

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los beneficios en el aprendizaje que genera el juego lúdico en la educación inicial

Trabajo académico

Para optar el Título de la Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autora

Cecilia Yanet Toro Oblitas

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los beneficios en el aprendizaje que genera el juego lúdico en la educación inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los beneficios en el aprendizaje que genera el juego lúdico en la educación inicial

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

Cecilia Yanet Toro Oblitas (Autora)

.....

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

.....

Piura – Perú

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura, a quince días del mes de agosto del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Óscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: **"Los beneficios en el aprendizaje que genera el juego lúdico en la educación inicial"** para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **TORO OBLITAS CECILIA YANET**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 16

Por tanto, **TORO OBLITAS CECILIA YANET**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

A Dios por sus bendiciones que me brinda a cada
momento

A mi familia por apoyarme siempre.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	5
INDICE.....	6
RESUMEN	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I	12
1.1. Antecedentes Internacionales	12
1.2. Antecedentes Nacionales	13
CAPÍTULO II.....	15
2.1. Metodología.....	15
2.2. Definición según autores	16
2.3. Teorías sobre el aprendizaje	17
2.4. El Aprendizaje en el Nivel de Inicial.....	17
2.5. ¿Cómo se implementa, los rincones en las aulas de educación inicial?	18
2.6. Procesos del Aprendizaje.....	19
2.7. ¿Cuáles son las Áreas que se deben Implementar en las Aulas de Educación Inicial?	19
CAPÍTULO III.....	22
3.1. Las Peculiaridades del Juego.....	22
3.2. El Juego como Manifestación Social	24
3.3. Diferencias del Juego y Método Lúdico.....	24
3.4. Juego: Desarrollo Infantil y Aprendizaje	25
3.5. Tipos de Juego.....	25
3.6. El Niño y El Método Lúdico	27
3.7. La Metodología Creativa-Lúdico	27
3.8. La Intervención Educativa del Método Lúdico.....	28
3.9. El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del Componente Lúdico	28
3.10. El Método Lúdico desde otra Perspectiva.....	30
3.11. Elementos	31
3.12. Centros de Interés.....	31

3.13. La lúdica como estrategia didáctica	35
3.14. El Perfil de la Docente que aplica el Método Lúdico.....	36
CONCLUSIÓN.....	38
RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS CITADAS	40

RESUMEN

El presente trabajo académico se basa en conocer aspectos importantes sobre el papel que tiene el juego lúdico en el aprendizaje de niños del nivel inicial, ya que en diferentes investigaciones que se han realizado se ha mostrado que hay estrategias pedagógicas que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas que tienen los niños. Este material basa su desarrollo en la importancia que tiene el juego ludio y sus aportes dentro del aspecto educativo, para ello se ha hecho una revisión sistemática de diferentes fuentes de información así como aportes de diferentes autores que hablan sobre el tema tratado, así mismo este material puede ser un apoyo de consulta para docentes para tener en cuenta en su trabajo diario.

Palabras claves: aprendizaje, lúdico, juego.

ABSTRACT

The present academic work is based on knowing important aspects about the role that the playful game has in the learning of children of the initial level, since in different investigations that have been carried out it has been shown that there are pedagogical strategies that respond to the requirement of integrating learning activities to the basic needs that children have. This material bases its development on the importance of the ludio game and its contributions within the educational aspect, for this a systematic review of different sources of information has been made as well as contributions from different authors who speak about the subject matter, as well as this material can be a reference support for teachers to take into account in their daily work.

Keywords: learning, playful, game.

INTRODUCCIÓN

Es importante el aprendizaje tempranamente, tiene por objetivo asegurar que los niños tengan acceso a la educación inicial o preescolar de calidad, con el fin de que estén preparados para cuando vayan a la primaria. En la actualidad la educación inicial o preescolar es un instrumento esencial para obtener una enseñanza primaria universal.

Además de asegurar el acceso a una educación inicial o preescolar de calidad forma parte estratégica para optimizar el aprendizaje y los resultados escolares, así como la eficacia del sistema educativo.

