

NOMBRE DEL TRABAJO

MONO_TESSY AREVALO.docx

AUTOR

TESSY AREVALO CHÁVEZ

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**

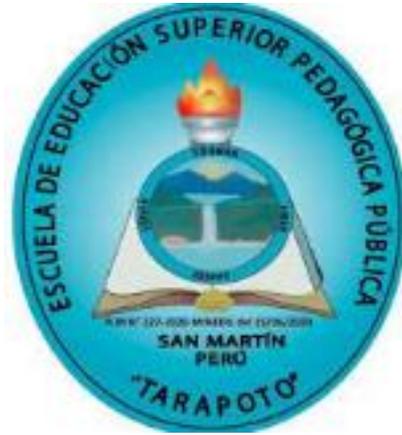
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 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

3 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:

Mag. **3** Mérida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

PROMOCIÓN 2023-II

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024 (año de sustentación)

3
Página del Jurado

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

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

Lic. 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.

44 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 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 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, octubre del 2024.

Tessy Lané Arévalo Chávez

DNI N° 76985461

31 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 acciones lúdicas dentro de la educación infantil en el aula.

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

Aspirando a satisfacer los requisitos legales que justifican 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 lúdicas	13
Capítulo II: Importancia de las actividades lúdicas	17
Capítulo III: Tipos de actividades lúdicas	28
Referencias bibliográficas.....	34
Anexos	36

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 estrategia 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 childhood⁷⁷ are fundamental for the development of the child, awakening creativity and imagination, since play is a⁸⁷ 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 is⁸² 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,⁸³ 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 Baquix, J. (2014), “el juego es una herramienta de suma importancia. de aprendizaje en la primera infancia y se reconoce como un elemento pedagógico clave. A través del juego, los niños adquieren progresivamente la capacidad de entender relaciones causales, desarrollan habilidades para discriminar, hacer juicios, analizar, sintetizar e imaginar.”, (p.2).

Las actividades recreativas son una herramienta efectiva para promover un aprendizaje significativo. La lúdica se define como una forma de experimentar la vida diaria, donde se busca disfrutar y apreciar las experiencias cotidianas como fuentes de sentirse bien física, espiritual o mentalmente. Fomenta el progreso de las destrezas, las interacciones sociales y el sentido del humor en los individuos, al mismo tiempo que despierta la curiosidad del niño en su entorno para la motivación para el aprendizaje. La introducción de acciones lúdicas en el aula se transforma en una herramienta. estratégica que permite a los niños acceder a aprendizajes significativos en entornos agradables, de forma atractiva y natural, facilitando el desarrollo de habilidades. Candela, Y., y Benavides, J. (2020, p.1).

En la educación inicial de los infantes, las actividades lúdicas representan una condición esencial en la cual se combina el placer, la alegría, la creatividad y el aprendizaje. Estas actividades abarcan diversos tipos que buscan fortalecer actitudes, fomentar la representación teatral, promover juegos tranquilos, en equipo y de competencia. El objetivo principal es ayudar al crecimiento del cuerpo de los niños, optimizar sus habilidades comunicativas y ayudarles a regular su energía emocional ante la influencia del entorno en su comportamiento. Olortegui, Z. (2019, p. 42)

El juego es una de las principales vías a través de las cuales los niños adquieren conocimientos y habilidades fundamentales. La agencia infantil se define como la habilidad de los niños para elegir y decidir manejar lo que les sucede. La habilidad para actuar en los niños se refiere a su iniciativa, la forma en que toma decisiones y su nivel de autonomía durante el juego. En definitiva, el juego en el contexto infantil debe involucrar un nivel de habilidad que permita a los niños asumir un rol activo y tener el control de sus experiencias. Esto les brinda la oportunidad de reconocer su autonomía, confiar en sus capacidades y ser los protagonistas de su proceso de aprendizaje a través del juego. UNICEF (2018, p.9)

En educación inicial, el rol de educador en relación con los juegos y actividades recreativas implica la preparación del entorno apropiado, incluyendo la disposición de espacios y tiempos, para que los niños tengan un ambiente organizado y adecuado donde puedan desenvolverse sin interferencias. Olortegui, Z. (2019, p. 42)

Con respecto a, las actividades lúdicas permiten que el infante tiene la habilidad de explorar el mundo, controlar sus impulsos sin sacrificar iniciativa o espontaneidad, y establecer relaciones gratificantes con los demás. Todo ello, exige del educador una comprensión exhaustiva de las características evolutivas fundamentales en los ámbitos biológico, psicológico y social en las dimensiones biológicas, psicológicas y sociales, de manera que la educación no interfiera con el desarrollo, la capacidad creativa, ni la libertad espontánea del niño durante esta fase. El trabajo educativo debe fundamentarse plenamente en las necesidades e intereses de la personalidad infantil, teniendo en cuenta las diferencias individuales y procurando integrar las variaciones individuales en las 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 relevancia que tiene las acciones 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 acciones 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 infante. 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 repercusión de las actividades recreativas se define fundamental en el desarrollo del niño, lo cual es evidenciado durante la jornada pedagógica de los maestros para mejorar la educación de los estudiantes 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 relevante para el crecimiento y perfeccionamiento del infante, 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 acciones lúdicas en el aprendizaje de los infantes. Por ello se busca aplicar la actividad recreativa en el proceso de enseñanza y crecimiento infantil. En esta monografía se consideró importante los juegos 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 ³² tres partes, unas páginas preliminares, el cuerpo ³² tres capítulos, bibliografía y anexos, por las que establezco de acuerdo con 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 aportado a ⁸⁰ destacar la relevancia del juego en el desarrollo infantil, siendo así mejorando nuestra información y concepto.

1.1.1. Teorías ⁷¹ del juego según Piaget

Según Piaget, el juego representa una diligencia lúdica placentera fundamental en el desarrollo humano, presente desde los primeros momentos de la existencia. Esta actividad contribuye a la formación de aprendizajes significativos, la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas. El propósito es asistir a los niños y niñas en el logro de metas acordes a su edad, y en la reorientación de su formación ambiental.

Para Jean Piaget (1956), el juego es una faceta importante del desarrollo cognitivo infantil, ya que refleja la capacidad del niño para asimilar y reproducir de manera funcional la verdad según lo que es a su etapa de desarrollo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas y de pensamiento son elementos esenciales en el crecimiento del individuo, ya que influyen en el surgimiento y progreso del juego.

