integrar todas las áreas del desarrollo de la personalidad.

Por lo tanto, la presente investigación tiene la finalidad de cumplir objetivos, general y específicos. En general es describir las actividades lúdicas en la primera infancia, la cual explora la importancia que tiene las actividades lúdicas en los niños infantes, permitiendo enriquecer y contribuir en investigación a docentes.

Como objetivo general de la presente investigación monográfico, es informar sobre la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de aprendizaje de los infantes, también como estrategia de aprendizaje en el nivel inicial.

Como objetivos específicos consideré, el aporte de teóricos que sustentan información relevante sobre el juego en el desarrollo del niño. Conocer la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños, permitiendo los distintos tipos de juegos como estrategia pedagógica, para el desarrollo integral, cognitivo y social de los infantes.

La influencia de las actividades lúdicas se define fundamental en el desarrollo del niño, lo cual es evidenciado durante la jornada pedagógica de los docentes para fortalecer el aprendizaje de los niños, permitiendo despertar la creatividad e imaginación en cada uno de ellos, haciendo así un aprendizaje activo, significativo e innovador. La finalidad de esta investigación en cuanto a las actividades lúdicas ayuda a que los docentes tengan en cuenta que el juego es importante para el crecimiento y desarrollo del niño, a su vez el niño demuestre las distintas habilidades que tiene y potencializar a través del juego su creatividad, confianza del mundo que los rodea.

La metodología priorizó un trabajo descriptivo-copiladora, evidenciándose la falta de implementación durante la jornada pedagógica en el aula, estrategias de actividades lúdicas en el aprendizaje de los infantes. Por ello se busca aplicar el juego en el aprendizaje y desarrollo de los niños. En esta monografía se consideró importante las actividades lúdicas en la primera infancia, como estrategia pedagógica, la cual influye en la educación de los niños, fomentando y desarrollando distintas habilidades, siendo así los docentes a través de esta información pongan a ejecutar en las aulas. La monografía contiene tres partes, unas páginas preliminares, el cuerpo tres capítulos, bibliografía y anexos, por las que establezco a consideración de los jurados.

Capítulo I

Teorías de las actividades lúdicas

1.1. Teóricos que sustentan las actividades lúdicas.

En la actualidad podemos evidenciar a través de la indagación que hay varios autores que sustentan las actividades lúdicas, en ello han contribuido la importancia del juego en el desarrollo del niño, siendo así mejorando nuestra información y concepto.

1.1.1. Teorías del juego según Piaget

Piaget afirma que el juego es la actividad más agradable que todo ser humano experimenta desde la etapa inicial, creando un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, adquirir conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con la finalidad de ayudar a las niñas y los niños a alcanzar metas propias de la edad en la que se encuentran para reorientar la formación ambiental de los niños y niñas beneficiados.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa

operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

La cual Jean Piaget, opina que el juego es una forma de aprendizaje activo para los niños y así construyen su propio conocimiento a través del juego.

1.1.2. *Teorías del juego según Vygotsky*

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

El juego favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social. Funciona como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta (Vygotsky, 1933).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Tenía en cuenta Vygotsky, la importancia del juego porque permitía a los niños desarrollar cognitivamente y social, la cual el juego es una herramienta base para el desarrollo próximo.

1.1.3. Teorías del juego según Groos

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Groos tomaba en consideración al juego como importante para el crecimiento en la preparación de la vida adulta, dado a esto la practica de habilidades desarrollando la creatividad, imaginación y socialización.

Capítulo II

Importancia de las actividades lúdicas

2.1. Actividades lúdicas en la primera infancia

Las actividades lúdicas, aparte de ser recreativa es una oportunidad para los infantes puedan desarrollarse integralmente, la cual promueve una forma de aprendizaje diferente, descubriendo a los infantes sus habilidades y capacidades, a su vez nuevos conocimientos en su socialización de su vida cotidiana.

2.1.1. *Importancia de las actividades lúdicas en la primera infancia*

La actividad lúdica en general no sólo constituye una manera de invertir el tiempo libre, sino que además tiene una gran importancia para el desarrollo integral de la niña y el niño. Bruner (1997), expresa que "El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto..., es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía".

Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilitando el desarrollo afectivo; siendo un vehículo fundamental para la socialización de las niñas y niños. Lo lúdico "constituye un método de intervención basado en el juego entendido como una actitud que caracteriza la actividad de aprendizaje de la infancia (Gutiérrez Landeira, D. y otros, 1997).