Los servicios de educación inicial en las instituciones educativas tienen un gran potencial para ampliar e integrar los escasos de aprendizaje y los intereses de niños. las ideas y los métodos de aprendizaje de la enseñanza en la primaria al nivel inicial o preescolar y pueden ser atractivas.

En consecuencia, uno de los grandes desafíos de la programación educativa es el de fusionar la educación inicial o preescolar al sector de la educación, pero manteniendo los factores distintivos de la programación de calidad para los niños. Un componente clave ha de considerarse es el “aprendizaje a través del juego”, o “aprendizaje lúdico”, que resulta primordial de cara a una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia.

Las maestras de educación inicial deben trabajar en favor de que el aprendizaje sea lúdico y se convierta en un aspecto esencial de la expansión; y el fortalecimiento de la educación inicial. Fundamentado en un enfoque de sistemas, que ofrece estrategias que podrían acoplarse a múltiples contextos. Con el objetivo es compartir conocimientos prácticos acerca de cómo incluir el juego y una pedagogía medida en el niño en las decisiones de esparcimiento de la educación inicial con el fin de garantizarse la calidad y el uso adecuado de esos proyectos.

Objetivo General; Demostrar la relación entre el aprendizaje y el juego lúdico de educación inicial.

Objetivos Específicos

- Demostrar que vínculo existe entre el juego lúdico y el aprendizaje en la educación inicial.
- Demostrar los beneficios del juego lúdico en la educación inicial
- Demostrar los beneficios en el aprendizaje del uso del juego lúdico.

En el capítulo I, algunos antecedentes que se puede encontrar sobre esta problemática.

En el capítulo II se puede encontrar el marco teórico. En el primero parte los conceptos El Aprendizaje. En la segunda parte, se denota todo lo relacionado el juego lúdico.

Finalmente, la investigación del trabajo monográfico es una investigación básica, y el método utilizado es descriptivo exploratorio, ya que aún hay mucho campo que recorrer e investigar. Los materiales utilizados ha sido producto de distintas fuentes electrónicas como físicas, así como diversas tesis, libros, artículos, etc.

Así mismo al final se dan a conocer las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTE DE ESTUDIOS.

1.1. Antecedentes Internacionales

Ana María Leyva Garzón (2011) “El Juego como Estrategia Didáctica en la Educación Infantil Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, II Periodo De. Esta investigación abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como Seres humanos.”

Ana Mercedes Caballero Martínez, Johana Patricia Yoli Santiago, Yolanda Esther Valega Padilla (2010) “El Juego, para Estimular la Motricidad Gruesa en Niños de 5 Años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del Distrito de Barranquilla; Universidad Del Atlántico Facultad de Educación, Barranquilla. La presente investigación tuvo como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades estaban encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición, de hecho se entregan herramientas a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las maestras de preescolar realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la

motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje. Esta investigación se centró en desarrollar una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudaran a estimular la motricidad gruesa, en la medida que las dimensiones de coordinación y equilibrio estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleven a mantener una buena calidad de vida.”

1.2. Antecedentes Nacionales

Navarro Mariñas, (2015) en la tesis “La aplicación de las actividades lúdicas con material concreto para la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo grado de una institución educativa pública del distrito de san Juan de Lurigancho, tuvo como objetivo principal describir cómo aplican los docentes estas actividades lúdicas en la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación. En el recojo de la información, la técnica aplicada fue la observación sistemática, mediante el instrumento de la guía de observación; que permitió recoger información acerca de cómo aplican los docentes las actividades lúdicas en la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación. Para la segunda actividad la técnica fue la encuesta mediante la aplicación del instrumento del cuestionario, prueba escrita que nos proporcionó una información personal del docente acerca de los conocimientos que tiene de las estrategias de resolución de problemas como los aplica en el aula, los ítems se han distribuido en tres aspectos como la planificación de la sesión de aprendizaje del docente encuestado, que comprende 12 ítems, ejecución por ítems y la evaluación de los logros en los niños y niñas con 11 ítems. Para el análisis e interpretación de la información, se tuvo en cuenta los cuadros de doble entrada que reflejan la relación entre los ítems y su observación, mediante de la guía de observación y entre la información proporcionada por el cuestionario. El análisis de la información de la presente tesis se realizó en las siguientes etapas: Análisis por dimensión de la Guía de Observación, que incluye el análisis por ítem. Análisis por dimensión del cuestionario, que incluye el análisis por tres

