

MONOGRAFIA LILIA Y SHARON 241224.docx

 2022-1-INICIAL

 2022-1-INICIAL

 Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::12815:418843031

Fecha de entrega

26 dic 2024, 11:22 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

13 feb 2025, 11:27 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

MONOGRAFIA LILIA Y SHARON 241224.docx

Tamaño de archivo

273.6 KB

39 Páginas

10,638 Palabras

62,156 Caracteres

27% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

▸ Bibliografía

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 21%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 19% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 21% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	de.slideshare.net	3%
2	Internet	www.scribd.com	2%
3	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	2%
4	Trabajos entregados	Universidad Autonoma de Chile on 2023-10-08	<1%
5	Internet	repositorio.unan.edu.ni	<1%
6	Internet	revistas.ulcb.edu.pe	<1%
7	Internet	ciencialatina.org	<1%
8	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
9	Internet	hdl.handle.net	<1%
10	Internet	repositorio.unicordoba.edu.co	<1%
11	Internet	issuu.com	<1%

12	Internet	www.coursehero.com	<1%
13	Trabajos entregados	tarapoto on 2023-12-17	<1%
14	Trabajos entregados	tarapoto on 2023-09-11	<1%
15	Trabajos entregados	Universidad Tecnológica Indoamerica on 2020-09-04	<1%
16	Internet	www.slideshare.net	<1%
17	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-12-06	<1%
18	Trabajos entregados	Fundación Universitaria del Area Andina on 2021-08-02	<1%
19	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2024-07-26	<1%
20	Trabajos entregados	Universidad para el Desarrollo Andino- AMT Account ID on 2024-04-27	<1%
21	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
22	Trabajos entregados	unifranz on 2024-05-27	<1%
23	Internet	psicologiaya.com	<1%
24	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios,UNIMINUTO on 2024-08-19	<1%
25	Trabajos entregados	Universidad Abierta para Adultos on 2024-02-05	<1%

26	Trabajos entregados	tarapoto on 2024-01-03	<1%
27	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2018-06-29	<1%
28	Trabajos entregados	Universidad de Cádiz on 2023-12-21	<1%
29	Internet	docplayer.es	<1%
30	Internet	marietemari97.wixsite.com	<1%
31	Internet	dspace.unl.edu.ec	<1%
32	Internet	prezi.com	<1%
33	Trabajos entregados	Universidad del Atlántico Medio on 2024-06-17	<1%
34	Internet	dspace.uniandes.edu.ec	<1%
35	Publicación	Arroyo alvarez, Felicita Janet Silva Olivo, Gloria Ybett. "Teorias implícitas de doce..."	<1%
36	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-12-10	<1%
37	Trabajos entregados	La Salle Campus Madrid on 2023-12-30	<1%
38	Internet	doaj.org	<1%
39	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2024-04-04	<1%

40	Internet	repositorio.une.edu.pe	<1%
41	Trabajos entregados	ucol on 2024-11-12	<1%
42	Trabajos entregados	uncedu on 2024-10-18	<1%
43	Trabajos entregados	Universidad Peruana Cayetano Heredia on 2018-02-23	<1%
44	Trabajos entregados	BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA on 2019-10-10	<1%
45	Trabajos entregados	Universidad de Manizales on 2024-08-19	<1%
46	Internet	studylib.es	<1%
47	Publicación	Oliveira, Cátia Branca Francisco. "O Lúdico no Ensino-Aprendizagem da Língua Est..."	<1%
48	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2024-07-28	<1%
49	Publicación	Jhon Wilmar Toro Zapata. "Del dicho al hecho: ocupaciones pedagógicas en clave ..."	<1%
50	Trabajos entregados	Universidad Católica Boliviana "San Pablo" on 2024-11-04	<1%
51	Internet	brightideas.houstontx.gov	<1%
52	Trabajos entregados	tarapoto on 2024-03-06	<1%
53	Trabajos entregados	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-19	<1%

54	Trabajos entregados	Universidad de Ciencias y Humanidades on 2023-07-04	<1%
55	Internet	bookmarketmaven.com	<1%
56	Internet	campusvirtual.unirioja.es	<1%
57	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2022-11-11	<1%
58	Publicación	Martino Mendoza, Carmen Patricia Solórzano Pérez, Evelyn Verónica Vizcarra ...	<1%
59	Trabajos entregados	Universidad Autónoma de Nuevo León on 2020-07-31	<1%
60	Trabajos entregados	Universidad Rey Juan Carlos on 2024-05-29	<1%
61	Trabajos entregados	Universidad de Piura on 2021-11-17	<1%
62	Internet	dspace.udla.edu.ec	<1%
63	Trabajos entregados	monterrico on 2023-12-22	<1%
64	Publicación	Cusquipoma, Jacquelin Milagros Vergaray. "Conocimiento Sobre el Juego Dramáti...	<1%
65	Trabajos entregados	Universidad Católica de Santa María on 2023-11-06	<1%
66	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09	<1%
67	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Chimborazo on 2024-11-25	<1%

68	Trabajos entregados	Universidad San Francisco de Quito on 2024-11-20	<1%
69	Internet	dspace.uazuay.edu.ec	<1%
70	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
71	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
72	Internet	repositorio.upch.edu.pe	<1%
73	Internet	revistainvecom.org	<1%
74	Internet	www.mlsjournals.com	<1%
75	Publicación	Bastian Carter-Thuillier, Víctor López-Pastor, Francisco Gallardo-Fuentes. "Teachi...	<1%
76	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-12-06	<1%
77	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-12-17	<1%
78	Trabajos entregados	Infile on 2020-01-15	<1%
79	Trabajos entregados	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2024-10-28	<1%
80	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2024-02-22	<1%
81	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2017-12-02	<1%

82	Trabajos entregados	UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama on 2024-11-20	<1%
83	Trabajos entregados	Universidad Cuauhtemoc on 2019-12-15	<1%
84	Trabajos entregados	Universidad Europea de Madrid on 2024-07-22	<1%
85	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2013-03-30	<1%
86	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2019-07-11	<1%
87	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-02-04	<1%
88	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Educación on 2022-09-21	<1%
89	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Educación on 2023-03-03	<1%
90	Trabajos entregados	Universidad de Cádiz on 2024-05-28	<1%
91	Trabajos entregados	Universidad de Nebrija on 2023-05-27	<1%
92	Internet	dspace.ucuenca.edu.ec	<1%
93	Internet	pesquisa.bvsalud.org	<1%
94	Internet	repositorio.ulvr.edu.ec	<1%
95	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%

96 Trabajos entregados
tarapoto on 2023-09-11 <1%

97 Trabajos entregados
tarapoto on 2024-01-16 <1%

98 Trabajos entregados
uncedu on 2024-05-27 <1%

99 Internet
www.portalfruticola.com <1%

100 Internet
www.venus.com.py <1%

101 Trabajos entregados
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-14 <1%

102 Publicación
José Daniel Shauri Romero. "Problemas de falta de espacios y recursos para el jue... <1%

103 Trabajos entregados
Universidad TecMilenio on 2024-07-10 <1%

104 Trabajos entregados
Universidad de Cádiz on 2023-12-25 <1%

105 Trabajos entregados
Corporación Universitaria del Caribe on 2020-02-04 <1%

106 Publicación
Quintana Fierro, Gregoria Enedina. "La Evaluacion Formativa de los Aprendizajes ... <1%

107 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2017-01-11 <1%

26

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

“Uso de Estrategias Lúdicas para la Enseñanza en la Educación Inicial”

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autores:

Sharon Patricia Lozano Flores (0009-0008-9119-9719)

Lilia Margot Paima Sangama (0009-0007-7565-7858)

Asesor:

3 José Ramón Grandez Aguilar (0009- 0000- 5251-1038)

PROMOCIÓN 2023
TARAPOTO – SAN MARTÍN
2024

Página del Jurado

Mag. **Mélida Vela Ríos (0000-0002-6771-03 44)**
Presidente

3

Mag. **Norma Luz Alejandría Lozano (0009-0005-9450-4174)**
Secretario

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

Dedicatoria

8 A Dios por darme el conocimiento, la sabiduría y cuidar cada uno de mis pasos.

A mis padres por su apoyo incondicional en mi formación personal y profesional.

3 A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” por ser la fuente primordial de aprendizaje constante.

Sharon Patricia

8 A Dios por ser mi guía y sostén en este camino, iluminando cada paso hacia la culminación de esta etapa.

51 A mis padres, por su amor incondicional y su apoyo constante en cada paso de mi camino.

Lilia Margot

Agradecimiento

52 Expresamos nuestro profundo agradecimiento a todo el personal docente y administrativo de la EESPP “Tarapoto” por brindarnos la invaluable oportunidad de formarnos en sus instalaciones. A lo largo de nuestro tiempo en la escuela, hemos recibido no solo conocimientos académicos de calidad, sino también una formación integral que ha contribuido significativamente a nuestro crecimiento personal y profesional.

3 **Las autoras**

Declaratoria de Autenticidad

Nosotras, **Sharon Patricia Lozano Flores**, identificada con DNI N° **42709998** y **Lilia Margot Paima Sangama**, identificada con DNI N° **73648883**, ex alumnas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Estudio de Educación Inicial, con el informe de trabajo monográfico: **“Estrategias Lúdicas en la Enseñanza de la Educación Infantil”**.

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente monografía es de nuestra 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), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, diciembre del 2024.

