

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN MONOGRAFÍA

**“Importancia de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje de
los Niños y Niñas del Nivel Inicial”**

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autora:

Jessica Natividad Tuanama Correa (0009-0001-5105-3378)

Asesor:

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

PROMOCIÓN 2022

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2023

Página del Jurado

Mg. Luis Ramírez Gonzales (0009-0003-4824-4848)
Presidente

Lic. Julia Noemi Díaz Chávez (0009-0000-0204-4988)
Secretario

Dr. Segundo Portocarrero Tello (0009-0000-9670-8780)
Vocal

Dedicatoria

A mi padre don Gerardo Tuanama Vela, por el apoyo incondicional que me ha brindado desde el principio de mi carrera profesional

A mi madre Jessica Gina Correa Vásquez, a mi familia por su apoyo moral para ver realizado mi sueño de ser una excelente docente y mi hija Alexandra Yvette porque me da la fortaleza para seguir superándome cada día

Agradecimiento

A Dios todopoderoso, por haberme permitido llegar hasta este punto y por brindarme lo necesario para seguir adelante día a día, con el objetivo de lograr mis metas.

A mi familia por estar presente en los momentos difíciles que tuve que pasar en este trayecto y por motivarme siempre a seguir adelante

Declaratoria de autenticidad

JESSICA NATIVIDAD TUANAMA CORREA, con DNI N° 71111160, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, autora de la monografía titulada: **“Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial”**.

Declaro bajo juramento que:

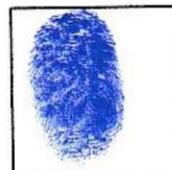
1. La monografía presentada es de mi autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencias de las fuentes bibliográficas consultadas.
3. Toda la información que contiene la monografía no ha sido auto plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumo bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de mí accionar, sometiéndome a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, 6 de setiembre del 2023



JESSICA NATIVIDAD TUANAMA CORREA
DNI N°: 71111160



Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador.

Presento ante ustedes la monografía titulada “**Importancia de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje de los Niños y Niñas del Nivel Inicial**”, con la finalidad de determinar la relevancia del juego en la educación temprana, además de comprender el proceso que atraviesan los niños para adaptarse a ellas y utilizar las actividades lúdicas como un enfoque educativo y recreativo.

Esta monografía está dirigida a docentes formadores como una estrategia pedagógica que le permitirá exponer al niño a una variedad de aprendizajes pertinentes en entornos atractivos, de forma amena y natural, al tiempo que desarrolla sus capacidades. Como resultado se obtendrá, niños felices y competentes, afectuosos y deseosos de participar en clase, curiosos y expresivos en ambientes que estimulan y enriquecen su léxico.

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

La Autora

Índice

Página del Jurado	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Declaratoria de autenticidad	5
Presentación	6
Índice.....	7
Resumen.....	8
Abstract	9
Introducción	10
Capítulo I.....	12
Capítulo II.....	22
Capítulo III	25
Conclusión	27
Referencias Bibliográficas	28
1. Anexos	29
2. Anexo N° 01: Reporte de Turnitin.....	¡Error! Marcador no definido.

Resumen

Esta investigación abordó el estudio de “Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial”. El objetivo general fue reconocer la relevancia del juego en la educación temprana, comprender el proceso que atraviesan los niños para adaptarse a ellas y utilizar el juego como enfoque educativo y recreativo. Los objetivos específicos son: Un juego pedagógico utilizado como herramienta de enseñanza y aprendizaje y como técnica lúdico-pedagógica. Además ,la presente investigación utilizo diferentes fuentes de autores que hablan de la importancia que las actividades lúdicas tiene en el aula .El resultado de la investigación concluyo que en la primera infancia, los niños pueden potenciar su desarrollo físico e intelectual utilizando cuidadosamente las actividades lúdicas, además que los educadores deben establecer las circunstancias fundamentales para que los niños se comuniquen tanto individualmente como en grupo con agilidad, de forma oportuna y comprensible, adquiriendo competencias y alcanzando aprendizajes significativos.

Palabras claves: Actividades lúdicas, aprendizaje.

Abstract

This research addressed the study of "Importance of recreational activities in the learning of children at the initial level". The general objective was to recognize the relevance of play in early education, understand the process that children go through to adapt to them and use play as an educational and recreational approach. The specific objectives are: A pedagogical game used as a teaching and learning tool and as a recreational-pedagogical technique. In addition, the present investigation used different sources of authors who speak of the importance that playful activities have in the classroom. The result of the investigation concluded that in early childhood, children can enhance their physical and intellectual development by carefully using playful activities. In addition, educators must establish the fundamental circumstances for children to communicate both individually and in groups with agility, in a timely and understandable manner, acquiring skills and achieving significant learning.

Keywords: Playful activities, learning.

Introducción

Dado que la educación temprana tiene buenos efectos en el rendimiento académico, lo que ayuda a reducir las tasas de abandono escolar, es crucial para el desarrollo humano y social de cualquier estado. También ayuda a reducir los problemas sociales de diversas maneras.

Desarrollar los procesos educativos en el nivel inicial haciendo uso de las actividades lúdicas como recurso motivador es increíblemente crucial para alcanzar los objetivos cognitivos y actitudinales no sólo porque genera aprendizajes integrales sino también por su espontaneidad en la aplicación y promover las habilidades y creatividad en cada niño o niña al trabajar sus actividades propias de sesiones de aprendizajes. Así mismo desarrolla su interactividad o niveles de socialización en un marco contextual de alegría, entretenimiento tanto de manera personal como en forma grupal incluyendo a sus padres como los primeros maestros de los infantes dentro del hogar o familia.