Según Piaget, el juego se relaciona con las etapas desarrollo del pensamiento de las personas a través de ⁶⁵ tres estructuras fundamentales: el juego como simple ejercicio, equiparable al ²⁷ al animal; el juego simbólico, de carácter conceptual e imaginario; y el juego regulado, que es colectivo y surge de un consenso grupal.

La principal atención de Piaget se centró en investigar cómo piensan los niños, con una menor consideración hacia los sentimientos y razones de los niños. El eje central de su investigación se centra en una inteligencia o lógica que adquiere diversas manifestaciones a lo largo del proceso de desarrollo de la persona. Expone una teoría acerca del desarrollo humano en fases sucesivas. Cada fase implica la coherencia y la integración ²⁹ de todas las capacidades cognitivas en función de un nivel específico de progreso. La discontinuidad también está implicada, lo cual implica que cada fase subsiguiente se diferencia cualitativamente de la previa. Conforme se transita de una etapa a otra, es posible construir e integrar componentes de la fase previa.

El perfeccionamiento cognitivo según Piaget se divide en cuatro etapas. La primera es la etapa sensoriomotriz, que abarca desde su nacimiento hasta que alcanza los dos años de edad. Le sigue la etapa preoperativa, que se extiende desde los 2 hasta los 6 años. Posteriormente, se encuentra la etapa operativa o concreta, que va desde los seis o siete años hasta los once. Finalmente, se llega a la fase del pensamiento formal, que comienza aproximadamente a los doce años y continúa en adelante.

En la etapa sensorial, la habilidad del infante para mostrar y comprender el mundo, y por ende pensar, es limitada. Los niños adquieren progresivamente conocimiento sobre el concepto de permanencia de los objetos, el cual se refiere a la noción de que los objetos continúan existiendo, aunque no estén a la vista. El niño aprende sobre su entorno al hacer actividades, explorar y tocar cosas todo el tiempo. Sin embargo, los niños van entendiendo poco a poco que los objetos siguen existiendo, aunque no los vean.

En la segunda etapa, antes de la operación, el infante interpreta el mundo a su forma, a su modo utilizando juegos, imágenes, lenguaje y dibujos imaginativos, y se comporta como si estas representaciones fueran reales para él.

En la etapa de la niñez, el niño puede manejar un conjunto limitado de procesos lógicos, sobre todo cuando tiene a su disposición materiales que puede manipular y clasificar. Su comprensión sigue estando vinculada a experiencias concretas con objetos y hechos específicos, en lugar de pensamientos que no son concretos o que son imaginarios. Desde los doce años, se considera que las personas entran en la fase del pensamiento operativo formal, donde desarrollan la capacidad de razonar lógicamente y de elaborar para verificar hipótesis abstractas.

Piaget concibe el crecimiento es cuando dos cosas interactúan entre sí la maduración física (que incluye la estructuración de las transformaciones anatómicas y fisiológicas) y la experiencia. A través de estas experiencias, los infantes adquieren conocimientos y logran comprender su entorno. Según Piaget, la teoría subraya la relevancia de la acción y la acción en sí misma la resolución independientes a los problemas se sitúan en el núcleo sobre cómo aprendemos y crecemos. Mediante la práctica, el estudiante aprende a tener impacto y dominio su entorno.

La cual Jean Piaget, opina que el juego constituye un método 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 nace como una necesidad de recrear la interacción con otros. Su esencia, origen y trasfondo son de carácter social, y mediante el juego se manifiestan situaciones que trascienden los instintos y motivaciones individuales.

Según este teórico, hay dos vías de proceso de cambio a lo largo del tiempo se entrelazan en la persona humana: una que depende de la biología, relacionada con la cuidado y reproducción de la especie, y otra de índole sociocultural, que implica la integración de las formas de organización propias de una forma de vida y un conjunto de personas.

El juego promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social, actuando como un recurso que asiste al niño en la regularización su comportamiento. (Vygotsky, 1933).

Vygotsky concluye que el juego constituye una acción de carácter social donde, a través de colaborar con otros niños, se adquieren roles complementarios al propio. Además, se enfoca principalmente en el juego simbólico, destacando cómo el infante convierte objetos, dándoles un nuevo significado en su imaginación, como cuando usa una escoba para simular que es un caballo. Este tipo de interacción con los objetos favorecen el crecimiento de la habilidad simbólica del infante.

Tenía en cuenta Vygotsky, la importancia del juego porque permitía a los infantes desarrollar cognitivamente y social, la cual el juego es un pilar esencial para el desarrollo próximo.

1.1.3. Teorías del juego según Groos

Para Karl Groos (1902), como filósofo y psicólogo, considera que el juego está siendo estudiado por psicólogos, siendo pionero en reconocer su papel como un fenómeno que impulsa el incremento del pensamiento y la acción desarrollo del pensamiento y la acción. Su enfoque se basa en los estudios de Darwin, quien sugiere que las especies más adaptándose a las condiciones variables y cambiantes del entorno son las que sobreviven. Así, el juego se ve como una forma de prepararse para ser adulto y sobrevivir.

Para Groos, el juego actúa como un ejercicio preliminar de habilidades indispensables para ser adulto, ya que fomenta el desarrollo de capacidades y destrezas que capacitan al infante para llevar a cabo las acciones que ejecutará en su etapa adulta.

Este teórico formuló un principio: " el gato jugando con el ovillo adquirirá la habilidad de cazar ratones, mientras que el niño jugando con sus manos adquirirá la habilidad de manejar su cuerpo". Además de esta idea, desarrolló una teoría acerca de la función simbólica teoría

acerca del papel simbólico. Según su perspectiva, el preejercicio da lugar al símbolo, al plantear que cuando un perro agarra a otro, activa su instinto y crea una ficción. En este enfoque, la ficción simbólica surge dado que el contenido de los símbolos resulta incomprendible para la persona que los utiliza; por ejemplo, al no poder cuidar bebés reales, el niño simula hacerlo con sus muñecos.

En resumen, Groos establece que la esencia del juego es de índole biológica e intuitiva, y que sirve como preparación para las futuras actividades del individuo en la edad adulta. Es decir, las acciones que un niño realiza con una muñeca las repetirá con un bebé en su vida adulta.