Sharon Patricia Lozano Flores

DNI N° 42709998

Lilia Margot Paima Sangama

DNI N° 73648883

Presentación

Honorables miembros del jurado evaluador.

Ante ustedes presentamos la monografía titulada: “Uso de Estrategias Lúdicas para la Enseñanza en la Educación Inicial”, trabajo que se desarrolló con la finalidad de proporcionar un ambiente favorable en el contexto del desarrollo educativo enriquecedor que estimule el progreso integral de los infantes durante la primera infancia en todos sus aspectos de manera relevante y divertida. Estas estrategias lúdicas ayudan a los infantes a desarrollar destrezas y conocimientos de forma activa promoviendo una sensación de alegría, en un ambiente de respeto y colaboración.

Esperando cumplir con las normas y reglamentos institucionales para la aprobación respectiva y la obtención final del Grado de Bachiller.

3

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	12
Aspectos Generales de las Estrategias Lúdicas	12
1.1. Juego	12
1.2. Conceptos de Juego según Autores	12
1.3. Lúdica	13
1.4. Característica de los Juegos didácticos	14
1.5. Actividades Lúdicas en la Educación Inicial	14
1.6. Estrategia	15
1.7. Estrategias Lúdicas	15
1.8. Principios Básicos del Juego como Estrategia	16
1.9. Importancia de la Lúdica en el Proceso de Aprendizaje	18
1.10. Teoría del juego según Autores	19
Capítulo II	21
Áreas Curriculares en Educación Inicial	21
2.1. Estrategias Lúdicas en las Áreas Curriculares de Educación Inicial	21
2.2. Estrategias Lúdicas en el Área de Personal Social	21
2.3. Estrategias Lúdicas en el Área de Matemática	25
2.4. Estrategias Lúdicas en el Área Psicomotriz	26
2.5. Estrategias Lúdicas en el Área de Comunicación	28
2.6. Estrategias Lúdicas en el Área de Ciencia y Tecnología	31
Conclusiones	34
Referencias Bibliográficas	35
Anexos	39
Constancia de Turnitin	39

50

12

61

43

43

107

21

Resumen

La lúdica trasciende el simple concepto de juego y recreación, ya que representa una metodología de aprendizaje innovadora que permite a los niños aprovechar su tiempo de manera efectiva. A través de esta práctica, los pequeños pueden explorar nuevos conocimientos, desarrollar habilidades y potenciar sus capacidades. Esto motiva a los docentes a implementar estrategias de enseñanza en el aula que fomenten el interés de los niños de una manera no convencional, rompiendo así con los enfoques tradicionales. Este estudio se estructura en dos capítulos. En el Capítulo I, se abordan los aspectos fundamentales de las Estrategias Lúdicas, incluyendo definiciones de juegos según diversos autores, características de los mismos, actividades lúdicas en la educación inicial, así como los principios y la relevancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, el Capítulo II se centra en la descripción de las distintas áreas curriculares de la educación inicial, proponiendo estrategias lúdicas específicas para su implementación en cada una de ellas. Finalmente, se presentan las conclusiones, subrayando la importancia de las estrategias lúdicas en la labor docente, lo que permite a los educadores mejorar su práctica y formación académica a través de ideas innovadoras que contribuyen al desarrollo integral de los niños.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, educación inicial, desarrollo integral.

Abstract

Play transcends the simple concept of play and recreation, as it represents an innovative learning methodology that allows children to take advantage of their time effectively. Through this practice, children can explore new knowledge, develop skills and enhance their abilities. This motivates teachers to implement classroom teaching strategies that foster children's interest in an unconventional way, thus breaking with traditional approaches. This study is structured in two chapters. In Chapter I, the fundamental aspects of Playful Strategies are addressed, including definitions of games according to various authors, their characteristics, play activities in early education, as well as the principles and relevance of play in the learning process. On the other hand, Chapter II focuses on the description of the different curricular areas of initial education, proposing specific recreational strategies for their implementation in each of them. Finally, the conclusions are presented, highlighting the importance of playful strategies in teaching work, which allows educators to improve their practice and academic training through innovative ideas that contribute to the comprehensive development of children.

Keywords: Playful strategies, initial education, comprehensive development.

Introducción

100 La educación en la primera infancia es fundamental, ya que permite a los infantes desarrollar su máximo potencial mediante la interacción con sus compañeros y adultos. Además, ofrece valiosas oportunidades para convivir y aprender, aportando al desarrollo de individuos independientes, comprometidos y críticos, capaces de hacer cambios en su entorno.

22 La Educación Inicial es un servicio educativo dirigido a infantes menores de seis años, cuyo objetivo es fomentar su progreso integral y equilibrado en un entorno lleno de experiencias formativas, educativas y afectivas. Esto les ayudará a adquirir destrezas, prácticas y valores, además de promover su autonomía, creatividad y las actitudes necesarias para su desempeño tanto personal como social.

58 72 El presente estudio monográfico se refiere a “Manejo de Estrategias Lúdicas para la Enseñanza en la Educación Inicial” con el fin de promover un ambiente educativo más dinámico y estimulante que promueva el desarrollo en todas las áreas de los niños.

97 Es común ver en las aulas que los niños participan en diversas actividades a través del juego, el cual no solo les proporciona entretenimiento, además, promueve el crecimiento de cualidades y habilidades fundamentales en su crecimiento. Esta observación nos llevó a investigar las estrategias lúdicas aplicadas en la educación inicial.

28 9 27 Al respecto (Jiménez 2005) considera que, “La actividad recreativa es una dimensión del crecimiento humano que promueve el desarrollo psicosocial, la obtención de conocimientos y la formación de la personalidad. Esto implica una variedad de actividades en las que se entrelazan el placer, el disfrute, la creatividad y el saber. La recreación es un modo de vivir el día a día, es decir, experimentar placer y apreciar lo que sucede, interpretándolo como un acto de gratificación física, espiritual o mental. La actividad recreativa fomenta el crecimiento de habilidades, vínculos y el estado de ánimo en los individuos”.

7 Así mismo, Arroyave, et al. (2021) señalan que la actividad recreativa durante la infancia está que se encuentra en todo proceso de enseñanza-aprendizaje y proporciona a los maestros un espacio para innovar en el aula, modificar la conducta de los niños en diversos entornos sociales y relaciones interpersonales. La actividad recreativa no se enfoca en el cumplimiento de las normas, sino en el espacio que se genera para la comunicación y la participación.

3 Según Marín (2018), "la estrategia lúdica se comprende como un conjunto de operaciones planificadas que buscan alcanzar objetivos educativos mediante el juego, el cual se desarrolla en un recurso didáctico esencial para fomentar el aprendizaje con sentido, la motivación interna y el desarrollo holístico de los infantes" (p. 23). Esta perspectiva destaca el

papel transformador de la actividad lúdica dentro del ámbito educativo y subraya la relevancia de la planificación y la intencionalidad al implementar estrategias lúdicas. Es fundamental considerar el juego no solo como una actividad lúdica, sino como un recurso eficaz para lograr metas educativas específicas.

31 La presente monografía tiene como objetivo general: comprender la importancia del
105 uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial. Como
13 primer objetivo específico consideramos: describir los aspectos generales de las estrategias
lúdicas y como segundo objetivo específico establecer las estrategias lúdicas que se consideran
35 en las áreas curriculares en educación inicial.

74 En la metodología del trabajo monográfico, se llevó a cabo una revisión de diversas
13 fuentes bibliográficas, incluyendo tesis, libros, artículos y revistas, con el fin de analizar,
seleccionar y procesar la información.

13 La estructura del trabajo monográfico está compuesta por dos capítulos: el primero
consiste en aspectos generales de las estrategias lúdicas y el segundo se refiere estrategias
lúdicas en las áreas curriculares en educación inicial, se considera también conclusiones y
13 bibliografía.

Capítulo I

Aspectos Generales de las Estrategias Lúdicas

1.1. Juego

El término juego carece de una definición precisa y única, ya que su definición se basa en gran parte en factores como la cultura, la época, el contexto, el enfoque, entre otros. Por lo tanto, no posee una definición universal, resulta más sencillo entenderlo que definir. Lo que sí se puede apreciar a simple vista es que es una acción propia de los seres humanos, con especial importancia en los niños.

De acuerdo con el Minedu (2016), el juego es una actividad que debe ser espontánea y fundamentalmente placentera, no forzada ni controlada por factores externos. **Mediante el juego, los niños tienen la posibilidad de** tomar decisiones de forma espontánea, adoptando diferentes roles, establecer sus propias reglas y negociar en diversas circunstancias.

El juego se refiere a una acción estructurada que generalmente tiene reglas específicas, objetivos y puede ser competitivo o cooperativo. Los juegos pueden ser de mesa, deportivos, de video, entre otros, y suelen tener un inicio y un final definidos.

Por lo tanto, el juego no solo es una actividad que realiza el niño para divertirse sino también para desarrollar capacidades cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas contribuyendo de esta manera a su desarrollo integral.

1.2. Conceptos de Juego según Autores

Muchos varios autores coinciden en que el juego representa una acción propia de la naturaleza humana, que se manifiesta de manera natural. A través del juego, los infantes establecen relaciones junto a otros niños, a adultos y a su ambiente, lo que les permite aprender a interactuar con diversas personas y a desenvolverse en el entorno que los rodea.