aspectos planificación, ejecución y la evaluación casuística. Análisis general entre dimensiones de la Guía de Observación. Análisis general entre dimensiones del cuestionario. Como resultado de la investigación se concluye que en forma global que la mayoría de los docentes, no aplican correctamente las actividades lúdicas en la resolución de 21 problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo grado; siguen enseñando una matemática mecánica, en la que no se toma en cuenta el contexto, los intereses y necesidades de los mismos.”

CAPÍTULO II

EL APRENDIZAJE

2.1. Metodología

El aprendizaje; es el proceso de adquisición de habilidades, conocimientos, actitudes y valores, posibilitado mediante la enseñanza o estudio. Dicho desarrollo deberá entenderse desde distintas posturas, que involucra que existen otras hipótesis emparentadas al hecho de instruirse.

“Es aquel proceso por el cual los individuos adquieren cambios en su conducta, que ayudaran a mejorar sus acciones, reestructuran su pensamiento o manifiestan nuevas condiciones de conducta y nuevas nociones e información”.

El aprendizaje, es labor de toda la vida; siempre será primordial aprender a ser, a vivir juntos, a conocer, a hacer, y a emprender.

El proceso fundamental en el aprendizaje, consiste en imitar (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta manera, los niños aprenderán tareas básicas necesarias para perdurar y desarrollarse en la colectividad de la sociedad.

El aprendizaje humano, es el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su oportuna respuesta. La capacidad no es privilegio de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se formó como un factor que supera a la destreza común de las ramas de la evolución más análogos. Gracias al progreso del aprendizaje, los seres humanos han logrado obtener una cierta independencia de su hábitat ecológico y pueden reformarlo de acuerdo a sus necesidades.

2.2. Definición según autores

Feldman, (2005); señala que, “es un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. Esta definición supone que:

- El aprendizaje implica un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual.
- Dicho cambio es duradero.
- El aprendizaje ocurre, entre otras vías, través de la práctica o de otras formas de experiencia (mediante la observación de otros individuos).”

Schunk, (1991); señala que, “El aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes.”

Schmeck, (1988) pág. 171; “El aprendizaje es un sub - producto del pensamiento. Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.”

Bigge (1985), pág. 17; señala que “El aprendizaje conlleva a un proceso dinámico dentro del cual el mundo de la comprensión que constantemente se extiende llega a abarcar un mundo psicológico continuamente en expansión... significa desarrollo de un sentido de dirección o influencia, que puede emplear cuando se presenta la ocasión y lo considere conveniente... todo esto significa que el aprendizaje es un desarrollo de la inteligencia. El aprendizaje por tanto conlleva cambios de la estructura cognoscitiva, moral, motivacional y física del ser humano.”

Gagné (1985); señala que, “El aprendizaje consiste en un cambio de la disposición o capacidad humana, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible simplemente al proceso de desarrollo.”

Shuell (1991); manifiesta al aprendizaje como, “un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de una determinada manera, la cual resulta de la práctica o de alguna otra forma de experiencia.”

2.3. Teorías sobre el aprendizaje

Isabel García señala, que el aprendizaje es aquel conocimiento, obtenido desde las cosas que nos ocurren en el día a día, de esta forma se alcanzan nociones, habilidades, etc. Esto se obtiene a través de 3 métodos desiguales entre sí, la instrucción, la observación y la experiencia.

Patricia Duce, señala; que una de los sucesos que influyen formidablemente en el aprendizaje, es la interacción con el medio, con las demás personas, estos elementos varían en la práctica, y por ende en la forma de analizar y atribuirse de la información. A través del aprendizaje el sujeto adaptará el entorno y responderá frente a los cambios y acciones que se desenvuelven en el entorno, transformando si es esto inevitable para subsistir.