La acción lúdica ayuda a desarrollar los procesos educativos, sobre todo al principio, y la pedagogía moderna, una de las ciencias de la educación, así lo reconoce. Es normal que los niños realicen actividades lúdicas a medida que se desarrollan cognitiva, social, biológica, motora y emocionalmente. El juego también permite a los niños transmitir su realidad a través de la imaginación, revelando sus preocupaciones y deseos.

Así pues, el juego es un componente fundamental del aprendizaje significativo y es crucial para la ampliación de las exigencias, además de la evolución tanto física como lingüística en los niños.

Ser lúdico es una manera de vivir, que implica alegrarse de lo que ocurre y apreciarlo, considerándolo como un acto de realización física, espiritual o mental. La atención del niño está predispuesta a la motivación para el aprendizaje a través de la acción lúdica, que también anima a las personas a crecer en sus capacidades, conexiones y sentido del humor.

El propósito de esta monografía es reconocer la relevancia del juego en la educación temprana, comprender el proceso que atraviesan los niños para adaptarse a ellas y utilizar el juego como enfoque educativo y recreativo.

Las acciones de juego se utilizan como estrategia en el aula para exponer al niño a una variedad de aprendizajes pertinentes en entornos atractivos, de forma amena y natural, al tiempo que desarrolla sus capacidades. Como resultado, los niños se muestran más felices y competentes, afectuosos y deseosos de participar en clase, curiosos y expresivos en ambientes que estimulan y enriquecen su léxico, y sumergidos en su entorno familiar, lo que suscita la curiosidad de los padres por las tareas educativas.

El objetivo general del estudio monográfico consiste en conocer la importancia de las actividades lúdicas y los objetivos específicos son: Un juego pedagógico utilizado como herramienta de enseñanza y aprendizaje y como técnica lúdico-pedagógica.

La participación en actividades lúdicas resulta atractiva y motivadora. Estas actividades capturan el centro cuidado de nuestros hijos y dirigirlos hacia un aprendizaje específico. Descubrimos que incluir componentes lúdicos en la instrucción tiene una serie de ventajas. Los niños adquieren conocimientos y se vuelven más conscientes de su propio cuerpo gracias a estas actividades. Mejoran su equilibrio y dominio físico, coordinando movimientos eficazmente tanto globales como segmentados. Además, logran controlar su capacidad de inhibición y su respiración.

El enfoque lúdico también contribuye a la organización de la percepción corporal de los niños, ayudándoles a comprender mejor la relación entre el espacio y el tiempo, y expandiendo su vínculo con el mundo exterior. Estas actividades estimulan sus sentidos, mejoran la coordinación motriz y promueven un sentido natural del ritmo. Se ha observado que también tienen un impacto positivo en la agilidad y la flexibilidad del cuerpo, cualidades importantes especialmente para identificar y fomentar durante las diversas etapas del desarrollo infantil. La dimensión lúdica se relaciona con el juego y la recreación como elementos fundamentales en las etapas iniciales de educación, permitiendo al estudiante a medida que los bebés se relacionan con su entorno, comunican sus sentimientos de forma espontánea y abierta.

Capítulo I

Actividad lúdica

1.1. Actividad Lúdica

1.1.1. Generalidades

La palabra lúdica se identifica con el término ludo que significa acción o actividad que genera entretenimiento, alegría y espontaneidad relacionada con la recreación (gráficos, relato de cuentos) o manifestaciones de la cultura como el canto, la música y los eventos deportivos adaptados a la edad del alumno, en este caso jóvenes estudiantes de primaria.

La actividad lúdica ayuda a interactuar, distraer positivamente y estimular potencialidades, así como también motivar de manera permanente para los aprendizajes en el nivel inicial.

1.1.2. Actividad Lúdica

Se denomina lúdico a todo lo relacionado con el juego, la recreación, el ocio, el placer o la diversión. Ludus, que significa "juego" en latín, es de donde procede la palabra "lúdico".

Lúdico es un término que tiene varios sinónimos, como juguetero, agradable, placentero y entretenido.

Una actividad lúdica es aquella que puedes hacer siempre que tengas tiempo libre para aliviar el estrés, romper la rutina diaria y divertirse.

1.1.3. Algunos Beneficios

Son los siguientes; aumentan la expresión corporal, Favorecen la flexibilidad mental y la concentración; Aumentan la flexibilidad y el equilibrio; aumentan el flujo sanguíneo; ayudan a la liberación cerebral de las sustancias químicas del bienestar serotonina y endorfinas; Promueven la inclusión social.

Las actividades recreativas o lúdicas pueden variar. A continuación, se enumeran algunas de las más típicas: Actividad física (mediante métodos funcionales o equipos de entrenamiento); actividades de tablero; terapia de baile (movimientos inspirados en la música); juegos electrónicos; actividades recreativas al aire libre; desafíos de agilidad mental; el juego, sin embargo, es sólo un aspecto de la recreación; dado que el juego sirve como entretenimiento, una variedad de actividades pueden cumplir este requisito, dependiendo de los intereses del individuo, las demandas y la capacidad para la actividad, tales como: Ir al cine; caminatas en el bosque; ir al río; viajar; hacer manualidades; cocinar; nadar; asistir a eventos sociales.

1.1.4. Método Lúdico

En otro enfoque, el juego se considera una estrategia placentera para impartir educación. Es señalado por expertos en psicología y pedagogía como una herramienta fundamental para cultivar y fortalecer todas las dimensiones de un individuo.