Según Piaget (1951). "el juego cumple una función fundamental para el desarrollo infantil. Este autor establece una conexión entre el avance de los niveles cognitivos y la evolución de la acción lúdica. Las distintas manifestaciones del juego que emergen a lo largo de la infancia son el resultado directo de las evoluciones que experimentan simultáneamente las estructuras cognitivas del infante. En relación con los dos elementos que son esenciales

16 para un ajuste inteligente a la realidad, es decir, la asimilación y la acomodación, el juego se presenta como un ejemplo claro de asimilación. Esto se debe a que representa la actividad más característica de la infancia, siendo el medio indispensable a través del cual el infante se relaciona con una realidad que a menudo le resulta abrumadora”.

19 Al respecto Giraldo "(s.f.)" considera que la teoría de Vygotsky es fundamental en el estudio del progreso infantil y la educación. Esta teoría enfatiza que el juego es esencial para el aprendizaje y el crecimiento de los pequeños infantes. Mediante el juego, los niños pueden aprovechar la ocasión de investigar su entorno, fomentar su creatividad, potenciar sus destrezas sociales y emocionales, y adquirir conocimientos y competencias que son cruciales para su vida. Vygotsky argumenta que el juego es una herramienta fundamental para fomentar el crecimiento en todas las dimensiones del niño. Mediante el juego, los infantes aprenden a resolver problemas, tomar decisiones, colaborar con otros y expresarse de manera efectiva. Además, el juego aporta al desarrollo de su imaginación, pensamiento crítico y autoestima.

64 Según Froebel (1885, p. 30), el juego es la fase más progresiva en la evolución de los infantes. Este se manifiesta como una expresión activa y libre de sus pensamientos y emociones internas. Se considera el producto más genuino y espiritual del ser humano en esta fase, además de ser un reflejo y anticipación a lo largo de toda la vida, abarcando tanto la vida interior como la natural. Froebel también sostiene mediante el juego, los pequeños son capaces de aprender de manera natural y significativa, lo que contribuye a su crecimiento.

1.3. Lúdica

41 La actividad lúdica se refiere a cualquier acción que, de alguna forma, permite al individuo conocer, comunicarse, experimentar e interactuar con su entorno, una acción libre que genera satisfacción y alegría al lograr el regocijo de cada una de sus actividades diarias. (Omeñaca, Ruiz 2005).

La lúdica es un concepto más amplio que abarca el acto de jugar en sí mismo, así como la actitud y el enfoque hacia el juego. La lúdica se relaciona con el aprendizaje, la creatividad y la exploración, y no necesariamente requiere de reglas estrictas o un objetivo específico. Es una forma de expresión que puede incluir el juego, pero también otras actividades recreativas y creativas.

En resumen, mientras que el juego es una manera de lúdica, la lúdica abarca una variedad de acciones que pueden no ser estrictamente juegos. Por lo tanto, en educación inicial, se puede utilizar ambos términos, pero es importante reconocer sus diferencias y complementariedades.

1.4. Característica de los Juegos didácticos

Los juegos didácticos son acciones que combinan la diversión y el aprendizaje. Según Ortiz (2005), estos juegos cuentan con las siguientes cualidades:

- Estimulan el interés por las asignaturas.
- Fomentan la necesidad de tomar decisiones.
- Desarrollan en los alumnos destrezas para la cooperación en la realización conjunta de actividades.
- Requieren la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en diversas áreas o asignaturas relacionadas.
- Se emplean para reforzar y evaluar los conocimientos adquiridos en clases teóricas y para el perfeccionamiento de destrezas.
- Son acciones educativas interactivas, con tiempo limitado y diversas variantes.
- Favorecen la integración de los alumnos a los cambiantes procesos sociales de su entorno.
- Rompen con los enfoques tradicionales del aula y con el rol autoritario e informador del profesor, ya que permiten liberar las capacidades creativas de los estudiantes.

1.5. Actividades Lúdicas en la Educación Inicial

Friedrich Froebel. (1886) quien es conocido como el fundador del jardín de infancia, enfatizó la relevancia del juego en el proceso de crecimiento y desarrollo infantil. También considera el juego es una actividad clave que posibilita a los infantes explorar, aprender y desarrollar destrezas sociales y cognitivas.

Según Argallo (2013), incorporar actividades recreativas en la educación infantil, especialmente desde una perspectiva didáctica, requiere que estas se implementen de manera adecuada en entornos escolares donde el aprendizaje ocurre mediante el juego. La lúdica se considera una dimensión fundamental del progreso humano, ya que fomenta el crecimiento

73 psicossocial, la adquisición de saberes y la construcción de la personalidad. Esto implica que las actividades lúdicas combinan el placer, la creatividad y el aprendizaje.

80 Por otro lado, Cifuentes (2015) menciona que las acciones lúdicas son el entorno ideal
96 para el aprendizaje en la educación infantil, ya que permiten al infante explorar su entorno y conocerse a sí mismo. Por lo tanto, el docente cuenta con un recurso invaluable al aplicar una estrategia apropiada para implementar estas actividades lúdicas (Gómez, s.f., párr. 3).

Los autores mencionados coinciden en las actividades recreativas son esenciales en la educación infantil. En consecuencia, es esencial que los profesores las integren como recursos en su proceso de enseñanza a través de las diferentes áreas curriculares, con el fin de agilizar el proceso de aprendizaje infantil.

1.6. Estrategia

La estrategia es un procedimiento compuesto por medidas orientadas a lograr objetivos concretos de forma eficaz y eficiente.

6 Karlöf (1993); por su parte para Gaskins y Elliot (1999) Las estrategias son los comportamientos y pensamientos de los alumnos que ocurren durante el proceso de aprendizaje, y que impactan tanto en su motivación como en la obtención, retención y transmisión de saberes. Posteriormente indican que las estrategias son recursos dirigidos a objetivos. Para potenciar el rendimiento, los alumnos ajustan de manera adaptable las estrategias a sus estilos y requerimientos, además de las exigencias de las circunstancias.

Gadino (2004), por otro lado, añade que no existe una utilización única del término estrategia, pero, en resumen, puede ser visto como un entorno de intercambio entre el pensamiento y la acción.

6 Quinn, J. B., & Mintzberg, H. (1991) consideran que el concepto de estrategia ha sido objeto de diversas interpretaciones, por ende, requieren de diferentes métodos de análisis. No obstante, se pueden reconocer diversas concepciones alternativas que, aunque rivalizan, son complementarias: Estrategia en términos de estrategia, enfoque, directrices, situación, visión, proyectos futuros y modelos previos, estrategia en términos de acción colectiva.

1.7. Estrategias Lúdicas

Es una táctica de trabajo complicada, enfocada en el estudiante, mediante la cual el profesor planifica y estructura anticipadamente las tareas, fomenta y genera un medio

motivador y positivo para el crecimiento, supervisa y identifica los obstáculos y avances, y realiza las correcciones pertinentes. En términos metodológicos, el juego se emplea como herramienta de creación de conocimientos, no como mero incentivador, basándose en la noción de que, por sí mismo, el juego conlleva aprendizaje. Se asimilan y comparten los saberes para transformarlos en algo significativo, ya que el juego posibilita experimentar, probar, investigar, ser el protagonista, crear y recrear. Se expresan los estados emocionales y los pensamientos individuales, lo cual implica el desarrollo de la inteligencia emocional. El profesor deja de ser el núcleo en el proceso educativo. Se reconstruye el saber a partir de los sucesos del ambiente. Establecimos que la clase lúdica es un lugar diseñado para el aprendizaje. Las actividades recreativas son medidas que fomentan el desarrollo de habilidades y competencias que el estudiante requiere para apropiarse del saber. El salón es un lugar donde se lleva a cabo una propuesta de ocio, de diferente calidad, con acciones educativas, animación y una pedagogía activa. (Martínez 2008).

Las estrategias de aprendizaje son métodos que un estudiante utiliza de manera consciente, controlada y dirigida, como herramientas flexibles para aprender, aprender a realizar tareas y aprender a desarrollarse, con el fin de resolver problemas.

Las estrategias de aprendizaje son llevadas a cabo no por el agente instructivo, sino por el aprendiz, independientemente de su edad (niño, adolescente, joven, adulto, etc.), siempre que necesite aprender, recordar o resolver problemas relacionados con algún contenido o actividad educativa. (Huerta, 2014).

1.8. Principios Básicos del Juego como Estrategia

El juego como estrategia pedagógica presenta cinco principios básicos:

Principio de significatividad.

El principio de significatividad indica que el juego está cargado de significado, ya que se origina a partir de procesos internos que es importante estimular de manera intencionadamente (Eisen, 1994, pp. 251-259). Mediante la actividad lúdica, los infantes desarrollan la función simbólica, lo que les permite generar símbolos internamente (Bruner, 1984, p. 219) y, a su vez, mejorar su capacidad de pensamiento. De esta forma, el juego se convierte en uno de los primeros lenguajes naturales del ser humano, a través del cual expresa sus deseos, preocupaciones, emociones, temores y necesidades que no puede comunicar verbalmente, reflejando así aspectos de su personalidad. El juego es esencial para el desarrollo cognitivo, emocional y social del infante, y es fundamental para un crecimiento integral, ya

que facilita el avance de las funciones fundamentales en la maduración cognitiva, siendo la actividad lúdica una función simbólica cuyo objetivo es la expresión creativa de representaciones compartidas (Lee, 1977).

Principio de funcionalidad.