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

Capítulo II

21 **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 acción recreativa no solo se considera como una forma de aprovechar el tiempo libre, sino que también juega un rol esencial en el crecimiento completo de los pequeños y las pequeñas. Bruner (1997), expresa que "El juego no se limita únicamente al entretenimiento infantil. El juego, para los niños y los adultos, representa una actividad que estimula la mente y, de manera aún más significativa, una disposición hacia su uso adecuado. Es un contexto donde se pueden poner a prueba conceptos, un entorno propicio para integrar el pensamiento, el lenguaje y la creatividad".

La actividad lúdica tiene un efecto considerable en el progreso de habilidades físicas y mentales, promueve la actividad cognitiva y ayuda en el crecimiento emocional. Además, es un elemento crucial para la interacción social de infantes. El enfoque lúdico es una habilidad de intervención que se fundamenta en el juego, concebido como una actitud distintiva en el proceso educativo de los niños. (Gutiérrez Landeira, D. y otros, 1997).

En consecuencia, la relación entre el juego lúdico implica que, a través de la sensación de jugar, se promueve una educación completa y equilibrada en los infantes de los primeros años de vida. Esta actividad lúdica les permite expresarse con libertad, abriendo nuevas oportunidades para fomentar la imaginación y la originalidad, la autonomía, la interacción con su entorno, y mejorando diferentes habilidades y capacidades.

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:** Fomenta el crecimiento mental de los niños, promoviendo el crecimiento de su capacidad para crear, imaginar, pensar y querer, capacidad para resolver problemas y autonomía.

- **Física:** Desarrolla destrezas motoras y adquiere control sobre su cuerpo.
- **Emocional:** Facilita que el infante exprese sus emociones, refuerce su personalidad e individualidad, y le ayude a ganar confianza tanto en sí mismo como en los demás.
- **Social:** Promueve el desarrollo de habilidades sociales en la infancia.

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

Según Serrano, B. (2016), Las acciones lúdicas son esenciales durante la niñez temprana, ya que constituyen una fuente de diversión y el medio ideal para fomentar el aprendizaje importante. Por ello, es fundamental que los profesores utilicen este recurso educativo, considerando los intereses y características individuales de cada infante. La cual los siguientes beneficios de las acciones lúdicas en la primera infancia son:

- Promueve un aprendizaje profundo y relevante
- Contribuye a la resolución de problemas
- Estimula el pensamiento creativo
- Fomenta el desarrollo de habilidades psicomotrices
- Facilita el crecimiento en el ámbito moral
- Mejora las habilidades físicas
- Impulsa el desarrollo del lenguaje
- Permite el intercambio entre generaciones
- Favorece la socialización
- Fortalece la capacidad para trabajar en equipo

2.2. Actividades lúdicas en el aprendizaje de la primera infancia

El juego como herramienta 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) señalan que el juego es un método de estrategia esencial para facilitar la enseñanza, lo cual significa que el profesor debe promoverlo e integrarlo en el aula como una metodología de mejora. (p.21). A su vez, Rodríguez (2017), Sugiere que los docentes fomenten el uso del juego para enseñar las operaciones matemáticas básicas, brindando a los

estudiantes las herramientas y el conocimiento que se requiere para perfeccionar la manera en que se lleva a cabo que pensamos y entendemos las cosas, lo que les permitirá enfrentar niveles de abstracción más complejos, tanto en las tareas tanto en el ámbito escolar como en la solución de problemas. (p.52). Así, los profesores deben incorporar el juego en su enseñanza, creando oportunidades que ayuden a los estudiantes a solucionar circunstancias de su cotidianidad.

De otro lado, López (2018) Señala que los profesores deben potenciar su habilidad pedagógica y utilizar el juego como una herramienta esencial para facilitar el aprendizaje de los estudiantes (p.192). En este mismo sentido, Rodríguez (2016) afirma que, para alcanzar aprendizajes más avanzados, es fundamental emplear el juego, ya que esto hace que el proceso educativo sea más atractivo para los alumnos. Por ello, los profesores deben actualizar las habilidades en los procesos de enseñanza. (P.31). Los estudiantes muestran mayor interés y energía cuando se vincula el juego con el fomento de habilidades matemáticas y el avance de las habilidades matemáticas.

Además, Franco y Sánchez (2019), resaltan que el maestro debe fomentar formas nuevas de enseñar que usan juegos, ofreciendo un enfoque en el área de matemáticas para solucionar problemas del día a día de la vida diaria. (p.21). Cuando los profesores utilizan el juego para enseñar matemáticas, los alumnos obtienen lograr mejores soluciones al enfrentar problemas. Asimismo, Flores (2018) resalta la relevancia de recuperar los juegos tradicionales, ya que desempeñan un papel fundamental en la vida del infante y constituyen un recurso eficaz para promover el proceso de aprendizaje de competencias matemáticas. (pag.15).

Del mismo modo, (Sanchez 2013) Propone romper con los métodos tradicionales y adoptar nuevas formas de enseñanza, como el uso de juegos como estrategia educativa, que deben integrarse en el aula para llamar la atención por el aprendizaje en diversas áreas, particularmente en matemáticas. (p.43).

Rodríguez (2017) Indica que el cuerpo también juega un papel crucial en el proceso de aprendizaje de los alumnos y debe emplearse de la siguiente manera una herramienta que ayude a aprender de manera importante. Además, el conocimiento se analiza a través de una percepción activa, ya que en el pasado el aprendizaje era más repetitivo, lo que resalta la importancia de integrar mente y cuerpo en el trabajo con los estudiantes. (p.51). Para el proceso de aprendizaje de los alumnos, es esencial tener en cuenta la acción y el movimiento, aspectos que se logran mediante del juego. Al respecto, García et al. (2017) afirman que los juegos en el aula mejoran la capacidad de los estudiantes para resolver actividades de aprendizaje en diversas áreas del currículo específico. (p.291-311). Así, los profesores desempeñan un papel

crucial en el proceso de aprendizaje de los alumnos al utilizar el juego como una estrategia en su etapa de capacitación académica.

Dicho de otra manera, Zapata et al (2012), Sostienen que los juegos deben poseer características específicas para enriquecer de forma complementaria el aprendizaje efectivo, ya que no todas las actividades logran los resultados deseados ni cumplen los objetivos. La enseñanza de ciertas competencias, apoyada en herramientas recursos educativos como los juegos, permite que los estudiantes que estudian para ser ingenieros de software comprendan mejor algunos conceptos clave de la profesión y les resulte más sencillo utilizar y entender en la vida real. (p.124). Los estudiantes muestran un mejor desempeño académico cuando se utiliza el juego como herramienta durante las clases y en diversas asignaturas.