Cuando se trata de jóvenes y niños, involucrarse en juegos y actividades recreativas es crucial para su crecimiento personal y social, y se considera una forma de entretenimiento beneficioso. No obstante, aparte del aspecto divertido, el enfoque en el juego abarca actividades pedagógicas ajustadas a la edad de los alumnos, al contenido del plan de estudios ya los principios educativos que se deseen enseñar.

Los efectos positivos que emanan de las actividades lúdicas en jóvenes pueden abarcar, por ejemplo, el fortalecimiento de la autoestima, el estímulo del pensamiento creativo, la facilitación de la interacción social, la exploración de capacidades sensoriales y motoras, así como la preparación para futuras responsabilidades laborales, entre otras ventajas.

El conocimiento de lúdica está ligado también a la necesidad humana de comunicarse, evocar emociones, expresarse y generar estados emocionales relacionados con la diversión, el entretenimiento y el disfrute, manifestando sentimientos de alegría, risa y relajación, entre otros.

La lúdica promueve el crecimiento psicosocial, además, ayuda en la formación de la identidad, expresión de principios y posibilitarse enfocarse en el proceso de obtención de conocimiento, estimulando la creatividad y el aprendizaje.

El juego es una actitud innata del individuo hacia la existencia a la cotidianidad. Es sentirse vivos, inclusive generando el sentido del humor al interactuar, sin esperar otra retribución que la gratitud generada por esos estados emocionales. El juego se convierte en un enfoque para experimentar la rutina diaria, permitiendo experimentar placer y apreciar lo que ocurre como una fuente de satisfacción física, espiritual o mental. Las actividades lúdicas fomentan el crecimiento de habilidades, conexiones interpersonales y el sentido del humor en los individuos.

La lúdica va de la mano con el aprendizaje. La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial. Aquí es donde el docente presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje; este aprendizaje no es simplemente espontáneo, es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado aprendizaje escolar.

La práctica o proceso lúdico, durante la niñez, contribuye al desarrollo de fomentar la seguridad en uno mismo, la autonomía y el desarrollo de la identidad, convirtiendo de esta manera la actividad en algo fundamental tanto en el entorno educativo como en el de entretenimiento.

El juego es una actividad destinada al entretenimiento y al disfrute de los participantes, a menudo utilizado incluso como una herramienta educativa. Mientras contribuyen a la comprensión del mundo que rodea, posibilita al niño reforzar su confianza en sí mismo, impulsar el proceso de interactuar con otros, desempeñar un papel de incorporación y recuperación, fundamentarse en normativas que los participantes deben aceptar y tener lugar en variados.

Desde este enfoque, cada actividad recreativa requiere de Tres elementos esenciales para su crecimiento: sentirse satisfechos, experimentar seguridad y gozar de libertad. El cumplimiento de requisitos fundamentales para la supervivencia, la estabilidad emocional y la noción de libertad, tal como lo señala Sheines (1981) citado en Malajovic (2000): solo se manifiesta cuando se experimenta este contraste entre protección y autonomía.

Este preciso equilibrio entre la sensación de seguridad y exploración, al aventurarse hasta los confines entre lo restringido y lo expandido, disipa el entorno dominado por necesidades fundamentales y permite la manifestación de la actividad lúdica. Mientras que en los animales esta conducta se manifiesta solo en una etapa de sus vidas, en los seres humanos, en cambio, constituye un comportamiento que los acompaña de manera constante hasta la muerte, siendo una de las características más genuinamente humanas.

1.1.5. La Actividad Lúdica y la Capacidad del Auto Ordenamiento.

Una de las funciones primordiales de la dimensión recreativa es su habilidad para promover la autoorganización conductual personal. El instinto de jugar se encuentra en una posición intermedia entre la creatividad y el anhelo, y aunque no ha sido esencialmente localizado, suele considerarse que reside en una zona de conciencia que se encuentra entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales, conocida como la 'zona transicional' (Winnicott, 1994, p. 41).

A esta zona se le atribuye la capacidad de generar sensaciones (confianza, relajación, disfrute y placer) que son propicias para fomentar la libertad de pensamiento en cualquier acto creativo del elemento lúdico requiere libertad, interacción y participación en actividades cotidianas; debe carecer de cualquier preocupación operativa, para que en verdad las personas puedan adentrarse en esos estados de 'trance' (que solo pueden alcanzarse al liberarse de modelos o reglas preestablecidas, es decir, al cambiar sus propios patrones de pensamiento).

La evolución de esta habilidad no llega a su término durante la niñez; por el contrario, más adelante se evidencia y manifiesta en la sociedad a través de prácticas culturales como rituales, competencias deportivas, espectáculos, expresiones folclóricas y diversas manifestaciones artísticas como el teatro, la música y las artes visuales.

En esencia, el cerebro humano consta de tres elementos distintos, aunque relacionados y entrelazados a nivel de neuronas y procesos bioquímicos. Cada una de estas estructuras (el cerebro reptiliano, el límbico y el neocórtex racional) posee tareas claramente definidas.

Las tres unidades mencionadas operan como sistemas que supervisan diversas funciones del cuerpo, las cuales tienen un impacto directo en nuestra salud, bienestar y nuestro desempeño en ámbitos personales, profesionales y académicos. El sistema cerebral reptiliano regula las funciones corporales involuntarias y es responsable de los reflejos y respuestas más básicas y primitivas. Por lo tanto, su función se restringe a reaccionar ante necesidades biológicas.

Además, el sistema límbico incluye componentes como la amígdala cerebral, que desempeña un papel fundamental en el procesamiento y la retención de las respuestas emocionales a través del mecanismo de “recuerdo”.