El principio de funcionalidad establece que el juego es el primer entorno en el que se desarrolla la capacidad intelectual, el interés por descubrir y la disposición para actuar en los niños (López y Montero, 2000, p. 4). A través del juego, se pueden eliminar de forma inconsciente los bloqueos que dificultan un cambio en la mentalidad, lo que permite que se produzcan innovaciones efectivas en la memoria del cerebro. Además, el juego actúa como un facilitador del desarrollo emocional, ya que presenta una dimensión lúdica que puede ser negativa, positiva o catártica. El estado psicológico que genera el juego tiene un impacto relevante en las emociones de las personas, potenciándolas de forma innata y sin esfuerzo. La cognición y las emociones son procesos mentales avanzados que permiten a los seres humanos interactuar de manera efectiva con su entorno, facilitando la memorización, la resolución de problemas, el análisis de situaciones, la comunicación y la reflexión. Aunque ambos procesos están relacionados con la percepción, la atención y la memoria, la cognición y la emoción son distintas entre sí, aunque están íntimamente conectadas en las personas.

Principio de utilidad

El principio de utilidad sugiere que el juego potencia la motivación, actuando como un vínculo entre una postura participativa y el aprendizaje, con el objetivo de alcanzar un resultado satisfactorio: ganar. En este contexto, la combinación de juego y aprendizaje adquiere un enfoque integral que mejora los resultados educativos. Se juega con el propósito de ganar, se logra ganar al aprender, y al aprender, se gana (Andreu y García, 2000, p. 124). La conexión entre el marco cognitivo y el juego se evidencia en la evolución del juego en las personas, que abarca desde los juegos sensomotrices más simples hasta aquellos que implican reglas y competencias más complejas. La interacción adecuada entre el pensamiento y la experiencia se manifiesta a través del juego creativo en la mente. Por esta razón, la psicología cognitiva destaca la relevancia de la actividad lúdica en el crecimiento individual, actuando como un mediador en la enseñanza que facilita la asimilación de los contenidos, ya que permite que el estudiante mantenga su atención y motivación, involucrándose de forma independiente, activa e innovadora en su propio proceso de adquisición de conocimiento (Bronfenbrenner [1979]; citado por: Martínez [2010], p. 107).

Principio de globalidad

El principio de globalidad sugiere que el juego ayuda a las personas a organizar de manera integral diversos conocimientos, métodos y vivencias. Esto se logra mediante la absorción, el entendimiento profundo y la integración con el entorno, ya que el juego se origina a partir de la imitación diferida. Al imitar, se asimilan los escenarios y vínculos percibidos en ejemplos específicos, lo que fomenta la creación de espacios de acción donde el niño puede estructurar su conocimiento sobre el mundo y sobre los demás. Esto le permite desarrollar las habilidades necesarias para abordar de forma relevante los desafíos que se le presenten, experimentando un sentido de poder que proviene del control y fomentando una disposición favorable hacia el proceso de aprendizaje. Además, el niño descubre su capacidad para resolver creativamente los problemas que surgen, estableciendo metas y disfrutando del sentido de éxito y placer que esto conlleva (Piaget e Inhelder, 2007, pp. 65-70).

Principio de culturalidad

El principio de culturalidad destaca que la actividad lúdica es un recurso esencial para la transmisión cultural en los seres humanos, actuando como un lazo entre generaciones. En los primeros años de existencia, el juego se lleva a cabo junto a un adulto, lo que establece una relación que fomenta la creación de lazos afectivos y, a su vez, otorga un significado social a esta actividad (Hall [1904]; citado por: García y Lull [2009], p. 16).

Como podemos observar integrar los principios del juego en la educación preescolar, no solo mejora el desarrollo del aprendizaje, y además favorece el desarrollo global de los niños, preparándolos para aprendizajes futuros y experiencias.

1.9. Importancia de la Lúdica en el Proceso de Aprendizaje

La lúdica se refiere al proceso de autoconocimiento y a la interacción con el ambiente a través de prácticas agradables. Su relevancia permanece en que favorece el desarrollo del pensamiento abstracto, innovador y creativo. Además, contribuye a potenciar las competencias de comunicación y colaboración, así como la habilidad para entender problemas y proponer soluciones (Castellar, González, & Santana, 2015).

La lúdica va más allá de ser simplemente un juego, como algunos podrían pensar; incluye también sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y símbolos. Todo esto enriquece las estructuras mentales y fomenta el fomento de competencias y aptitudes en los individuos.

Además, fortalece las relaciones sociales al cultivar virtudes como la nobleza y la generosidad, que son fundamentales para el trabajo en equipo (Posada González, 2014).

El juego y el aprendizaje cooperan varias características: a) el deseo de superarse; b) la práctica y el entrenamiento que llevan a mejorar destrezas; c) capacidades; d) la implementación de estrategias que facilitan el éxito y ayudan a enfrentar desafíos (Sánchez Benítez, 2010). Hay una amplia gama de juegos, desde los de mesa y tablero hasta los de patio y recreo, así como juegos para reuniones y fiestas o aquellos que requieren ingenio y habilidad. Estos juegos resaltan su importancia y la influencia beneficiosa que ejercen en la vida, contribuyendo al disfrute, al fortalecimiento de las relaciones sociales y al aprendizaje. Durante la infancia y en el primer acercamiento a la escuela, el juego se transforma en un componente fundamental para el aprendizaje de múltiples habilidades y competencias, integrándose en un proceso activo y participativo. En la etapa inicial, que abarca de los 3 a los 6 años, las acciones lúdicas se integran en la rutina diaria de los niños, quienes las disfrutan plenamente.

A partir de las afirmaciones arriba mencionadas consideramos que el juego desempeña un papel fundamental cuando los niños comienzan su vida escolar, ya que les ayuda a adaptarse a este nuevo entorno. Contribuye a su preparación para el aprendizaje y al desarrollo de sus habilidades cognitivas, ya que les brinda la oportunidad de cambiar de tema y explorar diferentes áreas sin miedo al fracaso. El tiempo que se dedica al juego en la escuela, como durante el recreo, facilita el aprendizaje y la práctica de habilidades sociales esenciales. Mediante el juego, los niños fomentan una mejor comprensión de sí mismos, aprenden a relacionarse con sus compañeros, a hacer amistades y a reconocer la importancia de los juegos de roles. Además, el juego exploratorio en el entorno escolar les permite descubrir y familiarizarse con su alrededor.

1.10. Teorías del Juegos según Autores

Vygotsky definió tres áreas del desarrollo: la zona de desarrollo actual, que muestra las competencias presentes del estudiante; la zona de progreso cercano, en la que el alumno está en proceso de adquirir nuevos conocimientos; y la zona de desarrollo futuro, que refleja el nivel que el niño es capaz de lograr con la asistencia de un adulto o un compañero más capacitado. La zona de desarrollo próximo se refiere al intervalo entre las capacidades actuales del individuo, es decir, las destrezas que ya tiene y su capacidad futura de aprendizaje (lo que puede adquirir con orientación). Por esta razón, este concepto es fundamental en la educación

32 en todos los niveles. Según Vygotsky, los adultos y los compañeros más experimentados
30 cumplen una función esencial al respaldar, orientar y estructurar el aprendizaje del niño, antes
de que este pueda dominar esas habilidades por sí mismo, habiendo asimilado las estructuras
necesarias tanto a nivel conductual como cognitivo. Esta orientación es especialmente efectiva
para ayudar a los niños a atravesar la zona de desarrollo próximo (ZDP), que logramos entender
como la distancia entre lo que ya son capaces de hacer y lo que aún no pueden lograr de manera
independiente.

24 De igual manera Piaget identificó cuatro etapas clave en el progreso cognitivo de los
niños:

23 Etapa sensoriomotora (0-2 años): En esta fase, los niños exploran el mundo a través de sus
sentidos y sus acciones motoras. Un hito importante que logran es la "permanencia del objeto",
que es la capacidad de entender que los objetos continúan existiendo incluso cuando no están
a la vista.

45 Etapa preoperacional (2-7 años): Durante esta etapa, los infantes comienzan a emplear el
lenguaje y los símbolos, aunque su pensamiento sigue siendo predominantemente egocéntrico.

42 Etapa de las operaciones concretas (7-11 años): En esta fase, los infantes desarrollan la
habilidad de pensar lógicamente sobre situaciones concretas. Uno de los experimentos más
conocidos de Piaget consistió en pedir a los niños que compararan la cantidad de líquido en
dos vasos de diferentes formas. A esta edad, los niños comprenden que, a pesar de que la forma
del vaso cambie, la cantidad de líquido permanece constante.

12 Etapa de las operaciones formales (12 años en adelante): En esta etapa final, los adolescentes
adquieren la habilidad de razonar de forma abstracta y lógica, lo que es esencial para el
desarrollo del razonamiento científico y matemático.

63 Considerando la teoría de Piaget podemos identificar que los niños del nivel inicial se
ubican en las dos primeras etapas: sensoria motora y preoperacional.

Capítulo II

Áreas Curriculares en Educación Inicial

2.1. Estrategias Lúdicas en las Áreas Curriculares de Educación Inicial.

La lúdica es esencial en la educación inicial, ya que facilita el progreso cognitivo y el aprendizaje de los infantes, estimulando su pensamiento lógico y creatividad (Guerrero & Tejeda, 2022). Las estrategias lúdicas son efectivas para reforzar conocimientos previos y motivar la adquisición de nuevos conceptos, lo que ayuda en la comprensión de símbolos y la capacidad para solucionar problemas. (Celi et al., 2021). Además, estas estrategias impactan positivamente en el progreso de la motricidad fina y destrezas como la coordinación motora. (Quispe, 2021). La experiencia lúdica también promueve la motivación y el pensamiento lógico-matemático, involucrando a padres y docentes en el proceso educativo (Rocca, 2021). Las actividades lúdicas fomentan el desarrollo social, emocional y ético, promoviendo la autonomía y la conexión entre lo afectivo y lo cognitivo (Moreira et al., 2021). Por último, el aspecto lúdico puede servir como una fuente de recursos estratégicos en el aula, favoreciendo la interacción y motivación (Sánchez, 2010).