Hay diversas teorías entorno a ¿por qué? y ¿cómo? los individuos acceden al conocimiento, como la teoría de Albert Bandura en la cual se dice que cada individuo arma su propia forma de aprender de acuerdo a las condiciones primitivas que haya tenido para imitar modelos. Por su parte, Piaget la aborda analizando exclusivamente el desarrollo cognitivo. Y Pávlov, quien asevera que el conocimiento se obtiene desde de la reacción frente a estímulos paralelos.

2.4. El Aprendizaje en el Nivel de Inicial

En inicial, los niños aplican algunas dinámicas específicas que son exclusivas de su edad y nivel de desarrollo. Ellos arrancan en la jornada de clases con “actividades permanentes”. Mediante las cuales se repasa a diarios la asistencia, cómo está el clima hoy, los días de la semana, los cumpleaños, cuáles son las normas de convivencia.

Estas actividades favorecen en la incorporación de ideas en el aula, en donde se tiene como expectativa el desenvolvimiento autónomo de acuerdo a las prácticas de trabajo, que conmemora a diario a partir del desarrollo de estas actividades. Se desarrollarán actividades de aprendizaje dentro de la lógica anteriormente descrita; además, se brinda a los niños zonas de juego y aprendizaje en los cuales se usa habitualmente los rincones del aula ambientados adecuadamente.

El trabajo por en estas áreas permite que los niños desarrollen actividades que consolidan su independencia, incrementan su empuje y sentido de responsabilidad. Las áreas, que son una de las actividades privilegiadas por los niños de Educación Inicial, debido a que estos espacios en el aula y materiales que incluyen instrumentos de aprendizaje autónomos, a través de actividades basadas en el juego lúdico.

El Juego lúdico, es una forma de aprender es la preparación para la vida adulta. El jugar, es investigar y entender el medio que nos encierra, iniciar y fortificar las relaciones interpersonales. La manera segura para que el niño aprenda jugando, es efectuar el salón con “RINCONES”.

2.5. ¿Cómo se implementa, los rincones en las aulas de educación inicial?

- Cada rincón debe tener el material necesario ni demasiados, ni muy pocos objetos.
- El material, que utilicen los niños debe ser accesible a los niños.
- Catalogar los materiales de manera cuidadosa y promover la cooperación del niño en el aula.
- Brindar al niño, material que sea deleitable, agradable y que cumpla con las siguientes características de seguridad: “no tóxico, sólido, no objetos pequeños, etc.”
- El horario, puede variar y será en función a la organización de actividades en el aula, sin embargo, se recomienda que se conserve un horario fijo para que los niños desarrollen sus hábitos.

2.6. Procesos del Aprendizaje

“Son las actividades que realizan los y las estudiantes para alcanzar los indicadores de logro, que evidencian cuán competentes son para resolver los problemas de la vida cotidiana. Se realizan varios procesos de conocimiento cuando una persona se dispone a aprender. Entre estos procesos se pueden mencionar los siguientes:

- **Recepción de datos** Se basa en el reconocimiento del mensaje.
- **Transferencia** La persona puede responder preguntas y resolver problemas con apoyo de los conocimientos elaborados.
- **Comprensión de la información** La persona, en base a sus conocimientos previos, sus intereses y habilidades interpreta el mensaje para elaborar nuevos conocimientos.
- **Retención a largo plazo** La persona recuerda los conocimientos finalmente elaborados, durante determinado tiempo.”

2.7. ¿Cuáles son las Áreas que se deben Implementar en las Aulas de Educación Inicial?

2.7.1. Área de Comunicación y biblioteca

En esta área aprendizaje los niños; se les leen cuentos, ellos empiezan a describir imágenes las imágenes presentadas busca desarrollar en los niños la memoria visual, la percepción visual, la lectura de imágenes, la discriminación visual y producen textos simples a partir de éstos. Anexo N° 01

Los materiales para esta área deben ser sólidos y manejables para que los niños puedan manipularlos con habilidad. Además, es importante que renueve interminablemente el material (libros, cuentos), ambicionando que se relacionen con la unidad trabajada.