Por lo tanto, la relación juego lúdico significa que, en la experiencia de jugar, se vivencia un aprendizaje y un desarrollo integral de los niños y niñas de la Primera infancia. La actividad lúdica permitirá a la niña o niño expresarse libremente, abriendo posibilidades nuevas para el desarrollo de la creatividad, la libertad, las relaciones con el medio, potenciando diversas habilidades y destrezas.

2.1.2. *Funciones importantes/ al realizar la actividad lúdica en la primera infancia*

Las actividades lúdicas tienen funciones importantes durante la primera infancia, la cual son evidenciados, Serrano, B. (2016) nos menciona las siguientes:

- **Educativa:** Estimula el desarrollo intelectual de los niños y niñas, permitiendo un desarrollo de su creatividad, imaginación, inteligencia, curiosidad, resolución de problemas, autonomía.

- **Física:** Desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo.
- **Emocional:** Permite que el niño pueda expresar sus emociones, fortalecer su personalidad e individualidad, ayudándole a adquirir confianza en sí mismo y en los demás.
- **Social:** Fomenta habilidades de socialización infantil.

2.1.3. Beneficios de las actividades lúdicas en la primera infancia.

Según Serrano, B. (2016), las actividades lúdicas son inherentes en la etapa de la Primera Infancia, ya que representan una forma de diversión y el elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje significativo, por lo que se hace necesario que los docentes usen esta herramienta didáctica tomando en cuenta los intereses e individualidades de cada niño o niña. La cual los siguientes beneficios de las actividades lúdicas en la primera infancia son:

- Favorece el aprendizaje significativo
- Colabora con la solución de problemas
- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la psicomotricidad
- Posibilita el desarrollo moral
- Desarrolla destrezas físicas
- Desarrolla el Lenguaje
- Permite el intercambio generacional
- Desarrolla la socialización
- Desarrolla el trabajo en equipo

2.2. Actividades lúdicas en el aprendizaje de la primera infancia

Las actividades lúdicas en el aprendizaje tienen una influencia positiva, ya que permite al niño despertar su curiosidad de aprender de una manera divertida, la cual el niño es libre de imaginarse y descubrir nuevas experiencias con su exploración, permitiendo al educador captar la atención del niño al aprender y un mejor desarrollo.

2.2.1. El juego en el aprendizaje

Franco y Sánchez (2019) indican que el juego constituye una estrategia necesaria para propiciar aprendizajes, ello indica que el docente debe promover e incentivar en el aula como metodología de perfeccionamiento (p.21). A su vez, Rodríguez (2017), recomienda que los

docentes promuevan el juego para aprender las operaciones básicas de la matemática, proporcionando al alumno de herramientas como conocimientos necesarios para optimizar sus procesos de reflexión, de comprensión para afrontar niveles de abstracción de mayor demanda cognitiva, ya sea en labores escolares como en la resolución de problemas. (p.52). De este modo, los docentes deben integrar el juego en su práctica pedagógica promoviendo situaciones que les permitan resolver situaciones de su vida cotidiana.

De otro lado, López (2018) manifiesta que los maestros deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes (p.192). En esta misma línea, Rodríguez (2016) expresa que, para lograr aprendizajes superiores, es necesario poner en práctica el juego, así los estudiantes ven el aprendizaje más atractivo, por lo que los docentes deben renovar estrategias en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. (P.31). Los estudiantes se sienten interesados y dinámicos cuando se asocia lo lúdico con el desarrollo de las competencias matemáticas.

Además, Franco y Sánchez (2019), destacan que el maestro debe promover metodologías innovadoras que incluyan juegos, proporciona una aproximación en el área de matemática en la resolución de problemas de su vida diaria (p.21). Cuando los docentes trabajan matemática a través del juego, los estudiantes logran mejores resultados en la resolución de problemas. Del mismo modo, (Flores 2018) destaca la importancia de rescatar los juegos tradicionales, pues juegan un rol esencial en la vida del niño, ya que es un medio eficaz para lograr el aprendizaje de la competencia matemática (pag.15).

Del mismo modo, (Sanchez 2013) sugiere salir de la rutina tradicional y emplear nuevas formas de enseñar, es decir, hacer uso de los juegos como estrategia de enseñanza que deben estar presente en las aulas, despertando el interés por el estudio de diferentes áreas, en este caso concretamente en la de matemáticas. (p.43).