Por lo tanto, el educador debe asumir la responsabilidad de potenciar su práctica pedagógica mediante la implementación de estrategias lúdicas innovadoras y creativas. Esto no solo contribuye a obtener resultados de aprendizaje positivos, sino que también mejora las experiencias del niño en actividades más estructuradas. De este modo, se fomenta un mayor control sobre el proceso de aprendizaje, permitiendo que los infantes den sentido a su entorno

2.2. Estrategias Lúdicas en el Área de Personal Social

Según el Ministerio de Educación (Minedu 2013), para fomentar el desarrollo de habilidades en el área de Educación Personal y Social, es fundamental tener en cuenta el entorno en el que se encuentran los infantes, así como sus características según su etapa de desarrollo. Además, es esencial el acompañamiento de un adulto en este proceso. El desarrollo personal implica que los infantes adquieran la capacidad de actuar de manera más autónoma en diversas situaciones y entornos, lo que les permitirá tomar decisiones que estén en sintonía con su entorno. Este proceso conlleva un crecimiento integral y cohesionado, que les ayuda a construir su identidad, y debe considerarse como una construcción activa por parte de ellos.

16 En el contexto de la habilidad social y personal, se fomentan habilidades relacionadas con la identidad personal y la convivencia democrática. Este proceso ayudará a los niños a alcanzar su desarrollo personal y a participar activamente en el sentido de pertenencia cívica, integrándose de manera efectiva en los ámbitos social, económico y productivo, por lo que se recomienda algunas estrategias para potenciar las competencias específicas de esta área

88 **Desarrollo de la identidad**

Durante esta fase de crecimiento, los niños comienzan a forjar su identidad al reconocer sus características físicas, gustos, preferencias y habilidades. Asimismo, empiezan a identificar y expresar sus emociones, comprendiendo lo que les provoca alegría, miedo y tristeza. Aprenden que cada estado de ánimo tiene un nombre específico y fomentan la habilidad de gestionar sus emociones y comportamientos. La empatía hacia los demás y la autoestima son elementos cruciales en este proceso de desarrollo.

95 La construcción de la identidad es esencial para fortalecer la estabilidad emocional y la autoimagen de los niños, características que son fundamentales para el desarrollo de otras competencias. Mediante distintas tácticas, se busca que los niños se reconozcan como individuos, como parte de un grupo y en un contexto que va más allá de su entorno familiar. Es importante que comprendan quiénes son, dónde viven, quiénes son sus familiares, cómo es su entorno y cuál es su país, entre otros aspectos.

93 Además, se les anima a expresar e identificar sus emociones, así como a autorregularse de manera progresiva. Esto facilitará su integración en contextos locales, regionales y nacionales, estableciendo los cimientos para la obtención de nuevos saberes. En el contexto de la Educación Infantil, esta competencia se manifiesta desde el nacimiento, cuando los niños interactúan y participan en función de las relaciones y el cariño que reciben de quienes los cuidan y del entorno que los rodea. Esto les ayuda a desplegar una conexión afectiva que les posibilita relacionarse con seguridad con los demás.

Para fomentar el desarrollo de la identidad, se sugieren las siguientes estrategias:

Narrar historias utilizando elementos que capten su interés: El hogar ofrece numerosas oportunidades para compartir momentos en familia. Los padres, abuelos y otros familiares pueden aprovechar estos momentos para recordar y contar historias familiares, como

anécdotas, celebraciones, costumbres y vacaciones. De esta manera, los niños descubren y conocen más sobre su historia familiar.

Para contar estas historias, se pueden utilizar fotografías y conversar sobre lo que representan. Es útil recordar momentos específicos, como dónde estaban, quiénes aparecían, qué hicieron y los nombres de las personas en las imágenes, ya que estos elementos son parte de su identidad. Con las fotografías, se puede crear un panel familiar utilizando materiales como papel, lanas, cintas, cartulinas de colores y cartón. Si se dispone de muchas fotografías de diferentes.

Dramatización de Historias

A los niños y niñas les encanta asumir diferentes roles durante sus juegos, por lo que es fundamental proporcionarles un espacio y tiempo adecuados para que puedan desarrollar sus propias representaciones. Para facilitar esta actividad, se les puede ayudar a seleccionar los personajes que desean interpretar, ya sea de sus series favoritas, dibujos animados o cuentos. Además, se les puede ofrecer una variedad de materiales, como prendas de vestir que ya no utilicen, telas de distintos tamaños para crear vestuarios, así como botellas, cintas y cajas de diferentes dimensiones.

Para llevar a cabo la dramatización de historias, se pueden seguir estos pasos: primero, elegir un cuento, inventar una historia, o narrar una fábula o leyenda, teniendo en cuenta la edad de los niños y sus inquietudes. Es crucial observar sus elecciones y afinidades para responder a sus propuestas. Tras relatar la historia, se recomienda que los niños y niñas la relaten nuevamente, lo que les permitirá comprender mejor los aspectos que no captaron en la primera escucha y elegir qué personaje les gustaría representar.

Es esencial brindarles la libertad de decidir quién o qué desean interpretar en la historia. Al finalizar la representación, sería beneficioso que todos los participantes se reúnan para compartir sus experiencias y sentimientos sobre la actividad y el rol que desempeñaron. Esta es una excelente oportunidad para que expresen sus emociones y reflexionen sobre su participación.

Desarrollo de la convivencia democrática

Se ha señalado la importancia de que el hogar y los centros educativos sean los primeros

espacios donde las niñas y los niños puedan practicar la ciudadanía y comprender el significado de la democracia a través de su día a día. Por lo tanto, la promoción de la ciudadanía activa se llevará a cabo en el contexto familiar, donde al compartir experiencias de convivencia saludables y enriquecedoras, los integrantes de la familia aprenderán a respetarse mutuamente, a brindar un trato amable, a expresar sus opiniones y a participar en acciones que beneficien a todos. Las siguientes estrategias se enfocarán en fomentar la convivencia democrática.

Asumiendo responsabilidades en casa

En el ámbito familiar, es fundamental distribuir responsabilidades entre sus miembros, asignando tareas que cada uno se comprometa a cumplir de manera diligente. Los adultos ejercen un rol modelo para los niños, quienes aprenden sobre convivencia a través del ejemplo.

78 Es esencial considerar las características individuales de cada niño al asignar responsabilidades, fomentando su participación activa. Estas tareas pueden ser sencillas, como regar las plantas o ordenar la ropa, y contribuyen al mantenimiento del hogar, inculcando el valor de cuidar lo compartido. Al involucrarse en estas labores, los niños aprenden la importancia de colaborar para crear un entorno mejor para todos. Es recomendable elaborar una lista de responsabilidades en familia, presentarlas y asignarlas en conjunto, permitiendo a los niños elegir las tareas que deseen realizar. Al comenzar con sus responsabilidades, es beneficioso que cuenten con el acompañamiento comprensivo de un adulto, quien les brinde ayuda si es necesario y supervise su desempeño. Tras dos semanas, es positivo evaluar cómo han cumplido sus responsabilidades, fomentando la reflexión sobre sus experiencias y motivando a seguir esforzándose por el bienestar colectivo, incluso en situaciones desafiantes."

Llegando a consensos

29 La estrategia de llegar a consensos busca que los niños puedan tener la oportunidad de comunicar sus pensamientos y puntos de vista, escuchar a los demás y tomar decisiones en beneficio de todos. Para lograrlo, es fundamental que el docente guíe al grupo hacia acuerdos, fomentando un ambiente de confianza donde se respeten todas las ideas. La práctica de la deliberación implica que los niños puedan expresarse y escuchar a sus compañeros, aprendiendo a llegar a consensos de manera gradual y respetuosa. Se sugiere seguir los siguientes pasos:

- Exponer ideas en la pizarra.
- fundamentar propuestas.

- realizar votaciones y.
- reflexionar sobre las ventajas de cada opción.

Es importante recordar que el consenso no siempre significa que la mayoría tiene la razón, por lo que se debe continuar practicando este ejercicio, adaptándose al tiempo de atención de los niños.

8 2.3. Estrategias Lúdicas en el Área de Matemática

Como señala el Ministerio de Educación (Minedu 2020), existe una variedad de oportunidades a lo largo del día escolar para fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas. Solo es necesario observar y explorar el entorno con una perspectiva matemática.

Rutinas diarias que permiten a los alumnos resolver desafíos matemáticos, promoviendo el desarrollo de sus competencias.

12 Actividades específicas que plantean situaciones problemáticas para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas, involucrando diversas estrategias. Por ejemplo: proyectos educativos que se diseñan de manera integrada con otras competencias, como parte de unidades didácticas y talleres.

20 Según el Minedu, aprender matemáticas es esencial en la educación de los niños y las niñas, ya que les ayuda a cultivar habilidades importantes como el razonamiento, la resolución de problemas, la argumentación y el pensamiento crítico. Estas destrezas son valiosas en muchos aspectos de su vida, por lo que se sugieren las siguientes estrategias.