Igualmente, el componente racional o neocórtex desempeña el papel de regular las emociones y habilidades cognitivas como la memoria, la concentración, la autorreflexión, la resolución de problemas y la capacidad para elegir conductas apropiadas, entre otras. También se le reconoce como la porción consciente de la individualidad debido a su aptitud para crear, ajustar y supervisar las interconexiones entre neuronas (Kolb y Wishaw, 2003, p. 18).

1.2. El Juego como Estrategia Lúdico-Pedagógica y sus Principios Básicos

Existen cinco principios fundamentales que sustentan el uso del juego como estrategia pedagógica.

1.2.1. Principio de Significatividad

El juego adquiere una gran importancia debido a que surge como resultado de procedimientos internos que es necesario estimular y fomentar de manera deliberada (Eisen, 1994, pp. 251-259). En individuos con un rendimiento académico bajo, su nivel de participación en las actividades lúdicas tiende a ser limitadas o incluso inexistentes. En este sentido, el juego desempeña un papel crucial al desarrollar el conocimiento necesario para que estos individuos puedan enfrentar de manera significativa los desafíos que se les presentan.

La actividad lúdica en los niños favorece el establecimiento. De la función simbólica, lo que a su vez da lugar a la aparición interna del símbolo (Bruner, 1984, p. 219), lo que contribuye al aumento de su capacidad cognitiva. Como resultado, el juego surge como uno de

los primeros lenguajes innatos del ser humano, a través del cual puede proyectar sus necesidades, deseos, impulsos, ansiedades y otras sensaciones que es incapaz de comunicar vocalmente.

Muestra las estructuras y patrones organizativos de su personalidad a lo largo del proceso. El fomenta la comprensión del concepto de regla (en sus aspectos cognitivos y emocionales), lo cual está estrechamente relacionado con el desarrollo del juicio ético y la autonomía social en el niño.

A través del juego, el niño aprende para entender el funcionamiento y la naturaleza de los objetos y procesos es está permitido o no con ellas descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben de acatar (Vygotsky [1982]; citado por: López y Montero [2000], p. 4).

El juego se erige como una actividad esencial para el avance cognitivo, emocional y social del niño, desempeñando un rol indispensable en su desarrollo integral. Esto es posible ya que el juego, al ser una actividad simbólica, promueve el despliegue de las funciones fundamentales.

El juego simbólico representa la emergencia de un yo maleable en función de las necesidades del individuo. En caso de que se produce un fallo tanto en la adquisición como en el uso de esta función simbólica, ya sea debido a discapacidades, deficiencias o la falta de etapas de juego.

Adecuada, la ausencia de estas experiencias emocionales en cada etapa del juego puede impactar negativamente, generando desajustes en esta función simbólica no puede adquirirse ni utilizarse, ya sea porque la importancia del crecimiento individual y la necesidad urgente de fomentar la participación en juegos espontáneos durante la infancia para lograr los niveles apropiados en cada fase de desarrollo.

1.2.2. Principio de Funcionalidad

El juego posibilita la eliminación inconsciente de aquellas barreras que evitar un cambio de perspectiva, logrando durante el juego la innovación exitosa en las trazas mnemónicas cerebrales. Según López y Montero (2000), el juego es el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa en el infante.

Al ofrecer tres tipos de habituación a la diversión -negativa, positiva y catártica-, el juego es una herramienta que ayuda a la formación del afecto. El estado emocional en el que el juego deja a los jugadores tiene un impacto significativo en sus emociones, ya que el juego las amplifica de forma natural y espontánea.

Las funciones mentales superiores, como la cognición y la emoción, permiten a las personas relacionarse eficazmente con el mundo exterior. Estas capacidades incluyen la resolución de problemas, la memoria, la conciencia situacional y la inteligencia emocional.

1.3. Principio de Utilidad

El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas (Andreu y García, 2000, p. 124).

Se confirma la estrecha conexión entre la estructura de la mente y la participación en actividades lúdicas a medida que el juego en una persona evoluciona, a empaquetar desde simples juegos sensoriales y motores hasta juegos complejos con reglas y competiciones. El vínculo apropiado entre el pensamiento y la vivencia se manifiesta mediante la práctica de juegos creativos dentro de la cabeza.

Dado que el juego ayuda a los alumnos a centrarse y motivarse para participar de forma independiente, siendo dinámico y creativo en su proceso de adquisición de conocimiento, la psicología cognitiva subraya la relevancia del juego en el crecimiento individual, al actuar como intermediario en la instrucción para facilitar la asimilación de los conceptos enseñados. (Bronfenbrenner [1979]; citado por Martínez [2010], p. 107).

1.3.1. Principio de Globalidad

El juego habilita al individuo para estructurar de manera completa la información, los procesos y las variadas experiencias al relacionarlas y entenderlas de manera coherente, adaptándolas a la realidad que lo rodea. Surge a raíz de la imitación retardada (en este proceso se internalizan las situaciones y relaciones observadas desde modelos concretos), incentivando la creación de espacios de interacción.

En este sentido, el niño organiza su comprensión del entorno y de las personas, lo que le permite desarrollar el conocimiento esencial para enfrentar desafíos de manera significativa. Al experimentar la sensación de dominio sobre su entorno y fomentar el cultivo de una actitud positiva hacia el proceso de aprendizaje, se asiste a las personas en la identificación de su habilidad para crear soluciones originales frente a diversos desafíos. Esto se logra mediante el establecimiento de metas, la sensación de logro y la creación de vínculos a través de la experiencia placentera.