Rodríguez (2017) señala que el cuerpo igualmente desempeña un papel determinante en el aprendizaje de los estudiantes, el cual debe ser utilizado como un implemento que facilite un aprendizaje significativo, asimismo el saber se examina a partir de un medio de apreciación, debido a que anteriormente el aprendizaje era repetitivo, por lo que es necesario que el trabajo con los estudiantes se asocie mente-cuerpo. (p.51). Para el aprendizaje de los estudiantes es necesario tener en cuenta, la acción, el movimiento y esto se da a través del juego. Al respecto, García et al. (2017) sostienen que los juegos en el aula de clase aumentan la capacidad de resolver las actividades de aprendizaje de las diferentes áreas curriculares. (p.291-311). De esta manera, los docentes cumplen un rol muy importante en el aprendizaje de los estudiantes, aplicando el juego como estrategia en el proceso de su formación académica.

En otras palabras, Zapata et al (2012), expresan que los juegos deben tener unas características especiales para complementar el aprendizaje de una manera eficiente, pues no en cualquier actividad se reflejan los resultados necesarios ni se logran los propósitos. La enseñanza de algunas competencias, complementada con ayudas didácticas, como los juegos, hacen que los estudiantes de ingeniería de software reconozcan con mayor claridad algunos planteamientos de esta profesión y sea mucho más fácil aplicarlos e interpretarlos en la práctica (p.124). Los estudiantes demuestran mejor rendimiento académico al aplicar como medio el juego en el desarrollo de sesiones de aprendizaje y en las diferentes materias.

En la misma línea, Flores (2018) expresa que el juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral. Moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje. (Pag.14). El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes. Además, (Paul Brandwein 2017) argumenta que el juego sirve para oxigenar el cuerpo, somos parte del mundo y debemos inspirar amor a la naturaleza (p.2) Por ello, la Agencia Española de cooperación internacional, AECI (2007) manifiesta que no es una condición indispensable para crear cultura. Es fácil observar que los perros juegan y no solamente ellos, también lo practican otros animales. De esta manera señala que el juego o las actividades lúdicas son anteriores a la cultura. (p.9).

Así mismo, (Vygotsky 1978), refiere que el juego es un instrumento o recurso socio-cultural, que ayuda al desarrollo mental del niño, facilitando el entendimiento de las actividades cognitivas tales como la atención o la memoria voluntaria. (Pag.146).

Para (Martens et al. 2016), Manifiesta que los juegos tradicionales permiten afianzar lazos de amistad imperecederos; hoy se han perdido en el tiempo llevándose experiencias inigualables. La práctica de este tipo de juego desarrolla la corporeidad y buena convivencia, busca recuperar que los estudiantes practiquen actividades físicas que los acerquen no sólo a la felicidad, sino a la tradición (P.29). Explica que Existen muchos juegos que practicaban nuestros antepasados y estos trascienden a lo largo de la vida y se siguen practicando.

De manera similar, Valencia et al. (2017) manifiestan que, en los niños, lo que en un momento para ellos es muy grave, en media hora ya no tiene relevancia. Esto quiere decir que, si tienen algún conflicto, en poco tiempo lo resuelven y actúan como si no hubiese pasado nada. Lo que importa es disfrutar (p.66).

(González 2017) establece que, la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de

observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. (p.44). Así también, (Silva 2004) señala que, el juego es un medio muy importante; permite intercambiar ideas, opiniones, sentimientos, necesidades e intereses favoreciendo una comunicación y socialización (p.121). A lo antes expuesto, (Linares 2016) Explica que le suma que, las clases son más amenas y se aprende mejor. Por ello, el propósito del docente será promover que el niño aprenda jugando, sumando a la diversidad y heterogeneidad del aula (p.11).

Igualmente, (Yanqui, Espinoza, and Torres 2017) manifiestan que el juego es una actividad fundamental que ayuda a desplegar una dosis de diversión y disfrute que cualquier ser humano requiere para una estadía placentera en el mundo a veces tan complejo (P.13). De igual modo, (Olivares 2015) manifiesta que es vital en el desarrollo intelectual emocional y social especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización (p .16). Al mismo tiempo, Ospina (2014), lo plantea como estrategia que facilitan los procesos básicos para el aprendizaje favoreciendo las bases para el pensamiento crítico, creativo (p.80).

Cabe considerar, que es evidente que los estudiantes asumen roles, desafíos, como lo explica Perera (2016), los estudiantes son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan y asumen nuevos retos. De esta manera son reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación (P.40).

De acuerdo a Rabia, Romero, y Vargas (2017) el niño no juega para aprender, sino que aprende jugando y es el docente quien planifica, conduce y define los propósitos de manera lúdica para mediar el aprendizaje y el currículo potencializando el aprendizaje significativo. (p. 31). También, Mamani (2019) considera que en cada contexto se refleja su modo propio de vivir, pensar, actuar, los que nos sirven solamente para divertirse un momento, sino que también para aplicarlos en distintas actividades de aprendizaje.