70 Al iniciar el día en el cartel de asistencia

Para comenzar el día en el registro de asistencia, se sugiere crear un tablero donde los niños y niñas indiquen su presencia mediante su nombre, foto o un objeto que los represente. Luego, se puede contar el número de personas presentes utilizando palotes, círculos u otros símbolos elegidos por los niños. Este tablero debe ser fácil de entender y completar, por lo que se pueden incluir gráficos o material visual de apoyo. Por ejemplo, se podría usar una casa para representar a quienes no están presentes y la imagen de una niña y un niño juntos para indicar el total de estudiantes asistentes. Para los niños de 5 años, se puede emplear un diagrama de barras hecho con piezas de cartón para que representen gráficamente la cantidad de asistentes y comparen si hay más o menos estudiantes presentes. Cada pieza de cartón puede simbolizar a un niño o niña.

Las actividades de higiene

Estos momentos pueden constituir una gran ocasión para que los estudiantes enfrenten y resuelvan problemas. Por ejemplo, la maestra notó que los niños y las niñas estaban desperdiciando papel higiénico. Para abordar esta situación, les pidió que se organizaran en grupos de tres y discutieran posibles soluciones. Les planteó preguntas como: “¿Qué podemos hacer para evitar el desperdicio de papel higiénico?”; “¿Cuánto papel necesitamos realmente al ir al baño?”; “¿Qué longitud debería tener el papel?”. Cada grupo compartió sus ideas, decidieron medir el papel, compararon para asegurarse de que todos los trozos fueran del mismo tamaño, y luego lo doblaron y guardaron en una cajita para su uso diario.

Con los bloques lógicos

Al principio, los infantes tienen la oportunidad de jugar de manera libre. A través de esta exploración sin la intervención de un adulto, se familiarizan con el material y descubren las características (cuatro atributos) de cada bloque. Puedes involucrarte sugiriendo algunas actividades con estos bloques: por ejemplo, esconder uno de ellos y desafiar a los niños a adivinar cuál falta. También puedes proponer clasificaciones utilizando diferentes esquemas, como cuadros de doble entrada o diagramas de árbol.

En el sector de construcción.

En el ámbito de la construcción se puede enriquecer el juego con bloques de madera planteando algunas preguntas que inviten al análisis de las piezas en relación con la superficie. Por ejemplo: ¿cuáles bloques son más adecuados para construir torres? ¿Es posible hacer torres con bolas? ¿Qué sucedería si colocamos esta pieza de esta forma? ¿Se sostendrían unas sobre otras? Al interactuar con los niños durante el juego, procurar que la conversación no se sienta como un interrogatorio. Se puede hacer un par de preguntas un día y al siguiente, plantear otras diferentes. De esta manera se podrá recoger evidencia sobre sus aprendizajes.

2.4. Estrategias Lúdicas en el Área Psicomotriz

Un aspecto fundamental a considerar es la relevancia de entender la naturaleza y el impacto del juego, especialmente la lúdica, como un recurso fundamental para potenciar el desarrollo psicomotor de los infantes en la educación inicial. Es esencial analizar, desde una perspectiva teórica, el significado que adquiere el juego al ser visto como un componente esencial dentro de una estrategia pedagógica. Según Tapia, Melesio y Contreras (2017), al

21

26

utilizar la lúdica como recurso educativo, se facilita el aprendizaje mediante una interacción que resulta placentera y emocional.

101 Fuenzalida, Gallardo y Torres (2017) sugieren la ejecución de actividades de
66 psicomotricidad y juegos espontáneos, con el objetivo de ofrecer a los niños en educación
85 inicial la oportunidad de vivir experiencias diferentes a las que suelen tener en las aulas de
jardín infantil. Esto contribuye a un desarrollo integral en las áreas cognitiva, motora y
emocional. Esta propuesta reconoce la relevancia de la psicomotricidad en el crecimiento
global del niño, convirtiendo la educación a través del juego en un estímulo valioso y una
fuente de aprendizaje.

39 Así, las estrategias lúdicas pueden facilitar la realización de movimientos motores
como lanzamientos, saltos, giros en diferentes direcciones manteniendo el equilibrio, así como
la manipulación de objetos y otros movimientos relacionados con la motricidad fina y gruesa.
Además, mediante un enfoque lúdico, los educadores pueden incorporar el juego natural de los
niños como un complemento a las actividades de clase, incluso si estas no están directamente
vinculadas a la educación física, ya que la psicomotricidad y sus ejercicios son una parte
esencial de la educación temprana.

33 Berruezo (2000) destacan la relevancia de la psicomotricidad en la educación infantil,
especialmente durante los primeros cinco años de vida, debido a la estrecha relación entre el
desarrollo motor, afectivo e intelectual. Esta etapa es crucial para que los niños conozcan y se
89 apropien de su esquema corporal a través de la exploración de diversos movimientos. Es
35 fundamental que todas las actividades y estrategias psicomotrices fomenten la participación
activa y motivadora de los niños, utilizando materiales coloridos, atractivos e innovadores.

4 ¿Cómo podemos estimular la psicomotricidad? A través del juego, tanto libre como
4 dirigido, los niños pueden explorar y divertirse mientras aprenden. Actividades como el juego
de la casita, la imitación de roles, deslizarse por la resbaladera o jugar en los columpios del
parque, así como la búsqueda del tesoro y el juego del capitán manda, son excelentes opciones.

4 El baile y los ritmos ofrecen nuevas maneras de moverse. Los circuitos motrices
consisten en ejercicios secuenciales que implican superar obstáculos y seguir instrucciones,
4 utilizando objetos comunes en casa como sillas, mesas, bancos, almohadas, vasos, entre otros.

Los ejercicios de relajación y respiración ayudan a los niños a conocer mejor su cuerpo; se puede crear un ambiente agradable con música y aromas para hacer de este momento algo divertido. También se pueden incluir juegos tradicionales como el lobo feroz, lirón lirón, baile de las sillas y avioncito.

La imitación de movimientos de animales, medios de transporte, posturas corporales y emociones es otra forma de estimular la psicomotricidad. Finalmente, los ejercicios de equilibrio y estimulación vestibular, como caminar sobre barras, líneas en el suelo o los bordes de las veredas, hacer volteretas o mecerse en una hamaca o columpio, son actividades que favorecen el crecimiento global de los niños.

2.5. Estrategias Lúdicas en el Área de Comunicación

El desarrollo de las habilidades comunicativas está íntimamente relacionado con el juego, ya que el lenguaje actúa como una herramienta fundamental en la interacción entre los niños. El componente lúdico se convierte en una fuente de motivación, y esta motivación es crucial para iniciar y mantener cualquier conducta, despertando el interés por la actividad que se está realizando. Según Sánchez (2010), los juegos ofrecen a los niños la oportunidad de ser activos, practicar el lenguaje en situaciones reales, ser creativos con el uso del idioma y sentirse en un entorno cómodo y enriquecedor, lo que les proporciona la confianza necesaria para expresarse (p. 3). Aquí, el juego se presenta como una actividad agradable y recreativa que fomenta el desarrollo de habilidades a través de la colaboración activa y emocional de los niños, transformando el aprendizaje creativo en una experiencia enriquecedora.

Las tácticas recreativas incentivarán de forma activa la creatividad de los niños al poner en práctica diferentes destrezas como: anticipar, deducir, descubrir, adivinar, con el objetivo de resolver diversas circunstancias. La creatividad, por otro lado, promueve la actividad cerebral, optimizando el desempeño de acuerdo a los fundamentos de la psicología del aprendizaje; además, se potencia la oralidad, dado que los juegos pueden ayudar a perder la timidez y mejorar el desempeño. La creación de textos se beneficiará de la interacción positiva con sus compañeros al sugerir temas, compartir sus trabajos escritos y promover sus creaciones a través de la dinámica grupal. En conclusión, la metodología lúdica desempeña un rol de motivación, activación, socialización y retroalimentación en la propuesta del enfoque comunicativo.

Según el Ministerio de Educación (Minedu, 2013), el área de comunicación es fundamental para que los niños en el nivel inicial aprendan a obtener y analizar información tanto oral como escrita. Esta área les permite desarrollar un pensamiento crítico, confrontar ideas y expresarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, lo que les facilita su participación en la vida escolar, familiar y comunitaria. De este modo, se preparan para disfrutar y ejercer plenamente su ciudadanía en el futuro. A continuación, se presentan algunas estrategias recomendadas para fomentar el desarrollo de competencias comunicativas en los niños de educación inicial.

Expresión y comprensión oral

Para que los niños desarrollen habilidades efectivas como hablantes y oyentes, es fundamental que la escuela genere oportunidades donde puedan aplicar lo que han aprendido. Hay diversas estrategias que podemos implementar para alcanzar esta competencia:

- Contar historias simples sobre eventos reales o ficticios, siguiendo un orden cronológico (como cuentos, películas o noticias).
- Describir de manera oral seres, objetos y situaciones que los rodean.
- Mantener diálogos con diferentes objetivos en parejas o en grupos pequeños.
- Dictar textos orales para que un adulto los transcriba.
- Organizar asambleas para compartir ideas.
- Recitar rimas, poemas, adivinanzas y trabalenguas.

Comprensión de textos

La lectura puede integrarse a las actividades cotidianas de los niños, y para ello, el docente debe ofrecer los textos escritos que se necesiten en cada situación. Por ejemplo, pueden leer sus propios nombres para tomar asistencia, seguir una receta de cocina para preparar una ensalada, leer instrucciones para hacer un títere, o aprender una canción o rima que se memorizará.