1.3.2. Principio de Culturalidad

El juego constituye una herramienta culturalmente relevante para los seres humanos, funcionando como un lazo intergeneracional. Durante los primeros años de vida, se desarrolla en compañía de adultos, generando así una conexión que influye en la formación de lazos afectivos. Esto confiere al juego una dimensión socialmente significativa (Hall, 1904, citado en García y Llull, 2009, p. 16). Además, el juego ejerce una influencia poderosa en la socialización, permitiendo al niño trascender su propio yo y comprender, aceptar, respetar e incluso modificar. Las normas que sustentan una coexistencia armoniosa y pacífica (Bruner, 1984, pp. 251-259).

Pautas del desarrollo infantil y las actividades lúdicas; Aprender a conocer; Aprende a reconocer su propia identidad como algo único y, al mismo tiempo, como parte de su contexto cercano; Desarrolla la capacidad hacia reconocer las semejanzas y diferencias entre los géneros; Aprende a identificar a las personas que son la familia, la comunidad y la institución educativa; Adquiere entendimiento al descifrar códigos gramaticales, matemáticos, científicos y sociales; Tiene la capacidad de comunicarse, mostrar curiosidad intelectual, tener un pensamiento crítico y juicio autónomo; Utiliza el lenguaje oral en distintas situaciones y contextos, como conversaciones, canciones, recitaciones, cuentos o anécdotas; Empieza a identificar palabras escritas ya componer párrafos y números en textos simples que tienen sentido; Alcanza la comprensión de acciones y situaciones en textos elementales, como cuentos, poemas, enigmas, versos y otros semejantes.

1.3.3. Aprender a Hacer

Manifiesta su originalidad mediante la participación en actividades artísticas como la pintura, el dibujo, la creación de formas tridimensionales, la música, la expresión física y la representación de figuras y escenarios; Puedes llevar a cabo actividades y participar en juegos que involucran movimientos amplios y habilidades motoras precisas, orientadas hacia acciones pertinentes; Utiliza objetos, juguetes, instrumentos y materiales disponibles como medios para aprender y variar su entorno; Participa en juegos y actividades de aprendizaje con diversos materiales, ya sea con la ayuda de adultos, otros niños o por su propia iniciativa; Utiliza habilidades de pensamiento, vivencias y saberes en variadas situaciones y desafíos que surgen en su día a día; Cultiva hábitos relacionados con el trabajo, planificando sus tareas; Lleva a cabo rutinas de nutrición, cuidado personal, descanso, higiene, prevención de enfermedades y garantía de seguridad y bienestar individual; Colabora junto a otros individuos en actividades

y proyectos conjuntos en diversos contextos como la escuela, el ámbito familiar y la comunidad.

1.3.4. Aprender a Convivir

Desarrolla un sentido de sí mismo como persona y empieza a ser consciente de las normas sociales, los hábitos, los valores y los rituales como miembro de una familia y una comunidad; Desarrolla vínculos sociales con los niños y otros adultos del hogar, la comunidad y la escuela a través del juego, las conversaciones y otras circunstancias cotidianas; Muestra preocupación por los demás, actúa de forma solidaria y coopera con ellos; Desarrolla relaciones cálidas, de confianza e integradoras con los miembros de su familia y de su comunidad; Participa en proyectos de grupo y mantiene interacciones interpersonales honestas y constructivas.; Demuestra originalidad y creatividad, muestra espontaneidad y sentido de la maravilla en su comportamiento, toma la empuje y toma decisiones de acuerdo con su edad; Es identificada como una persona activa que reconoce y valora las habilidades físicas, verbales y musicales.

Por otro lado, según la explicación proporcionada por Lanz (1998), en concordancia con los distintos principios éticos que guían el sistema educativo en Venezuela, se identifican las siguientes características en el individuo que debe ser educado: El progreso de las habilidades humanas, basado en una educación humanística abarcadora, orientada a fomentar la capacidad de análisis (llamada en términos más informales 'pensar por cuenta propia'), hacia una capacitación laboral diversificada que supere la estrecha especialización del conocimiento y la acción, con competencias y aptitudes innovadoras, y con actitudes y valores colaborativos y solidarios.

De lo mencionado anteriormente se puede inferir que la representación simbólica que sentará las bases para niveles educativos posteriores es el perfil del niño que finaliza su educación temprana.

1.3.5. Estrategia Pedagógica

La educación continua de los educadores en el ámbito de la Educación Inicial es un proceso que requiere la comprensión profunda de los contenidos y métodos de enseñanza. Por esta razón, es esencial emplear estrategias que logren despertar el interés de los niños en los temas que se van a abordar.

En vista de ello, es importante considerar qué son las estrategias. Huerta (2000) también enumera las siguientes estrategias:

Se refieren a las conexiones que posibilitan la transición de una fase a otra en un proceso; es la unión que vincula el concepto con el objeto, en la que el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el individuo tiene acerca del objeto, y el objeto es la manifestación física de la materia viva o animada, donde la materia viva es representada por el ser humano."

Se trata de una serie de procesos y secuencias diseñadas para respaldar el desarrollo de tareas intelectuales y prácticas que se derivan de los contenidos, con el fin de lograr un objetivo. Bajo esta perspectiva, los autores sostienen que las estrategias deben ser adaptadas a los estudiantes considerando los contenidos relevantes para sus intereses, y deben estar respaldados por una motivación compartida entre el profesor y los estudiantes.

Las estrategias se presentan como planes para guiar el entorno de aprendizaje de manera que se creen oportunidades para alcanzar los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, el uso efectivo de la motivación, así como de la secuencia, directrices y la colaboración en equipo que se siguen.