Siguiendo la misma dirección, Flores (2018) Afirma que el juego promueve la evolución biológica, psicológica, emocional y social del infante, ya que su principal objetivo es favorecer su crecimiento integral. Activa un grupo de destrezas y competencias que promueven la edificación del aprendizaje. (Pag.14). Al jugar, el estudiante involucra todos sus sentidos, lo que le permite asimilar de manera más efectiva sus aprendizajes. Además, (Paul Brandwein 2017) sostiene que el juego contribuye a oxigenar el cuerpo, recordándonos que somos parte del mundo y que debemos fomentar el amor por la naturaleza. (p.2) Por ello, la Agencia Española de cooperación internacional, AECI (2007) Afirma que el juego no es una condición esencial para crear cultura, ya que es evidente que los perros, y muchos otros animales, también juegan. Así, indica que el juego y las acciones lúdicas preceden a la cultura. (p.9).

Así mismo, (Vygotsky 1978), señala que el juego es una herramienta sociocultural que contribuye para ayudar al cerebro del niño a crecer y desarrollarse mejor la comprensión de tareas mentales como concentración y recordar cosas a propósito. (Pag.146).

Para (Martens et al. 2016), Se afirma los juegos clásicos que los juegos convencionales propician la consolidación de relaciones de amistad duraderas, las cuales en la actualidad han caído en desuso, con la consecuente pérdida de vivencias únicas. La práctica de este tipo de juego fomenta el desarrollo de la corporeidad y promueve una convivencia positiva. Su objetivo es incentivar a los alumnos a involucrarse en actividades educativas físicas que no solo los alcanzarán a la felicidad, sino también a la tradición. (P.29). Describe que hay numerosos juegos que practicaban nuestros ancestros y estos persisten a lo largo de la existencia y continúan siendo practicados.

De forma similar, Valencia et al. (2017) señalan que, en los infantes, lo que en un instante puede ser muy serio para ellos, en media hora ya no tiene importancia. Esto implica

que, si se presentan algún conflicto, lo solucionan en un corto período y se comportan como si nada hubiera sucedido. Lo esencial es gozar. (p.66).

(González 2017) Afirma que la actividad lúdica mejora las capacidades visuales, táctiles y sonoras, simplifican la interpretación del espacio y el tiempo, y fomentan los movimientos suaves y coordinados del cuerpo. Además, los juegos estimulan el lenguaje, fomentan la creatividad, fortalecen la capacidad de observación, refuerzan la determinación y practicar la paciencia. (p.44). Así también, (Silva 2004) indica que el juego es un recurso fundamental, ya que permite el intercambio de ideas, puntos de vista, emociones, requerimientos e intereses, promoviendo la comunicación y la socialización. (p.121). A lo antes expuesto, (Linares 2016) Explica que, además, las clases se vuelven más agradables y el aprendizaje es más efectivo. Por esta razón, el objetivo del docente debe ser fomentar que el niño aprenda a través del juego, integrando la variedad y variabilidad del salón de clases la diversidad y diversidad del salón de clases. (p.11).

Igualmente, (Yanqui, Espinoza, and Torres 2017) Señalan que jugar es algo que hacemos. esencial que proporciona la diversión y disfrute necesarios para que cualquier ser humano experimente una estancia placentera en un mundo que a veces resulta tan complejo. (P.13). De igual modo, (Olivares 2015) Afirma que el juego es crucial para el desarrollo intelectual, emocional y social, especialmente durante la infancia, una etapa en la que se desarrollan las capacidades físicas y mentales, lo que ayuda mucho a aprender y afianzar formas de comportarse, relación y socialización. (p .16). Al mismo tiempo, Ospina (2014), lo presenta como una estrategia que facilita los procesos esenciales del aprendizaje, promoviendo las bases para el pensamiento crítico y creativo. (p.80).

Es importante tener en cuenta que es claro que los alumnos adoptan roles, retos y desafíos, como lo explica Perera (2016), los alumnos son el foco principal de la partida, y tienen que experimentar implicados, tomar decisiones por sí mismos, experimentar progreso y enfrentar nuevos desafíos. Así, sus logros son reconocidos y reciben retroalimentación. (P.40).

De acuerdo a Rabia, Romero, y Vargas (2017) El infante no juega con el objetivo de aprender, sino que a través del juego adquiere conocimientos, mientras que el docente es quien organiza, guía y establece los objetivos de forma lúdica para facilitar el aprendizaje y el currículo, promoviendo así un aprendizaje importante. (p. 31). También, Mamani (2019) Se piensa que cada contexto representa su propio reflejo de manera particular de vivir, pensar y actuar, lo cual no solo sirve para entretenerse, sino también para aplicarlo en diversas acciones de aprendizaje.

Para Puchaicela (2018) El juego es fundamental para el desarrollo de los procesos mentales de los alumnos, ya que se nutre de sus propias experiencias y les permite fortalecer habilidades como el razonamiento, la creatividad y capacidad de pensamiento crítico.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018) indica que la actividad recreativa es crucial, ya que representa un vínculo esencial para el aprendizaje, facilitando su desarrollo integral. En resumen, el juego facilita la movilización de habilidades y por eso es crucial en cada uno de los campos del currículo.

Es importante destacar que no solo ocurre en la etapa inicial, sino que persiste hasta la adultez. Asimismo, Rodríguez, Oliveira, y Navarro (2019) afirman que la ejecución de los juegos se transforma en prácticas que se impulsan en fechas establecidas previamente en paralelo de acuerdo al calendario local y deben ser utilizados en el entorno educativo para impulsar el aprendizaje. Por su parte Brandwein (2017) afirma que los juegos deben realizarse al aire libre, en sincronía con la naturaleza, para así generar un sentimiento de alegría en los niños.

En conclusión, tal como lo indica, Payá (2020), la participación en actividades recreativas contribuye al desarrollo integral del estudiante, promoviendo su crecimiento en áreas cognitivas, psicomotoras, afectivas, estéticas y fomentando la inventiva. De la misma manera, Almeida y Cerezo (2020) en la práctica educativa, se destaca la importancia de enseñar la moral, lo físico y lo cognitivo a través de este aspecto. Puchaicela (2018) Además, señala que representa el primer acto innovador del alumno que es la primera acción creativa de este en el que exploran a partir de una variedad de circunstancias significativas y con objetivos que facilitan un aprendizaje placentero y agradable, y sostiene que la experiencia del estudiante tiene un papel primordial en su desarrollo como habilidad. cognitivo para el aprendizaje. (p.61), El juego genera satisfacción y es una actividad agradable que disfrutan personas de cualquier edad, brindando paz y relajación.