Para que los niños adquieran más conocimientos sobre la escritura y el lenguaje escrito, es importante que desarrollen habilidades para hacer predicciones y crear estrategias que les permitan confirmar o refutar estas anticipaciones, basándose en razones válidas en lugar de adivinanzas. Para lograr esto, es fundamental interactuar con ellos, ayudándoles a conectar lo que ya saben sobre el lenguaje escrito con el contenido del texto. También es útil plantearles

situaciones problemáticas que fomenten esta relación y contribuyan al desarrollo de sus competencias.

1 Una estrategia muy efectiva en Educación Inicial es “La maestra lee a los niños”. En este momento de lectura, el cuento cobra vida, y los niños pueden explorar una variedad de mundos gracias a que el docente “ofrece su tiempo y su voz” a los personajes de las historias. Así, la lectura del adulto se convierte en un modelo a seguir para los niños.

Algunas recomendaciones para llevar a cabo esta actividad son:

- 1 • Practicar la lectura para ajustar gestos y entonación.
- 1 • Investigar sobre el autor para compartir información interesante con los niños.
- Leer el cuento con antelación para familiarizarse con su contenido.
- Organizar a los niños de manera que puedan escuchar atentamente y observar las ilustraciones.
- Fomentar un entorno adecuado en el aula que permita a los niños estén receptivos a la lectura.
- 1 • Invitar a la calma y, si es apropiado, generar un ambiente de misterio y curiosidad en torno al texto. Puedes colocar un cartel en la puerta del aula que indique que están en un momento de lectura, como “Niños y niñas leyendo” o “Estamos en momento de la lectura”.

Producción de textos

42 Los niños comienzan a desarrollar la habilidad de escribir en contextos reales que tienen significado para ellos. A veces, escriben de manera independiente, ya sea individualmente o en pequeños grupos. Otras veces, dictan un texto a su maestro o a un compañero. También pueden copiar textos de forma consciente, ya que comprenden el propósito y la audiencia de lo que están escribiendo. Para que los niños apliquen sus conocimientos del lenguaje escrito y progresen en el desarrollo del sistema de escritura, es fundamental planificar y aplicar diversas estrategias que faciliten el desarrollo de estas competencias.

1 Una de las habilidades que se puede implementar en Educación Inicial es “Los infantes dictan, la maestra escribe”. En este enfoque, los niños comparten con la maestra eventos significativos para el grupo. Las actividades de dictado son especialmente útiles cuando se necesita crear un único texto final, como una carta de saludo para una compañera enferma o un texto para incluir en una enciclopedia.

1 Recitar un texto a un adulto es una de las primeras maneras en que los niños producen
16 escritos. Esta dinámica les permite concentrarse en organizar sus ideas y expresarlas por
1 escrito, lo que les ayuda a enfrentar la complejidad de la escritura. Mediante esta técnica, los
niños analizan cómo su maestra escribe y reciben conocimientos acerca del sistema de
escritura, como la formación de letras, el orden lineal, los espacios entre palabras y la dirección
de izquierda a derecha. Así, aprenden que la escritura es una herramienta para registrar lo que
deseamos rememorar y que lo escrito sea accesible nuevamente mediante la lectura del adulto.

8 2.6. Estrategias Lúdicas en el Área de Ciencia y Tecnología

56 Según el (Ministerio de Educación 2015) destaca la relevancia de que los niños de cinco
años adquieran conocimientos científicos, lo cual les ayuda a entender mejor su entorno. Se
resalta la relevancia de fomentar una actitud inquisitiva desde una edad temprana,
especialmente considerando la significativa influencia de la ciencia y la tecnología en el siglo
XXI. La realización de experimentos científicos y tecnológicos no solo despierta la curiosidad
y el deseo de descubrir, sino que también promueve el entusiasmo por el aprendizaje, al mismo
tiempo que cultiva la conciencia y el cuidado del entorno natura.

83 Citando a Fuentes y Arcia (2017), el juego se utiliza como una valiosa herramienta
31 educativa, ya que está estrechamente relacionado con la obtención de aprendizajes
significativos y la mejora del rendimiento académico de los estudiantes. Esto se puede observar
en situaciones donde la creatividad y el uso de tecnologías modernas enriquecen la experiencia
de aprendizaje. En este sentido, se resalta el compromiso del docente o la docente en este
proceso, para lo cual se recomienda las siguientes estrategias:

Planteamiento de interrogantes. Una pregunta bien elaborada tiene como objetivo
transformar nuestra aula como un espacio de aprendizaje colectivo, donde se compartan ideas,
se colabore en equipo y se generen aprendizajes a partir de las experiencias individuales y
colectivas.

53 Primero, es fundamental identificar una situación que pueda ser objeto de indagación.
2 Esto puede surgir de un evento inesperado en el aula, de la curiosidad de uno de los niños o
del interés que se despierte en torno a ciertos temas.

2 Una vez que hayamos reconocido la situación, debemos pensar en cómo plantear una
pregunta que sirva como punto de partida para la indagación. Es importante recordar que no se
trata de cualquier pregunta; debe ser planteada como un desafío que motive a los infantes a

razonar y a ofrecer respuestas como posibles soluciones. Por ejemplo: ¿Qué creen que sucedería si...? ¿Cómo podríamos lograr que...?

2 A continuación, escuchamos con atención las respuestas que los infantes proporcionan (hipótesis) y las anotamos. En este instante, las preguntas deben enfocarse en profundizar sus respuestas, ya que estas reflejan sus experiencias y conocimientos previos.

Asimismo, las preguntas deben facilitar que, durante un proceso de experimentación, los niños propongan sus ideas para verificar sus hipótesis, razonen y realicen comparaciones que les permitan obtener resultados, los cuales servirán para construir una conclusión posteriormente.

2 **Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos.** Este enfoque se basa en la observación y el análisis de objetos, eventos o fenómenos del entorno, utilizando todos los sentidos. Su objetivo es que los niños desarrollen la habilidad de explicar o describir, en sus propias palabras, lo que han visto, oído, olfateado, tocado o degustado. Además, busca que puedan establecer conexiones, hacer comparaciones y reconocer similitudes y diferencias, tanto entre objetos como entre seres vivos. También se pretende que apliquen los conocimientos adquiridos en sus investigaciones a diferentes contextos o situaciones.

2 Para comenzar, es esencial identificar un evento, fenómeno o cosa (ya sea natural o artificial) que despierte el interés de los niños. Asimismo, debemos considerar el conocimiento científico que se puede integrar, adaptándolo al nivel de comprensión de los pequeños. Por ejemplo, se puede explorar cómo los objetos o materiales pueden variar en tamaño, forma u otras cualidades. Para reconocer estas variaciones, podemos guiarnos por el campo temático correspondiente al nivel educativo, recordando que el tema a trabajar puede variar según el interés de los infantes y el contexto en el que se encuentren.

2 Según la naturaleza del objeto o fenómeno, se sugiere un tipo de observación o exploración. Se pueden realizar actividades sensoriales donde los niños tengan la oportunidad de oler, tocar o probar. En algunas ocasiones, se puede omitir la visión para activar otros sentidos, como el tacto, el gusto o el olfato.

Después de este periodo de observación o exploración, podemos hacer preguntas que animen a los niños a explicar o describir con sus propias palabras lo que han experimentado. También se les puede invitar a establecer relaciones, realizar comparaciones y descubrir y

detallar las similitudes y las discrepancias que identifiquen. Es importante recordar que la descripción puede ser tanto verbal como gráfica.

2 Diseñamos y construimos nuestros propios objetos. Los infantes suelen observar con gran curiosidad todo lo que sucede a su alrededor. A diario, se enfrentan a situaciones que les exigen utilizar sus habilidades para resolver problemas o satisfacer alguna necesidad o deseo. Como educadores, tenemos la oportunidad de inspirar a los niños a abordar un desafío o necesidad mediante la construcción de prototipos sencillos. Esto les permitirá desarrollar su creatividad y aprender a organizar el uso de los materiales, herramientas y recursos que tienen a su disposición.

86 Para comenzar, es fundamental nivelar o plantear un desafío que demande creación de un prototipo como solución. Es crucial definir las características generales que debe tener el modelo y los requisitos que debe satisfacer, de modo que los niños puedan reflexionar y poner en práctica sus ideas. Así, las soluciones que propongan deberán tener en cuenta estas consideraciones. Por ejemplo, una de las condiciones podría ser que el prototipo sea impermeable, lo que incentivará a los niños a razonar y utilizar sus conocimientos previos para elegir materiales que soporten el contacto con el agua. Otra condición podría ser que el prototipo sea ligero, facilitando su transporte.

2 Intercambiamos y compartimos ideas a través del debate. Este proceso tiene como objetivo incentivar implicación de los pequeños, permitiéndoles enunciar sus pensamientos y opiniones acerca de asuntos vinculados y temas relacionados con la ciencia y la tecnología, siempre conectados con sus experiencias diarias. Además, es fundamental que aprendan a escuchar, de modo respetuosa, las opiniones de sus compañeros en el aula.

79 Nuestro rol es guiar y acompañar las conversaciones que surjan, fomentando la escucha activa y promoviendo la reflexión. Para lograrlo, es esencial considerar lo siguiente: la relevancia de hacer preguntas orientadoras, tener claridad sobre el objetivo de la discusión, ofrecer tiempo suficiente para que los niños expresen sus pensamientos y garantizar que todos puedan involucrarse.