Se debe incentivar al estudiante a liderar su propio proceso de aprendizaje. La vivencia que el estudiante obtiene debe servir de apoyo al aprendizaje. El enfoque en las prácticas de aprendizaje debería poner más énfasis en las técnicas y habilidades que en el conocimiento específico.

En otras palabras, es importante diseñar estrategias educativas considerando los marcos mentales de los estudiantes, con el objetivo de estimular su motivación hacia el aprendizaje y fomentar su participación activa en el proceso. Además, es beneficioso que los conocimientos previos sirvan como conexiones para facilitar un aprendizaje fluido. En consecuencia, las actividades deben ser diseñadas con el propósito de desarrollar competencias específicas.

Según Castenela (1999), un procedimiento se refiere a un enfoque intelectual intencionado que se utiliza para aprender de manera significativa, resolver problemas y abordar requerimientos académicos.

En cuanto al método, Muñoz y Noriega (1996). Lo define como "El camino, manera o modo más adecuado para alcanzar una meta" (p. 34). Según estos estudios, la metodología lleva consigo un significado etimológico que se relaciona con el estudio del método y el sistema característico de una ciencia específica.

Las disposiciones metodológicas se agrupan según el nivel de interacción del docente con el estudiante. A su vez, el método puede ser catalogado como didáctico, dialéctico y heurístico. De acuerdo al nivel de influencia del profesor en el estudiante, el método puede ser

impositivo, orientado a objetivos y expositivo. En función de la valoración que el profesor otorgue a la enseñanza en sí misma, el método se puede describir como dogmático o crítico.

La elección del enfoque metodológico está influenciada por la habilidad del maestro para comprender la situación del estudiante en relación con los objetivos. Sin embargo, esta habilidad rara vez se considera como un elemento fundamental al abordar los procedimientos de enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, el análisis, los métodos y el tipo de contenido sobre el que se utilizan son de donde proceden las estrategias y las actividades. La mayoría de los métodos producen uno o varios procedimientos idénticos a la técnica de referencia. Los siguientes elementos deben tenerse en cuenta como puntos de referencia para las prácticas de instrucción en el ámbito de la educación física:

Se debe equilibrar el manejo de conceptos, procedimientos y habilidades, introducir la globalización y la interdisciplinariedad, y centrar el aprendizaje en el ente físico y no sólo en el movimiento de ese cuerpo o en su desarrollo biológico si se quiere cumplir con su misión de educar a la persona en su totalidad como ser vivo integral.

La selección de estas tácticas contempla la combinación de enfoques individuales y grupales. En este sentido, las tácticas individuales promueven el autodidactismo, la asunción de responsabilidad personal y el logro de metas propias por parte de los estudiantes.

La utilización de enfoques grupales según Muñoz y Noriega, fomenta la conexión entre el docente y el estudiante, así como entre los propios estudiantes, con el objetivo de desarrollar competencias, recopilar información, construir conocimiento, modificar actitudes, basándose en experiencias previas y ofreciendo personalizado, atención entre otros aspectos de importancia.

Por lo tanto, es crucial reconocer que cada profesor aporta su estilo personal y experiencia profesional al dirigir la enseñanza, al igual que cada estudiante tiene su propio enfoque para lograr el aprendizaje. En consecuencia, al seleccionar técnicas pedagógicas, es esencial considerar las particularidades de los estudiantes y del profesor, así como la estructura fundamental del programa y el contexto temporal y espacial del proceso educativo.

Capítulo II

El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje, ¿Cómo Crearlo en el Aula?

2.1. El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje

2.1.1. ¿Qué Objetivos Persigue un Juego Didáctico?

Un juego educativo debería incluir una serie de propósitos que permitan al profesor establecer las metas que se pretenden alcanzar con los estudiantes. Entre estos objetivos se pueden mencionar: presentar un desafío que requiera ser resuelto en un nivel de comprensión que involucre ciertos niveles de dificultad. Consolidar de manera atractiva los conceptos, procesos y actitudes que forman parte del plan de estudios. Proporcionar una vía para fomentar el trabajo colaborando en equipo de una forma placentera y gratificante. Potenciar destrezas que niño serán beneficiosas para el crecimiento futuro del. La educación mediante juegos busca familiarizar a los participantes con conceptos y datos de distintas áreas. Además, crea un entorno estimulante para cultivar tanto la creatividad intelectual y emocional.

Por último, tiene como objetivo desarrollar competencias en campos donde los niños encuentran mayores dificultades. En este tipo de juegos, se combinan componentes visuales, orientaciones proporcionadas por los educadores y acciones realizadas por los estudiantes, en conjunto con objetos tales como juguetes, materiales y elementos.

En consecuencia, el docente dirige la atención de los estudiantes, los guía y motiva para que puedan elaborar sus conceptos y enriquecer su vivencia. En cada actividad lúdica educativa, destacan tres elementos: el propósito didáctico. Este propósito define la naturaleza y el contenido del juego. Por ejemplo, en el caso del juego 'Busca la pareja', el propósito es que los niños adquieran la habilidad de establecer conexiones entre distintos objetos, como por ejemplo naranjas y manzanas.

El objetivo educativo se ajusta en base a los conocimientos y comportamientos que requieren reforzarse. Las acciones lúdicas forman parte fundamental de los juegos didácticos. Estas Las acciones deben ser transparentes y notorias, ya que su ausencia convertiría la actividad en un ejercicio educativo más que en un juego. Estas acciones impulsan la actividad, mejoran la experiencia de enseñanza y aumentan la concentración voluntaria de los estudiantes. Una particularidad destacada de estas acciones es su propósito de entretener; por ejemplo, al resolver un rompecabezas, los niños detectan las transformaciones que suceden en las piezas que lo conforman.