Según (Reyes-Vélez 2017) Se resalta la importancia de que los maestros no solo conozcan los recursos didácticos disponibles para laborar en esta área, sino también comprendan cómo se desarrolla el razonamiento del infante. Esto permite ajustar la forma en que se enseña y se aprende para lograr verdaderos y significativos aprendizajes. Durante la etapa de educación infantil, es crucial sentar las bases de las habilidades lógico-matemáticas, dado el impacto que tendrán en el crecimiento mental de los niños. De este modo, los alumnos se involucran de manera más efectiva en el aprendizaje de las matemáticas, haciéndolo más productivo.

2.2.2. ⁴⁹ Beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje

Para el Diario de Valladolid (2020), ²² el juego es una parte natural de la vida diaria de los niños, no requiere ser enseñado, ya que ellos mismos descubren cómo entretenerse a medida que crecen. No obstante, es una estrategia valiosa para promover el aprendizaje desde una edad temprana, ya que ofrece numerosos beneficios esenciales para su desarrollo. Los niños juegan de manera espontánea a diversas actividades, lo cual es una expresión natural de su personalidad infantil y también un derecho inherente. El juego les da la posibilidad de crecer y desarrollarse de manera más saludable y feliz. Dado que la educación también es fundamental, una forma efectiva de integrar ambas dimensiones es a través de las actividades lúdicas. Otro aspecto clave es que el juego ayuda a que los infantes no se sienten ansiosos o molestos cuando las cosas no salen como esperan. ⁶² A través del juego, pueden recrear situaciones que les permiten gestionar estas emociones al encontrar la solución adecuada al problema que enfrentaban.

- **La creatividad**

Los procesos creativos acompañan al ser humano durante su vida y su evolución comienza a manifestarse desde la infancia. Un objetivo fundamental de las actividades lúdicas es lograr que los infantes estimulen su creatividad a través del juego. Un ejemplo de esto sería la creación de canciones basadas en diferentes ritmos.

- **Ampliación del vocabulario**

El proceso de aprender a hablar puede progresar con mayor confianza y rapidez cuando se implementan juegos que incentiven el dominio de nuevas palabras. Un ejemplo de esto es realizar juegos de adivinanzas sobre objetos de la casa o prendas de vestir, lo que resulta una excelente manera de facilitar este aprendizaje.

- **Reconocen e interactúan con el entorno**

Los dibujos son una herramienta eficaz en este contexto, ⁷⁵ ya que permiten a los niños apreciar y distinguir los elementos presentes en su entorno, como la diferenciación dentro y fuera de una casa. Este conocimiento es esencial para comprender y manejar adecuadamente datos descriptivos tales como ubicación interna y externa, dirección vertical y horizontal, entre otros.

- **Trabajan la curiosidad**

La curiosidad, cuando se dirige adecuadamente, se convierte en un valor fundamental en el proceso de perfeccionamiento infantil, ⁷⁸ ya que les brinda la oportunidad de explorar y llegar a sus propias conclusiones frente a diversas circunstancias. Las

herramientas valiosas para este propósito incluyen los juegos de roles y ciertos tipos de rompecabezas, entre otros.

- **Autoconfianza**

Los niños deben aprender a distinguirse de los demás, y también a admitir que son singulares y únicos con sus cualidades y fallos. Los juegos pueden contribuir significativamente a esta misión sin que se sientan desmotivados o que su nivel de autoestima disminuya. Un juego que contribuye en este aspecto es la creación de autorretratos y luego determinar quiénes son.

La verdad es que cada juego tiene la capacidad de operar con diferentes clases de ventajas y simultáneamente con una combinación de múltiples. Esto hace aún más relevante su incorporación en el día a día de los niños, ya que disfrutarán de grandes beneficios y se divertirán. Sí, es importante tener las actividades adecuadamente organizadas, para garantizar su duración y que también se dispongan de tiempo adecuado para el juego libre.

2.2.3. ⁷⁴ *El juego en el desarrollo del niño*

Además de proporcionar al niño disfrute e instantes de distracción, el juego es una acción que promueve y activa diversos elementos del crecimiento infantil. Es el contexto donde los infantes pueden vivir ³³ la experiencia de evaluar sus propias oportunidades en las diversas circunstancias de su vida, y que impacta en todas las áreas del crecimiento humano. Merino, I. (2017).

La actividad lúdica es esencial y natural para crecer y desarrollarse ⁶⁰ en el aprendizaje de los niños. Este permite a los niños explorar el mundo, descubrir y adquirir conocimientos novedosos, fomentar su imaginación y establecer vínculos sociales. En este escrito, os detallamos por qué el juego es tan relevante y cuáles son sus ventajas. Luszczkiewicz, J. (2022).

³ Por lo tanto, el juego es esencial para el crecimiento 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 crecimiento integral de los infantes implica el proceso constante y global de desarrollo y maduración de los infantes, que incluye ⁴¹ no solo su crecimiento corporal, sino también su evolución cognitiva, emocional y social. Salas, V. (2023).

Es crucial enfocarse en el crecimiento integral de los infantes, ya que impacta en su habilidad para aprender, su salud emocional, física y su habilidad para adaptarse y desempeñarse de manera efectiva en el mundo. Además, los primeros años de vida son especialmente esenciales para el crecimiento del cerebro y las capacidades cognitivas, emocionales y sociales, lo cual puede influir de manera duradera en su evolución futura. Así pues, entender y respaldar el crecimiento integral de los infantes, es esencial para asistirles en la consecución de su máximo potencial y alcanzar un bienestar ideal en todos los aspectos de sus vidas. Salas, V. (2023).

La institución educativa debe enfocarse en el progreso global de los infantes, dado que es un sitio esencial donde pueden desarrollarse habilidades y competencias en diversas áreas, tales como el cognitivo, social, emocional, físico, creativo, moral y cívico. Si la escuela se centra únicamente en un aprendizaje reiterado y memorable, podría restringir la habilidad de los infantes para florecer en su vida venidera. Salas, V. (2023).