Para Puchaicela (2018) el juego es muy importante para desarrollar los procesos cognitivos de los estudiantes y ello lo realiza a partir de su propia experiencia... y le permite desarrollar los procesos de razonamiento, creatividad y pensamiento crítico.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018) señala que la actividad lúdica es muy importante constituyendo un nexo importante para el aprendizaje, el que permite que se desarrolle de forma holística. En otras palabras, el juego permite la movilización de capacidades y por ello es determinante en cada una de las áreas curriculares.

Cabe señalar, que no solo se da en el nivel inicial, sino que continúa hasta la adultez. Asimismo, Rodríguez, Oliveira, y Navarro (2019) sostienen que la realización de los juegos se

convierte en prácticas que se potencian en fechas predeterminadas paralelas al calendario local y que deben ser aprovechadas en la escuela para potenciar el aprendizaje. Por su parte Brandwein (2017) sostiene que los juegos deben hacerse al aire libre, es decir en unión con la naturaleza, de esta manera hacer que los niños se sientan felices.

En resumen, como lo señala Payá (2020), la acción lúdica favorece el desarrollo integral del estudiante, es decir en lo cognitivo, psicomotor, afectivo, en la estética y propicia la creatividad. De igual forma, Almeida y Cerezo (2020) destacan que es muy importante en la práctica educativa, a través de él se enseña la moral, lo físico y lo cognitivo. Puchaicela (2018) también indica que, es el primer acto creativo del estudiante donde exploran a partir de una diversidad de situaciones significativas y con propósitos que permiten aprender de manera agradable y placentera, y establece que la experiencia del estudiante juega un papel predominante para desarrollarlo como estrategia cognitiva para el aprendizaje (p.61), El juego da satisfacción, es hermoso y lo practican personas de todas las edades dando mucha paz y relajación.

Según (Reyes-Vélez 2017) destaca que como maestros se conozcan no sólo los recursos didácticos que están al alcance para trabajar esta área, sino cómo evoluciona el pensamiento del niño para adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje y conseguir verdaderos aprendizajes significativos, la importancia que tiene en la etapa de enseñanza infantil sentar las bases de las capacidades lógico-matemáticas, así como las repercusiones que va a tener en el desarrollo cognitivo de los niños, de esta manera los estudiantes se involucran mejor en el aprendizaje de la matemática y les es más fructífero.

2.2.2. Beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje

Para el Diario de Valladolid (2020), el juego forma parte de la vida cotidiana de los niños y es algo que no es necesario enseñar porque ellos mismos parece que van encontrando la forma de divertirse a medida que crecen. Sin embargo, sí es una estrategia de mucho valor para fomentar el aprendizaje desde temprana edad, pues el mismo suma una cantidad valiosísima de beneficios en función de su desarrollo. Los niños juegan de forma natural a todo tipo de cosas. Esto, además de formar parte de su personalidad infantil, también es un derecho que tienen por naturaleza, pues les ofrece la posibilidad de un crecimiento y desarrollo más sano y feliz. El caso es que la educación también tiene su nivel de importancia y es por eso que una buena forma de asegurar que ambas condiciones convivan es con las actividades lúdicas. Otro detalle importante es que el juego evita que los niños se sientan preocupados o frustrados cuando alguna situación no va como les gustaría, pues son capaces de recrear experiencias que

les ayuden a dominar estas emociones cuando encuentran la respuesta oportuna al problema que estaban presentando.

- **La creatividad**

Los procesos creativos forman parte de la vida del ser humano durante toda su trayectoria y el desarrollo de éstos se empieza a notar desde la niñez. Conseguir que los niños sean capaces de estimular la misma por medio del juego es uno de los objetivos más perseguidos por las actividades de carácter lúdico. Un ejemplo aquí sería la construcción de canciones a partir de ciertos ritmos.

- **Ampliación del vocabulario**

Aprender a hablar es un proceso que puede avanzar con mayor confianza y rapidez en la medida que se establezcan juegos que motiven a dominar nuevas palabras. Por ejemplo, realizar juegos de adivinanzas de cosas de una determinada parte de la casa o de las prendas de vestir, es una buena forma de conseguirlo.

- **Reconocen e interactúan con el entorno**

Los dibujos son un buen plan para este caso, porque les ayuda a valorar los elementos que hacen vida en su entorno, como, por ejemplo, a diferenciar lo que está dentro de la casa de lo que está afuera. Este conocimiento es fundamental para también apropiarse de datos descriptivos como: adentro, afuera, arriba, abajo, etcétera.