En esta fase, los docentes deben reconocer que el juego educativo constituye una parte de la actividad con un objetivo pedagógico, aunque no necesariamente ocupan todo el tiempo asignado para dicha actividad. Las reglas del juego desempeñan un papel fundamental en la organización en este entorno. Estas reglas determinan las acciones a realizar y la manera de llevarlas a cabo, proporcionando también orientación para la ejecución de las tareas propuestas.

2.1.2. ¿Cuáles son las Normas que Deben Destacarse en Comparación con las de otros Juegos?

Es importante que el profesor explique repetidamente las reglas del juego y resalte para los niños que el incumplimiento de estas reglas resultará en la pérdida del juego o en la falta de sentido del mismo. De esta manera, se fomentará también la comprensión organización e interacciones entre compañeros. La elección de los temas para los juegos educativos se basa en los diversos temas abordados en las actividades pedagógicas enseñadas, y estos temas constituirán un elemento fundamental de esas actividades.

En actividades centradas en el proceso de desarrollo lingüístico, por ejemplo, se utilizan actividades lúdicas con el propósito de asegurar una pronunciación precisa de los sonidos. Sin embargo, es relevante destacar que estos juegos no se llevan a cabo cuando se introduce un nuevo sonido, sino más bien para reforzarlo.

Durante estas actividades lúdicas, el profesor no siempre puede supervisar si todos los niños están pronunciando el sonido de manera correcta. Las actividades que implican la repetición de sonidos están especialmente diseñadas para aquellos niños que enfrentan dificultades, otorgándoles la oportunidad de practicar y mejorar la pronunciación de varios sonidos.

En los juegos diseñados para fomentar a los profesores pueden utilizar un juguete (como una muñeca o un libro) para dirigir la actividad, lo que mantiene el interés del niño y fomenta el crecimiento intelectual. Los conocimientos previos de los niños sobre las cosas y fenómenos de su mundo sirven para determinar el contenido del juego. Por lo tanto, los objetos que se utilizarán en el juego deben examinarse antes de empezar.

En muchos juegos didácticos, los niños deben definir el objeto en función de sus propiedades básicas como parte de las acciones de juego. También utilizarán su comprensión de las similitudes y diferencias de los objetos en sus juegos.

Cuando un profesor observa que no se están siguiendo las reglas del juego o que no se están realizando los comportamientos humorísticos sugeridos durante la actividad, el instructor debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2006).

¿Qué características? ¿Cuáles son los requisitos de un juego educativo? Una vez que se han definido estos objetivos, es esencial comprender las cualidades que debe tener para conducir a cabo de manera efectiva, manteniendo en mente que debe abarcar los siguientes aspectos: Intención didáctica. Objetivo didáctico; Reglas, limitaciones y condiciones.; Un número de jugadores; Una edad específica; Diversión; Tensión; Trabajo en equipo; Competición.

2.1.3. ¿Cómo Podemos Clasificar los Juegos?

Se encuentran numerosos tipos de juegos con variadas clasificaciones, sin embargo, es posible utilizar una perspectiva más simple y funcional como punto de referencia; en primer lugar, es posible categorizarlos según la cantidad de participantes, ya sea de forma individual o en grupo. Por otra parte, pueden ser tanto tradicionales como modificadas en función de la cultura (Yvern, 1998). Además, otra forma de clasificación se basa en la dirección del juego, pudiendo ser juegos dirigidos o juegos libres. En relación a la edad, se pueden dividir en juegos para adultos, adolescentes y niños.

Basado en la diferenciación de formas, se pueden clasificar en juegos de ensamblaje y rompecabezas. Basados en la discriminación y configuración, se pueden categorizar como juegos de correspondencia de imágenes. Hay juegos con imágenes invertidas según la disposición de las formas. En términos de ordenamiento lógico, se encuentran juegos de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998).

2.1.4. ¿Qué Pasos se Deberían tener en Cuenta para Elaborar un Juego Didáctico?

Con el objetivo en mente, crear la estructura o adaptar una ya establecida; Mediante un análisis de opciones y la elección de las ideas más apropiadas, llevar a cabo la planificación; Desarrollar el concepto a través de un boceto o dibujo inicial; Seleccionar el material visualmente más adecuado; Establecer reglas de juego, asegurando que sean precisas, claras y tantas como sean necesarias; Anticipar posibles obstáculos, como limitaciones de espacio, tiempo disponible y número de jugadores; Visualizar el juego de manera similar a como se haría con una película; Realizar al menos tres ensayos para comprobar la consecución de los objetivos; Poner en práctica con niños y mantener un registro detallado de todo lo sucedido con el fin de perfeccionar o simplificar el juego; Evaluar los conocimientos adquiridos en relación con el objetivo para verificar su efectividad didáctica.

Capítulo III

Formato del Juego Didáctico

3.1. Formato del Juego Didáctico

Nombre del juego; Que se asignará al juego elegido. Enfoque del conocimiento: El tema en el que se centrará. Objetivos: Las lecciones que se enseñarán y aprenderán a través del juego. Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales relevantes para el campo de especialización. Identificación de la estructura utilizada para la creación del juego: Por ejemplo, dominó, juego de memoria. En caso contrario, se proporcionará una descripción de la estructura elaborada. Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo). Duración: Tiempo Materiales empleados: Enumeración de los materiales requeridos. Directrices: Se detallará de forma progresiva la manera en que el juego será llevado a cabo. (Formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007 p.7).

“Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad. El anhelo de cualquier maestro con vocación” (Sierra y Guédez, 2006

El juego es la actividad propia del niño, (Wallon, 37-4); es una actividad verdaderamente específica de la infancia, según Vermeylen (34). En tesis de Chateau, «infancia y juego deben unirse tan estrechamente que, preguntarse por qué juega el niño, es preguntarse por qué es niño» (55-96). En los primeros años de la vida, toda actividad es para el niño un juego.

En la edad preescolar el juego constituye la totalidad de la actividad infantil» (43-396) «El niño vive completamente en su mundo peculiar del juego» (96-396). “El niño es un ser que juega. Y el hombre, un ser que ha jugado”

Cuando pensamos en el entorno cotidiano de un salón de clases, nos enfrentamos a estudiantes que presentan diversos desafíos en su proceso de aprendizaje y muestran falta de entusiasmo respecto a su educación. Para cambiar esta visión, se necesita una estrategia pedagógica dinámica y motivadora que busque estimular a los estudiantes hacia un aprendizaje placentero y con sentido.

En el nivel Inicial Una atención especial se exige en la formación de los niños pequeños, ya que en ellos se establecen los cimientos fundamentales del conocimiento y el desarrollo de habilidades socio afectivo, cognitivas y psicomotoras. Dada la crucial relevancia de este nivel educativo, se nos impulsó a investigar. Sobre 'El juego como herramienta de

aprendizaje en niños y niñas en la etapa inicial'. Los niños aprenden en este proceso, y la figura del educador cobra un rol esencial, ejerciendo como guía en la instrucción, actuando como mediador y presentando actividades que estimulen al alumno en el entorno del aula, fomentando así el interés por el aprendizaje. Esto crea un ambiente en el que el niño se siente cómodo para demostrar lo que ya sabe y lo que aspira a aprender.

Según Josué Llull, profesor de la Universidad de Alcalá y autor de «El juego infantil y su metodología», las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de 6 aspectos fundamentales de la personalidad de los niños.

3.1. Actividades Lúdicas su Importancia en el Nivel Inicial

La actividad lúdica en la educación temprana se caracteriza principalmente por su naturaleza libre, ya que los niños pequeños se entregan al juego por placer, movidos por el deseo de disfrutar, sin otra motivación más allá de la diversión, lo que conlleva un sentido de libertad intrínseca. Esta dimensión se diferencia de la rutina diaria, ocupando diferentes parámetros en términos de espacio y tiempo. Por lo tanto, sigue normas o reglas específicas que definen su estructura y, en consecuencia, establece un sentido de orden. Este tipo de actividad se considera esencial en la niñez y desempeña un importante papel en la socialización de los niños.

Participar en el juego de manera adecuada implica que los niños adquieran habilidades de comunicación intrapersonal, así como la capacidad de comprender las comunicaciones de otros. Además, el juego ofrece una vía para canalizar la energía emocional acumulada. Proporciona a los niños una oportunidad para liberar las tensiones que pueden acumularse debido a las influencias del entorno sobre su comportamiento. (Hurlock, 2000).

Participando en actividades lúdicas, los niños descubren sus propias capacidades y comparten experiencias con sus compañeros de juego. A medida que se desarrollan, también aprenden a interactuar socialmente, ya que al jugar con otros, los pequeños establecen relaciones y adquieren habilidades para resolver los desafíos que surgen en estas interacciones. En términos de normas morales, a pesar de que los niños aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de estas normas morales no es tan rígida como en un contexto de juego en grupo. (Hurlock, 2000).

Conclusión

En la primera infancia, los niños pueden potenciar su desarrollo físico e intelectual utilizando cuidadosamente las actividades lúdicas.

Por su naturaleza interactiva, las actividades lúdicas ayudan a facilitar la comunicación entre niños y adultos de forma divertida en el tiempo.

Los profesores deben establecer las circunstancias fundamentales para que los niños se comuniquen tanto individualmente como en grupo con agilidad, de forma oportuna y comprensible, adquiriendo competencias y alcanzando aprendizajes significativos.

Se anima a los niños a crear o "descubrir" situaciones nuevas y espontáneas a través del juego, solos o en grupo.

Referencias Bibliográficas

Gómez Rodríguez, Tatiana Y Otras. Tesis; Actividad Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños De La Institución Educativa Niño Jesús De Praga. Universidad Del Tolima.

Romero, Lorena Y Otras. Pautas Del Desarrollo Infantil Y Actividades Lúdicas. Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Venezuela)

Chacón, Paula. El Juego Didáctico Como Estrategia De Enseñanza Y Aprendizaje ¿Cómo Crearlo En El Aula? Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico De Caracas Departamento De Educación

Blanco, Wendy Y Blanco, Dorais. Monografías. República Bolivariana De Venezuela. Ministerio Del Poder Popular Para Educación. Maracaibo. Estado Zulia.

Anexos
Anexo N°01 Reporte de Turnitin



Identificación de reporte de similitud: oid:12815:262483889

NOMBRE DEL TRABAJO

AUTOR

MONO_TUANAMA JESSICA_2022_1.doc

Jessica Natividad Tuanama Correa

X

RECuento DE PALABRAS

RECuento DE CARACTERES

7605 Words

42981 Characters

RECuento DE PÁGINAS

TAMAÑO DEL ARCHIVO

32 Pages

4.1MB

FECHA DE ENTREGA

FECHA DEL INFORME

Sep 11, 2023 10:00 PM GMT-5

Sep 11, 2023 10:01 PM GMT-5

● 27% de similitud general

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

- 24% Base de datos de Internet
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Cross
- 21% Base de datos de trabajos entregados