2.2.5. *Desarrollo cognitivo*

El desarrollo cognitivo se refiere al proceso de evolución de las habilidades mentales de los niños (percepción, memoria, atención), que participan en la adquisición de nuevos saberes y habilidades. UNIR, (2024).

La teoría del desarrollo cognitivo se la debemos a Jean Piaget (1896-1980). Después de años de estudio empírico, el psicólogo suizo desarrolló un modelo explicativo del aprendizaje que se fundamenta en la noción de "acción", de la experiencia. En resumen: de la manera en que el niño incrementa y reorganiza sus conocimientos y habilidades a través de su interacción activa con el entorno que le envuelve. Mediante esta interacción, Piaget detallaba que las estructuras cognitivas se intensifican hasta que el niño otorga un significado (o sentido) a la realidad y edifica su propio saber. UNIR, (2024).

2.2.6. *Desarrollo social*

El desarrollo social hace referencia a la habilidad del niño para establecer y preservar vínculos relevantes con adultos y otros niños. Briceño, G. (2021).

Según Briceño, G. (2021), el desarrollo social del niño se fundamenta primordialmente en la relación entre la madre y el hijo. En caso de que la relación inicial sea positiva, las interacciones subsiguientes serán apropiadas. En cambio, si la relación es negativa, a menos que sea equilibrada por una figura de apoyo adecuada, como una tía o abuela, las demás interacciones serán diferentes y no necesariamente adecuadas. Alrededor del momento en que el niño comienza a expresar sus emociones mediante el lenguaje, también empieza a reflexionar

sobre sus interacciones sociales. A partir de los 3 años, su comportamiento en la escuela y en los juegos se convierte en un indicador clave de sus relaciones sociales. (Prior, 1992).

2.2.7. ⁴² *El juego como estrategia pedagógica*

El juego, como estrategia pedagógica, es una intervención educativa que permite interactuar con la realidad, algo característico de la infancia, destacándose por su carácter universal, regular y consistente. Todas las estrategias pedagógicas se utilizan para que, a través del juego, el niño pueda avanzar en su desarrollo, aprender y crecer socialmente. De esta manera, el niño expresa sus deseos, intereses e inquietudes, utilizando materiales que le permiten equilibrar sus habilidades. No obstante, a lo largo del tiempo, el juego ha sido utilizado con fines educativos, empleando los recursos necesarios para que el niño alcance importantes objetivos de aprendizaje. A través del juego, se interactúa con la realidad propia de la infancia, un punto en el que todas las corrientes psicológicas y pedagógicas coinciden al reconocer su necesidad fundamental. Sanjinez, A. (2018)

³ Se reconoce y evidencia que el juego, como estrategia pedagógica, facilita el aprendizaje de conceptos básicos en la educación preescolar. Por ello, los docentes deben valorar su importancia tanto dentro como fuera del aula, innovando así en su labor académica y profesional. Ospina, M. (2015, p.80).

³ El juego, como estrategia facilitadora de los procesos básicos de aprendizaje en niños de preescolar, logró fortalecer sus conocimientos, motivando e invitando a la integración y participación. Esto crea bases sólidas para el pensamiento creativo, que es un pilar fundamental en su desarrollo integral. Ospina, M. (2015, p.80).

²⁸ La lúdica es uno de los recursos más valiosos que el docente debe incorporar en su ²⁰ práctica pedagógica, ya que es un medio crucial de comunicación social. Por ello, los docentes deben reflexionar y cuestionar su labor educativa, eligiendo las mejores estrategias para contribuir ⁵³ al desarrollo de habilidades y destrezas en los niños. Esto es esencial para que enfrenten ¹⁶ su realidad social, generando un compromiso en la institución educativa con la formación de niños creativos, motivados y constructivos. A través de la creación de entornos de aprendizaje lúdicos, se les brinda una amplia gama de oportunidades para actuar en contexto, fomentando espacios donde puedan desarrollar ²⁴ habilidades de pensamiento y

mejorar significativamente su proceso educativo. Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, C. (2015).

En conclusión, el juego no solo tiene un gran valor educativo desde una perspectiva pedagógica, sino que es una actividad vital, espontánea y constante para el niño. ³⁴ A través del juego, los niños crean y fortalecen normas de interacción social, cultural y moral, convirtiéndose en un medio para transmitir ideas. Además, el juego permite descubrir valores y aptitudes físicas en los niños, que pueden ser perfeccionadas con el tiempo, ya que, a través de los juegos simbólicos, los niños desarrollan su identidad en relación con el mundo externo. Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., y Laguna, C. (2015).

Capítulo III

Tipos de actividades lúdicas

1.1. 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 infantes, 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.

1.1.1. Juego simbólico

En la Primera Infancia, es fundamental que los niños y niñas participen en juegos de roles, donde puedan experimentar e imitar diversas actividades cotidianas del hogar, la escuela y la comunidad. Se les puede ofrecer una variedad de materiales y objetos, como disfraces, elementos de la vida diaria, bloques, herramientas y utensilios, que les permitan realizar este tipo de juego. Serrano, B. (2016)

Para Piaget, el niño recrea situaciones y representa personajes de su vida cotidiana y su entorno. A través de este tipo de juego, el niño interpreta y asimila lo que ve, escucha y siente, fomentando su creatividad, imaginación y fantasía, al mismo tiempo que mejora su convivencia con sus compañeros.

Este tipo de juego consiste en la representación de un objeto por otro, simulando eventos imaginarios y recreando escenas realistas a través de roles y personajes, ya sean ficticios o reales. Comienza a manifestarse alrededor de los 2 años y se vuelve más complejo con la edad.

En los primeros años, se enfoca en el entorno más cercano al niño, como la familia, los animales, la escuela y los juguetes. A partir de los 8 años, el interés por el juego simbólico tiende a disminuir. Baquiax, J. (2014, p. 40)

Los niños entre dos y seis años son quienes más practican este tipo de juego, ya que consiste en representar un objeto con otro. A través de roles y personajes, tanto ficticios como reales, simulan situaciones imaginarias y recrean escenas realistas. En estos juegos, los niños asignan diversos significados, a veces evidentes y otras veces más sutiles, a los objetos que utilizan. Los niños suelen imitar a los adultos y sus profesiones, como médicos, abogados,

peluqueros, periodistas, pintores, entre otros. Es muy común que reproduzcan los roles de papá y mamá. Los objetos utilizados en estos juegos son de gran importancia para ellos, como muñecas, talleres mecánicos, juegos de doctores, superhéroes, naves espaciales, disfraces y cualquier actividad que recree el mundo adulto. Chipana, C. (2022, p. 37)

Promover este tipo de juego conlleva diversos beneficios. Entre ellos se encuentra la comprensión y asimilación del entorno, el aprendizaje y aplicación de normas morales y roles sociales, así como el desarrollo del lenguaje a través de la adquisición y repetición de vocabulario, tanto en situaciones de juego individual como en grupo. Además, este tipo de actividades fomenta la imaginación y la creatividad en los niños.