- **Trabajan la curiosidad**

La curiosidad, bien encaminada, es un valor muy importante para el desarrollo de los niños, porque les permite investigar y sacar sus propias conclusiones sobre determinadas situaciones. Los juegos de roles y ciertos tipos de puzzles, entre otros, son herramientas valiosísimas para este fin.

- **Autoconfianza**

Los niños necesitan aprender a diferenciarse de otros, y también a reconocer que son únicos y especiales con sus virtudes y defectos. Los juegos pueden ayudar mucho con esta misión sin que se sientan desmotivados o de forma que bajen su nivel de autoestima. Un juego que ayuda en este sentido es el de elaborar autorretratos y explicar después quiénes son.

La realidad es que cada uno de los juegos es capaz de trabajar con distintos tipos de beneficios y con una mezcla de varios al mismo tiempo. Esto hace aún más importante su inclusión dentro de la jornada diaria de los pequeños, pues obtendrán grandes ventajas y se

divertirán. Eso sí, es relevante tener las actividades bien planificadas, para asegurar que tengan un tiempo de duración y que también disfruten de tiempo suficiente para el juego libre.

2.2.3. *El juego en el desarrollo del niño*

El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y activa diferentes componentes de desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en las diferentes situaciones de su vida y que influye en todos los ámbitos del desarrollo humano. Merino, I. (2017).

El juego es una actividad natural y fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños. Gracias a éste, los más pequeños pueden conocer el mundo, descubrir y aprender cosas nuevas, desarrollar su imaginación y crear relaciones sociales. En este artículo, os explicamos por qué el juego es tan importante y qué beneficios conlleva. Luszczkiewicz, J. (2022).

Por lo tanto, el juego es fundamental en el desarrollo del niño, ya que permite a prepararlos para la vida, potenciando su creatividad, desarrollo integral, cognitivo, social en los infantes.

2.2.4. *Desarrollo integral*

El desarrollo integral infantil se refiere al proceso global y continuo de crecimiento y maduración de los niños y las niñas, que abarca no solo su crecimiento físico, sino también su desarrollo cognitivo, emocional y social. Salas, V. (2023).

Es importante prestar atención al desarrollo integral de los niños y las niñas pues influye en su capacidad para aprender, su bienestar emocional, físico y su capacidad para adaptarse y funcionar de manera efectiva en el mundo. Además, los primeros años de vida son particularmente críticos para el desarrollo del cerebro y las habilidades cognitivas, emocionales y sociales, lo que puede tener un impacto duradero en su desarrollo posterior. Por lo tanto, comprender y apoyar el desarrollo integral de los niños y las niñas, es fundamental para ayudarles a alcanzar su máximo potencial y lograr un bienestar óptimo en todas las áreas de sus vidas. Salas, V. (2023).

la escuela debe preocuparse por el desarrollo integral infantil ya que es un lugar fundamental donde los niños y las niñas pueden desarrollar habilidades y competencias en múltiples áreas, incluyendo el cognitivo, social, emocional, físico, creativo, moral y cívico. Si

la escuela se enfoca sólo en un aprendizaje repetitivo y memorístico, podría limitar el potencial de los niños y de las niñas su capacidad para prosperar en su vida futura. Salas, V. (2023).

2.2.5. Desarrollo cognitivo

Se denomina desarrollo cognitivo al proceso evolutivo de las capacidades mentales de los niños (percepción, memoria, atención), que intervienen en el aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas. UNIR, (2024).

La teoría del desarrollo cognitivo se la debemos a Jean Piaget (1896-1980). Tras años de investigación empírica, el psicólogo suizo formuló un modelo explicativo sobre el aprendizaje basado en el concepto de la “acción”, de la experiencia. En otras palabras: en cómo el niño va sumando y reestructurando conocimientos y destrezas gracias a la interacción activa con el mundo que le rodea. A través de esta interacción, Piaget explicaba que las estructuras cognitivas se van complejizando hasta que el niño da significado (o sentido) a la realidad y construyendo su propio conocimiento. UNIR, (2024).

2.2.6. Desarrollo social

El desarrollo social se refiere a la capacidad del niño para crear y mantener relaciones significativas con los adultos y otros niños. Briceño, G. (2021).

Según Briceño, G. (2021), el desarrollo social del niño se basa inicialmente en la relación madre-hijo. Si es positiva, las relaciones posteriores serán adecuadas, pero si la relación es negativa, a no ser que se compense por un “sustituto adecuado” (tía, abuela, etc.), las otras relaciones serán diferentes, y no siempre adecuadas. Aproximadamente cuando el niño puede expresar sus emociones, a través del lenguaje, comienza a pensar sobre las interacciones sociales. A partir de los 3 años el comportamiento en la escuela y en los juegos es un buen marcador de las relaciones sociales (Prior, 1992).