Conclusiones

49 Las estrategias lúdicas juegan un papel fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que facilita que los infantes en edad preescolar se apropien de los conocimientos mediante actividades y estrategias pedagógicas que refuercen las diversas áreas de su desarrollo. Esto no solo fomenta la autoconfianza y la autonomía, sino que también favorece a la formación de su personalidad, consolidándose como una de las prácticas recreativas y educativas más importantes.

36 La incorporación de actividades lúdicas en el aula es fundamental, ya que transforma el aprendizaje en una experiencia divertida y natural. A través del juego, los niños desarrollan su imaginación, aprenden a respetar y comienzan a representar la vida de manera creativa. Estas actividades fomentan su curiosidad y exploración, permitiéndoles reconocerse como seres lúdicos y contribuyendo así a su desarrollo integral.

3 Las estrategias lúdicas en las áreas curriculares de educación inicial son primordiales para establecer un entorno de aprendizaje enriquecedor y eficaz, estas estrategias no solo impulsan el crecimiento completo de los niños, además se hacen que el proceso educativo sea más significativo y agradable, además su implementación no solo beneficia a los infantes en la etapa preescolar, sino que también enriquece la labor docente, promoviendo un enfoque más integral y centrado en el niño.

Referencias Bibliográficas

Additio App. (2022). La teoría sociocultural de Vygotsky: ¿Cómo la aplicamos en clase?. <https://additioapp.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotsky-como-la-aplicamos-en-clase/>

Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M. (2000). “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE. El juego didáctico”, Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos. Madrid. Instituto Cervantes, pp. 121-125. www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf [Fecha de consulta. 19 de agosto de 2008]

Argallo, S. (2013). La lúdica y su incidencia en el desarrollo social (4ta ed.). Mx Ediciones. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/959/OlorteguiMuguerzaZoraBaneza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Berruezo, P. (2000). Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su practica en Europa y España. Revista interuniversitaria de formación del

Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. (J. L. Linaza, Comp.).

Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. [Tesis de grado]. Cartagena, Colombia: Universidad del Tolima - Universidad de Cartagena.

Celi, S., Sánchez, V., Quilca, M. y Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. Horizontes. Revista de P á g i n a 7285 Investigación en Ciencias de la Educación, 5(19), 826 – 842. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v5n19/2616-7964-hrce-5-19-826.pdf>

Cifuentes, M. (2015). Concepto de historia y teorías del juego y la lúdica. Revista Seminario Investigativo, 2(3), 163-178.

Eisen, G. (1994). Brain chemistry, the endocrine system and the question of play. Communication and Cognition, 27(3), 251-259.

Fröbel, F. (1886). La educación del hombre. https://www.google.com.pe/books/edition/La_educacin_del_hombre/_JdBAQAAMAAJ?hl=es&gbpv=1&pg=PA3&printsec=frontcover

Froebel, F. (1885). El juego como desarrollo infantil.

Fuentes, R., y Arcia, C. (2017). Estrategias lúdicas en la enseñanza de las ciencias naturales para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado de la

institución educativa la unión. (tesis de Licenciatura en ciencias naturales y educación ambiental Universidad de Córdoba.
<http://repositorio.unicordova.edu.co/server/api/core/bitstreams/f6410d30-de2f-4fc4-a6d8-102919v47e63/content>

Fuenzalida, Gallardo y Torres (2017). Implementación de talleres de psicomotricidad y juego libre en establecimientos educacionales públicos. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*. N° 42 (82-105)
https://www.unimoron.edu.ar/static/media/doc_c2e0e2d27e7e11ee99c70242ac170004_o.pdf

Gadino, A. (2004) *Gestionar el conocimiento: estrategias de enseñanza y aprendizaje*, Buenos Aires: Homo Sapiens.

Gaskins, I. y Elliot, T. (1999) *Cómo enseñar estrategias cognitivas en la escuela*. Buenos Aires: Paidós.

Giraldo, M. (n.d.). Qué dice la teoría de Vigotsky sobre el juego.
https://grupoblaspascal.com.ar/que-dice-la-teoria-de-vigotsky-sobre-el-juego/?expand_article=1

Gómez, A. (n.d.). El juego como estrategias pedagógicas para lograr el desarrollo psicomotor. <https://www.monografias.com/trabajos93/juego-como-estrategias-pedagogica-lograr-desarrollo-psicomotor/juego-como-estrategias-pedagogica-lograr-desarrollo-psicomotor2.shtml>

Guerrero, M. A., & Tejeda Díaz, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *REFCaE: Revista Electrónica Formación Y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 10(1), 107–122. Recuperado a partir de <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>

Hall, S. (1904). *Adolescence*. Appleton.

<http://www.dsiuclm.es/personal>

<http://www.dsiuclm.es/personal/automofdez/download/paper/conferencia/sue2000virtualprismakerpdf> (Consulta 20 de abril de 2012)

<http://recursos.perueduca.pe/rutas/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>

http://ww.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1223397067.pdf

Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Harvard University Press.

Huerta, M. (2014) *Formación por competencias a través del aprendizaje estratégico*. Lima: Editorial San Marcos.

Jiménez, Vélez Carlos Alberto. *Pedagogía lúdica. El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Bogotá: Editorial Kinesis, 2005

Karlöf, B. (1993) *Práctica de la estrategia*. Barcelona: Granica

Kosticova Natalia. (2024). Jean Piaget y las fases del desarrollo infantil.
<https://theconversation.com/jean-piaget-y-las-fases-del-desarrollo-cognitivo-infantil-239668>

Lee, C. (1977). *The growth and development of children*. Londres: Logman. (Trad. Crecimiento y madurez del niño. Madrid: Narcea, 1984)

López V y F Montero (2000). *Virtual Primaker: Ayudando en el de Aprendizaje Juego Físico vs virtual un Solo Juegos Dos Modos de Interacción proceso* Universidad de castilla. Universidad de Castilla La Mancha.

Marín, I. (2018). *¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6578821>

Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. División de Apoyo para el Aprendizaje, Universidad Autónoma de Guadalajara A.C.

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Ministerio de Educación del Perú (2015). *Rutas del Aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II ciclo. Área Curricular Ciencia y Ambiente*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5471/Rutas%20del%20aprendizaje%20Qu%20a%20y%20c%20b3mo%20aprenden%20nuestros%20ni%20b1os%20y%20ni%20b1as%20II%20Ciclo.%20%2081rea%20Curricular%20Ciencia%20y%20Ambiente%20%203%204%20y%205%20a%20b1os%20de%20edad.%20Versi%20b3n%202015.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación del Perú (2015). *Rutas del Aprendizaje. ¿Qué y Cómo Aprenden Nuestros Niños y Niñas? II ciclo. Área Curricular Personal Social*. Minedu.

Ministerio de Educación. (2020). *La Matemática en el Nivel Inicial. Guía de orientaciones*.

<file:///C:/Users/TOSHIBA/Downloads/La%20matem%C3%A1tica%20en%20el%20nivel%20Inicial.%20Gu%C3%ADa%20de%20orientaciones.pdf>

Ministerio de Educación. *Rutas de Aprendizaje. ¿Qué y Cómo Aprenden Nuestros Niños y Niñas? Desarrollo de la Comunicación II Ciclo 3,4,5 Años de Educación Inicial*. (2013).

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5471/Rutas%20del%20aprendizaje%20Qu%20a%20y%20c%20b3mo%20aprenden%20nuestros%20ni%20b1os%20y%20ni%20b1as%20II%20Ciclo.%20%2081rea%20Curricular%20Ciencia%20y%20>

Ambiente%2c%203%2c%204%20y%205%20a%3%b1os%20de%20edad.%20Versi%3%b3n%202015.PDF?sequence=1&isAllowed=y

Moreira, K., Moreira, K., Marin, L. y Vera, L. (2021) La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela. *Polo del conocimiento*, 6(8), 135 – 153. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2929/6363>

Omeñaca Cilla, Raúl y Jesús Vicente Ruiz Omeñaca (2002), "El juego en educación física. Un./ análisis desde la perspectiva constructivista del aprendizaje", en *Juegos cooperativos y educación física*, 2. ed., Barcelona, Paidotribo (Juegos), pp. 21-26.

Piaget, J. (1951). *La formación del símbolo en el niño: I. Imitación, juego y sueño*. Ediciones Morata.

Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *La psicología del niño* (17.a ed.). Ediciones Morata.

Posada González. R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

profesorado, n° 37, 21-33. Recuperado el 2 de julio de 2019, de

Quinn, B. y Mintzberg, J. (1991) *El proceso estratégico conceptos, contextos y casos*. 2ª Edición. México: Prentice Hal

Quispe, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fin en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*, 19(19), 78 – 95. <http://revistas.unsch.edu.pe/index.php/educacion/article/view/198/181>

Rocca, M. (2021). Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico. *Revista Scientific*, 6(19), 208 – 227. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.19.10.208-227>

Sánchez Bénitez, G. (2010). *Las Estrategias de Aprendizaje a través del Componente Lúdico*. Recuperado el 16 de mayo de 2017, de Google.com: <http://www.marcoele.com>

Tapia, A., Melesio Y., y Contreras, Z., (2017). *La lúdica como herramienta para el aprendizaje*. (Tesis de maestría en Educación). Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3382/LA%20L%C3%9ADICA%20COMO%20HERRAMIENTA%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE.pdf?sequence=1>

Anexos
Constancia de Turnitin