1.1.2. *Juegos de experimentación*

Los juegos mencionados posibilitan la exploración y modificación de materiales y elementos del entorno, fomentando la observación, el razonamiento lógico, la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas a través de la interacción directa con los objetos. Los experimentos propuestos varían según la edad, como por ejemplo observar el crecimiento de una planta, realizar recetas familiares o participar en actividades de mercado dirigidas a niños. Serrano, B. (2016).

1.1.3. *Juegos de construcción*

El contacto con bloques de construcción, cajas, piezas de madera y otros elementos fomenta juegos que ayudan a desarrollar el equilibrio, la coordinación motora fina, la percepción espacial y la discriminación de tamaños, formas y colores. Se puede permitir la construcción libre o proponer un tema específico de acuerdo con los objetivos establecidos en la sesión. Serrano, B. (2016).

1.1.4. *Juegos de ejercicios*

Los juegos se basan principalmente en repetir una acción repetidamente por el simple placer de obtener resultados inmediatos. Acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular y balbucear se consideran juegos de ejercicio, los cuales se pueden realizar con o sin juguetes. Estos juegos son esenciales, ya que ayudan al desarrollo de los sentidos y promueven la coordinación de diversos tipos de movimientos y desplazamientos. Baquiaux, J. (2014, p. 40)

Estos juegos se caracterizan por la repetición de una acción por el placer de experimentar resultados inmediatos. Ejemplos incluyen morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, así como el uso de sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna,

andadores, triciclos, vehículos de arrastre, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas, bicicletas, monopatines y yoyos, entre otros. Promover este tipo de juegos tiene múltiples beneficios, ya que contribuyen a la coordinación de diferentes movimientos y desplazamientos; facilitan la comprensión de la relación causa-efecto, favorecen los primeros razonamientos, mejoran ciertas habilidades y ayudan en el desarrollo del equilibrio. Además, fomentan la autosuperación, ya que cuanto más se practica, mejores son los resultados obtenidos. Chipana, C. (2022, p.36)

1.1.5. *Juegos de mesa*

Los juegos de mesa son aquellos que, como su nombre indica, se juegan sobre un tablero o una superficie plana. Las reglas varían según el tipo de juego y pueden involucrar a una o más personas. Algunos de estos juegos requieren habilidades manuales o razonamiento lógico, mientras que otros se basan en el azar. Bustos, M. (2021).

En la actualidad, los juegos de mesa incluyen elementos educativos o pedagógicos que favorecen el aprendizaje de los niños, utilizando el azar como un recurso para introducir desafíos intelectuales que estimulan su capacidad de aprendizaje. Bustos, M. (2021).

1.1.6. *Juegos de reglas*

Se trata de juegos que tienen un conjunto de instrucciones o reglas que los jugadores deben conocer y seguir para alcanzar un objetivo determinado. A partir de los 4 años, comienzan a aparecer los primeros juegos de reglas, que suelen ser de habilidad, asociación, atención o memoria, y a menudo requieren la participación de un adulto o de un niño mayor. A medida que los niños crecen, la variedad y complejidad de estos juegos aumenta. La mayoría son juegos de mesa o de tablero, aunque también existen otros como el golf, juegos de puntería, futillos y canasta, entre otros. Baquix, J. (2014, p. 42)

Según Piaget, este tipo de juego aparece antes de los 6 años, momento en el que los niños establecen las normas necesarias para jugar. Sin embargo, pueden modificar las reglas siempre que todos los participantes estén de acuerdo. A través de los juegos de reglas, los niños aprenden a respetar normas, a esperar su turno, desarrollan tolerancia a la frustración y experimentan valores como el respeto. Algunos ejemplos de juegos tradicionales incluyen el lobo, las escondidas, el memorama, la lotería y el boliche, entre otros.

Estos juegos cuentan con instrucciones y reglas que los jugadores deben conocer y seguir para alcanzar el objetivo establecido. Contribuyen al desarrollo de habilidades como la acción, la toma de decisiones, la interpretación y la socialización del niño. Se caracterizan por su organización y disciplina, y enseñan a los niños a poner los intereses individuales al servicio

del bien común. Al ser juegos en equipo, el niño aprenderá a valorarse a sí mismo y reconocer la importancia de cada compañero en el grupo, respetando la personalidad de cada integrante. Por ejemplo, se incluyen juegos de mesa o de tablero, así como otros juegos de reglas que se juegan en diversas situaciones, como los juegos de puntería y los futbolines. Promover este tipo de juegos tiene varios beneficios, ya que facilitan la socialización y enseñan a ganar y perder, así como a respetar turnos y normas, tomando en cuenta las opiniones y acciones de los compañeros. Además, contribuyen al aprendizaje de diferentes conocimientos y habilidades, favoreciendo el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión. Chipana, C. (2022, p. 38)

1.1.7. Juego funcional

El juego funcional se refiere a aquellos en los que los niños utilizan los juguetes u objetos de acuerdo con su propósito original; es decir, reconocen la función de cada objeto o juguete y la aplican en sus juegos. En esta categoría se incluyen actividades como la "situación 1", donde Pedro habla por un teléfono de juguete, así como otras acciones como patear una pelota, competir con un coche, apilar bloques, utilizar juegos de causa y efecto correctamente, sentar a un muñeco frente a la televisión o emplear utensilios para cortar alimentos, leer un libro, entre otros. Mcgrimmon A, Rostad K. (2014).