2.2.7. El juego como estrategia pedagógica

El juego como estrategia pedagógica, es una intervención educativa, de modo que se interactúa con la realidad, propio de la infancia, y se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia. Todas las estrategias pedagógicas son empleadas para que el niño, mediante el juego, este le ayude en su proceso de desarrollo, aprender y desarrollarse socialmente, expresando así sus deseos, intereses e inquietudes utilizando materiales y así equilibrar sus habilidades. Sin embargo, el juego ha sido instrumentalizado con fines educativos durante el tiempo y se han empleado los recursos necesarios para que el niño

desarrolle grandes finalidades educativas, se interactúan con la realidad propia de la infancia, donde todas las corrientes psicológicas y pedagógicas coinciden con la necesidad vital. Sanjinez, A. (2018)

Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. Ospina, M. (2015, p.80).

El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo. Ospina, M. (2015, p.80).

La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo. Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, C. (2015).

Por lo anterior, concluye que el juego, además de tener un gran valor educativo para el niño desde el punto de vista pedagógico, constituye una actividad vital espontánea y permanente para el niño, a partir del cual crea y fomenta no más de relaciones sociales, culturales y morales, convirtiéndose por demás en un agente de transmisión de ideas. Desde el juego se descubren en los niños valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir perfeccionando, pues desde los juegos simbólicos se realiza su identidad con el mundo externo. Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., y Laguna, C. (2015).

Capítulo III

Tipos de actividades lúdicas

3.1. Actividades lúdicas que se puede realizar en la primera infancia

En la primera infancia se puede desarrollar las diversas actividades lúdicas, la cual se debe adaptar teniendo en cuenta las habilidades, edades, necesidades e intereses de los niños, con la respectiva supervisión para así salvaguardar al niño seguridad. Las actividades lúdicas son, el juego simbólico, juegos de experimentación, juegos de construcción, juegos de ejercicios, etc.

3.1.1. *Juego simbólico*

En la Primera Infancia es importante que los niños y niñas experimenten por medio de juegos de roles, vivenciando e imitando diversas actividades diarias en el hogar, escuela y comunidad. Se les puede proporcionar diversos materiales y objetos que pueden utilizar para hacer este juego como: disfraces, objetos de la vida diaria, bloques, herramientas, utensilios, etc. Serrano, B. (2016)

Para Piaget, el niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

Es el juego que implica la representación de un objeto por otro, el cual simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Este tipo de juego comienza a observarse a los 2 años y conforme aumentan en edad cada vez se va siendo más complejo, en los primeros años se centra en la vida más próxima del niño (la familia, los animales, la escuela, los juguetes) y luego en entornos más alejados, a partir de los 8 años, la importancia del juego simbólico disminuye el interés. Baquix, J. (2014, p. 40)

Los niños de dos a seis años son los que más lo realizan, dado que implican la representación de un objeto por otro. Simulan hechos imaginarios e interpretan escenas verosímiles por medio de roles, personajes ficticios o reales. En este tipo de juegos los niños otorgan toda clase de significados, más o menos evidentes, a los objetos. Suelen imitar a adultos y sus profesiones, médicos, abogados, peluqueros, periodistas, pintores, etc. Es muy común el imitar los roles de papá y mamá. Dan mucha importancia a los objetos usados por ellos. Por ejemplo: muñecas,

los talleres mecánicos, los juegos de médicos, los superhéroes, las naves espaciales, disfraces y todos los juegos que imiten el mundo de los adultos. Chipana, C. (2022, p. 37)

Entre los beneficios de promover este tipo de juego están comprender y asimilar el medio que los rodea; aprender y poner en práctica el entendimiento de lo que está bien o está mal, y los roles establecidos en la sociedad adulta; desarrollo del lenguaje, porque los niños aprenden y repiten nuevas palabras estando solo o acompañados; contribuyen a la imaginación y creatividad.

3.1.2. Juegos de experimentación

Estos juegos permiten la investigación y transformación de los materiales y de algunos elementos del entorno, estimulando la observación, el pensamiento lógico, la independencia, la creatividad y la resolución de problemas; mediante la experimentación directa con los objetos. Dependiendo de la edad, así serán los experimentos propuestos como por ejemplo: observar como crece una planta, haciendo recetas familiares, el mercado infantil, etc. Serrano, B. (2016).

3.1.3. Juegos de construcción

Al estar en contacto con bloques de armar trozos, cajas, piezas de madera, etc. Se estimula los juegos que desarrollan el equilibrio, la coordinación motora fina, ubicación espacial, discriminación de tamaños, formas, colores, etc. Se puede dejar la construcción libre o sugerir un tema concreto según los objetivos planteados en la sección. Serrano, B. (2016).

3.1.4. Juegos de ejercicios

Los juegos consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Repetir acción como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, etc. Son considerados juegos de ejercicio y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos. Los juegos de ejercicio son fundamentales, porque contribuyen al desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos. Baquiax, J. (2014, p. 40)

Tienen como característica repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Por ejemplo: morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas, bicicleta, monopatín, patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos, entre otros. Entre los beneficios de promover este tipo de juegos es que ayudan a la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos; cooperan a la

consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio; fomenta la autosuperación, pues con ellos cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen. Chipana, C. (2022, p.36)

3.1.5. Juegos de mesa

Los juegos de mesa son aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar. Bustos, M. (2021).

En la actualidad los juegos de mesa llevan incorporados elementos educativos o pedagógicos para el aprendizaje de los niños, dejando el elemento azar como un pretexto para la inserción de elementos de desafío intelectual que incentiven la capacidad de aprendizaje. Bustos, M. (2021).

3.1.6. Juegos de reglas

Son los juegos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previo. Sobre la edad de 4 años empiezan a surgir los primeros juegos de regla, suelen ser juegos de habilidad, asociación, atención o memoria y con frecuencia requieren la participación de un adulto o de un niño de mayor edad, en edades superiores la variedad y complejidad de este tipo de juegos es mayor. La mayoría de los juegos son de mesa o tablero, pero también hay otros juegos como el golf, juegos de puntería, futillos, canasta, entre otros. Baquix, J. (2014, p. 42)

Para Piaget, este tipo de juego surge antes de los 6 años, en él los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Algunos juegos tradicionales son: el lobo, las escondidillas, memorama, lotería, boliche entre otros.

Estos juegos tienen instrucciones y reglas que los jugadores deben conocer y respetar para lograr el objetivo previsto. Son juegos que contribuyen al desarrollo de la acción, decisión, interpretación y la socialización del niño. Estos juegos tienen como característica la organización y disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. Al ser un juego en equipo, el niño aprenderá a ser él y verá la importancia de cada compañero dentro de su equipo, respetando la personalidad de cada integrante. Por

ejemplo: juegos de mesa o de tablero, como también otros juegos de reglas con los que se juegan en otras situaciones: juegos de puntería, los futbolines. Entre los beneficios de promover este tipo de juegos es que ayudan a socializar y enseñan a ganar y perder, a respetar turnos y normas considerando las opiniones o acciones de los compañeros de juego; contribuyen con el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión. Chipana, C. (2022, p. 38)

3.1.7. *Juego funcional*

El juego funcional es aquel en el que los niños usan los juguetes o los objetos de la forma en la que están previstos para su uso; es decir, identifican cuál es la función de dicho objeto o juguete y la aplican durante sus juegos. Dentro de esta categoría podemos encontrar juegos como la “situación 1”, en la que Pedro habla por un teléfono de juguete; pero también otras situaciones como jugar a chutar una pelota, hacer una carrera con un coche, amontonar bloques, usar juegos de causa efecto adecuadamente, sentar a un muñeco a ver la televisión o usar los cubiertos para cortar un alimento, leer un libro, etc. Mcgrimmon A, Rostad K. (2014).

3.1.8. *Juegos tradicionales*

Son juegos antiguos que fueron transmitidos de generación en generación; están muy ligados a la historia, cultura y tradición de un país. Sus reglas son parecidas, independientemente de dónde se desarrollen. Entre los beneficios de promover este tipo de juegos están que ayudan y estimulan a los niños a sociabilizar; favorecen la sana integración y disciplina social al aceptar las reglas comunes compartidas; hacen suyo su entorno ayudándoles a tener un dominio natural del espacio; favorecen el conocimiento del elemento meteorológico como factor real. Hay juegos de buen tiempo y otros para cuando hace frío; desarrollan habilidades psicomotrices de todo tipo: correr saltar esconderse, agacharse; contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, social y ético de los niños; los juegos populares facilitan de una manera natural el desarrollo de actitudes, pensamientos, criterios y valores que van más allá del propio juego. Chipana, C. (2022, p. 38)

En este juego se fortalece las relaciones sociales, la convivencia y contribuye en gran medida a generar la identidad cultural tan importante del país. Los juegos tradicionales tienen relación directa con diferentes rondas, bailes, danzas, juegos, etc. Pero además la interacción y manipulación con juguetes como: capiruchos, yoyos, piscuchas o cometas, chibolas, etc. Serrano, B. (2016).