1.1.8. Juegos tradicionales

Se trata de juegos ancestrales que se han transmitido de generación en generación y que están profundamente relacionados con la historia, cultura y tradiciones de un país. Sus reglas son similares, sin importar el lugar en el que se jueguen. Entre los beneficios de fomentar este tipo de juegos se encuentran que ayudan y motivan a los niños a socializar, promoviendo una integración saludable y disciplina social al aceptar las reglas compartidas. Además, les permiten apropiarse de su entorno, ayudándoles a tener un manejo natural del espacio, y favorecen la comprensión de los fenómenos meteorológicos como un factor real. Existen juegos adecuados para el buen tiempo y otros para cuando hace frío; estos desarrollan diversas habilidades psicomotrices, como correr, saltar, esconderse y agacharse. Además, contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, social y ético de los niños. Los juegos populares, de manera natural, facilitan el desarrollo de actitudes, pensamientos, criterios y valores que trascienden el propio juego. Chipana, C. (2022, p. 38)

Este juego refuerza las relaciones sociales y la convivencia, además de contribuir significativamente a la formación de la identidad cultural del país. Los juegos tradicionales están directamente relacionados con diversas rondas, bailes, danzas y juegos, así como con la interacción y manipulación de juguetes como capiruchos, yoyos, piscuchas o cometas, y chibolas, entre otros. Serrano, B. (2016).

Conclusión

Se considero el aporte de teóricos que sustentan que las actividades lúdicas brindan funciones y las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, que el juego fomenta de manera biológica e intuitiva, preparan al niño para llevar a cabo sus actividades en la etapa adulta.

Se determinó 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

- Baquiax, 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/primera-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

● 29% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases 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

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	polodelconocimiento.com Internet	5%
2	hdl.handle.net Internet	3%
3	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Internet	2%
4	maipi603.blogspot.com Internet	2%
5	actividadesludicas2012.wordpress.com Internet	1%
6	doczz.net Internet	<1%
7	brainly.lat Internet	<1%
8	Universidad TecMilenio on 2024-02-01 Submitted works	<1%

9	Universidad Cesar Vallejo on 2024-03-23 Submitted works	<1%
10	mexico.unir.net Internet	<1%
11	Submitted on 1688837963826 Submitted works	<1%
12	tarapoto on 2023-11-09 Submitted works	<1%
13	es.educaterra.com Internet	<1%
14	uncedu on 2024-02-07 Submitted works	<1%
15	dspace.unach.edu.ec Internet	<1%
16	scielo.senescyt.gob.ec Internet	<1%
17	dspace.utb.edu.ec Internet	<1%
18	guillenr18.blogspot.com Internet	<1%
19	slideshare.net Internet	<1%
20	Universidad de Guayaquil on 2022-08-25 Submitted works	<1%

21	dspace.uce.edu.ec Internet	<1%
22	docplayer.es Internet	<1%
23	ade.edugem.gob.mx Internet	<1%
24	cybertesis.unmsm.edu.pe Internet	<1%
25	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-03 Submitted works	<1%
26	sites.google.com Internet	<1%
27	tarapoto on 2023-09-11 Submitted works	<1%
28	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
29	tesis.unsm.edu.pe Internet	<1%
30	Universidad Cesar Vallejo on 2016-11-20 Submitted works	<1%
31	tarapoto on 2023-09-11 Submitted works	<1%
32	tarapoto on 2023-09-11 Submitted works	<1%

33	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-12-07 Submitted works	<1%
34	leerimagen.com Internet	<1%
35	repository.ut.edu.co Internet	<1%
36	researchgate.net Internet	<1%
37	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-11 Submitted works	<1%
38	Universidad Estatal a Distancia on 2016-11-30 Submitted works	<1%
39	Universidad Tecnológica Indoamerica on 2022-01-04 Submitted works	<1%
40	detipos.com Internet	<1%
41	Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC on 2024-10-26 Submitted works	<1%
42	Fundación Universitaria del Area Andina on 2019-10-25 Submitted works	<1%
43	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2022-10-16 Submitted works	<1%
44	tarapoto on 2023-09-11 Submitted works	<1%

45	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-08-03 Submitted works	<1%
46	Ruth Eleana Herrera-García. "Estrategias lúdicas para mejorar y fomen..." Crossref	<1%
47	repositorio.ug.edu.ec Internet	<1%
48	Fundacion Universitaria Juan de Castellanos on 2014-09-23 Submitted works	<1%
49	Universidad Estatal a Distancia on 2016-11-30 Submitted works	<1%
50	de.slideshare.net Internet	<1%
51	tarapoto on 2024-01-03 Submitted works	<1%
52	tarapoto on 2024-01-17 Submitted works	<1%
53	coopantex.com.co Internet	<1%
54	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-12 Submitted works	<1%
55	Istituto Marangoni LTD London Campus on 2021-01-22 Submitted works	<1%
56	Universidad San Francisco de Quito on 2020-12-23 Submitted works	<1%

57	engineeringcouncilsa.microsoftcrmpartals.com Internet	<1%
58	repositorio.ute.edu.ec Internet	<1%
59	tarapoto on 2024-01-03 Submitted works	<1%
60	laps4.com Internet	<1%
61	scribd.com Internet	<1%
62	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-06 Submitted works	<1%
63	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-13 Submitted works	<1%
64	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-11-27 Submitted works	<1%
65	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2022-12-17 Submitted works	<1%
66	Universidad de Alicante on 2022-07-08 Submitted works	<1%
67	catalogo.ucateci.edu.do Internet	<1%
68	clubpsicoeducativoparapadres.com Internet	<1%

69	distancia.udh.edu.pe Internet	<1%
70	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
71	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%
72	repositorio.uniautonoma.edu.co Internet	<1%
73	repositorio.utn.edu.ec Internet	<1%
74	sired.udenar.edu.co Internet	<1%
75	tarapoto on 2023-12-28 Submitted works	<1%
76	wiki2.org Internet	<1%
77	ssoar.info Internet	<1%
78	xelha.com.mx Internet	<1%
79	www2.mineduc.cl Internet	<1%
80	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2024-05-25 Submitted works	<1%

-
- 81 **Universidad Santo Tomas on 2018-05-27** <1%
Submitted works
-
- 82 **White, John Howard. "Itaipu: Gender, community, and work in the Alto ...** <1%
Publication
-
- 83 **unistgallen-plagiat on 2024-04-26** <1%
Submitted works
-
- 84 **Universidad Catolica de Santo Domingo on 2018-09-25** <1%
Submitted works
-
- 85 **Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2021-10-03** <1%
Submitted works
-
- 86 **Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01** <1%
Submitted works
-
- 87 **Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01** <1%
Submitted works