Conclusión

Se considero el aporte de teóricos que sustentan que las actividades lúdicas brindan funciones y capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, la cual el juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto.

Se determino la importancia de las actividades lúdicas para el aprendizaje de los niños, siendo atractivo, de interés y dinámico para los infantes, por lo que los docentes cumplen un rol indispensable, la cual deben renovar estrategias en los procesos de aprendizaje. Siendo así el juego una herramienta fundamental en el aprendizaje y desarrollo del infante.

Al concluir con esta investigación podemos decir que cada tipo de actividad lúdica favorece en el desarrollo del niño, el lenguaje, equilibrio, la coordinación motora fina y gruesa, espacial, concentración, pensamiento crítico, social, de acción, decisión, por la cual es importante aplicar en el proceso de aprendizaje de los infantes como estrategia pedagógica.

Referencias bibliográficas

- Baquiaux, J. (2014). *IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS A TRAVÉS DEL BAÚL DEL JUEGO*. Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango.
- Briceño, G. (2021). *Desarrollo social infantil: etapas e importancia del refuerzo inicial. Parte I*. Recuperado de: <https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/desarrollo-social-infantil-etapas-e-importancia-del-refuerzo-inicial-parte-i/>
- Bustos, M. (2021). Definición de Juegos de Mesa. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/526564841/Definicion-de-Juegos-de-mesa>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). *ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR*. Recuperado de: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DialnetActividadesLudicasEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaj-8270398.pdf>
- Chipana, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una Universidad de Huancayo 2021*. Recuperado de: https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11074/1/IV_FHU_501_TE_Chipana_Herquinio_2022.pdf
- Diario de Valladolid (2020). *5 beneficios de las actividades lúdicas para el aprendizaje de los niños*. Recuperado de: <https://www.diariodevalladolid.es/especiales/201029/33873/5-beneficios-actividades-ludicas-aprendizaje-ninos.html>
- Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué: Universidad del Tolima. Recuperado de: <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/86e65dd0-2629-4779-ab1e-40b96ebece23>
- La actividad lúdica como estrategia pedagógica en Educación Inicial. (2009). Fuente: <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Luszczkiewicz, J. (2022). *La importancia del juego en el desarrollo infantil*. Recuperado de: <https://livekid.com/es/blog/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/>
- Mccrimmon A, Rostad K. Test review: Autism diagnostic observation schedule, (ADOS-2) Manual. 2014. Recuperado de: <https://www.neurosens.es/blog/juego-funcional-simbolico-preocupaciones-en-autismo/>

- Merino, I. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo infantil*. Asociación en Favor de las Personas con Discapacidad Intelectual "San José" Guadix. Recuperado de: <https://asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/>
- Olortegui, Z. (2019). *Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial*. Universidad Nacional De Tumbes.
- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué : Universidad del Tolima. Recuperado de: <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/d0169184-1f55-40a6-8e39-db39ea457175>
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., y Laguna, C. (2015). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR*. Universidad Cooperativa de Colombia. Recuperado de: <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>
- Salas, V. (2023). *Primera infancia y desarrollo integral infantil: ¿por qué es importante?* Observación de la Educación Peruana. Recuperado de: <https://obepe.org/etica-y-ciudadania/primer-infancia-y-desarrollo-integral-infantil-por-que-es-importante/>
- Sanjinez, A. (2018). *El juego como estrategia pedagógica*. Universidad Nacional de Tumbes. Recuperado de: <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/477>
- Serrano, B. (2016), *IMPORTANCIA DE REALIZAR ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PRIMERA INFANCIA*. Recuperado de: https://maipi603.blogspot.com/p/blog-page_8.html
- Teorías del juego. (2012). Fuente: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- UNIR (2024). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y su impacto en la Educación Especial*. La Universidad en Internet. Recuperado de: <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo-piaget/>

Anexos

Realización de diversas actividades lúdicas con los niños.



Anexo N° 01: Reporte turnitin**Reporte de similitud**

NOMBRE DEL TRABAJO
TESSY 231024.docx

RECuento DE PALABRAS
9328 Words

RECuento DE CARACTERES
52916 Characters

RECuento DE PÁGINAS
37 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO
6.7MB

FECHA DE ENTREGA
Oct 30, 2024 10:45 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME
Oct 30, 2024 10:46 AM GMT-5

● **29% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 26% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 20% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico



UNIVERSIDAD PERUANA DEL ALTIPLANO
ESCUELA DE EDUCACIÓN - SUPERIOR
PUNO
Lc. **Antonio Fernando Hendo García**
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN CONTINUA