Materiales a utilizar: cuentos, revistas, periódicos, folletos informativos, etc.

2.7.2. Área del juego simbólico/ Disfraces

En esta área se escenifican situaciones cotidianas. También permite que los niños tomen conciencia de ellos mismos e identifiquen a las personas de su entorno familiar. Este es un rincón en el que el niño puede dejar volar su imaginación.

Aquí el niño es capaz de representar un personaje diferente cada día, dependiendo del disfraz, la capa, peluca... que se ponga o se imagine que lleva. Con un simple sombrero el niño puede imaginar ser un policía, bombero, indio. Anexo N° 02

Se establecen situaciones de juego simbólico, los niños pasan de lo real a lo imaginado, manifiestan mediante los objetos, el lenguaje oral y los movimientos corporales sus sentimientos.

Materiales: espejos, prendas de vestir de niños y /o adultos, sombreros, y juguetes.

2.7.3. Área de Matemáticas

Aquí se les brindan a los niños prácticas perceptivas directas y manipulativas relacionadas con los elementos de número, tamaño y forma. Así como, se llevan a cabo labores de orden, clasificación, seriación y/o comparación. Anexo N° 03

Materiales a utilizar: centímetros, vasos, botellas, rompecabezas, dominós, cuentas, bloques y madera de diversos colores, tamaños y formas, cajas de diferentes tamaños, etc.

2.7.4. Área de Expresión Plástica/Grafomotricidad

Se ofrece a los niños materiales manejables y dominables, los cuales pueden transformarse. Se potencia al máximo la creatividad y libre expresión de los niños. Se les brinda a los niños la oportunidad de desarrollar su destreza manual y así prepararlo para la escritura. Anexo N° 04

Materiales: témperas, crayolas, colores, plumones, papelotes, cartulinas, papeles de colores, plastilina, etc.

2.7.5. Área de música y sonidos

La música, es una técnica significativa para las actividades del aula. Atrae la curiosidad de los niños hacia los materiales musicales. En esta zona los niños pueden instruir en el aprendizaje de ritmos, compases y cadencias; además de conocer los posibles sonidos con su cuerpo y a través del uso y manipulación de los instrumentos musicales que la docente les presenta. Es un espacio ideal para trabajar también la comprensión y discriminación auditiva. Anexo N° 05

Materiales: CD's, radio, tambores, toc-toc's, pandereta, cascabeles, maracas, castañuelas, metalófono, flauta dulce, etc.

CAPÍTULO III

EL JUEGO LÚDICO

La palabra juego deriva del latín *iocus/iocare*, que significa pasatiempo, recreo. Deriva de la expresión *ludus*, respectivo tanto al juego infantil como al entretenimiento y la competencia. El hecho de jugar, *lusi-lusum*, contiene asimismo la complacencia por la alegría y el jolgorio.

RAE (2001). Señala; “al juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse, travesear, retozar.”

La noción de la palabra "juego" no ha sido tomado en "serio". Muchas veces es relacionada, con “lo no serio, con la diversión, la risa, la alegría.”; “Lo serio es otra cosa diferente, aquella actividad en la que no se divierte nadie, en la que se debe demostrar un esfuerzo físico y mental palpable, en la que se implica una normativa donde el punto de partida es la absoluta seriedad, el respeto y criterio de autoridad, en la que, se trabaja.” Sin embargo, se debe desistir la calidad del juego, así que la verdad y realidad.

El juego, “es el término como el pensamiento más profundos y emociones de los seres humanos; lo que permitirá exteriorizar los conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de aprendizajes negativos, propicia el desarrollo integral del individuo moderadamente, tanto físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad”.

3.1. Las Peculiaridades del Juego

GARCÍA Y LLUL (2009), pág. 116; menciona las peculiaridades:

- “Libre y voluntario. Es espontánea su actividad, autónoma, gratuita y no es imperativo; se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales explícitos, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas;
- Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad;
- Implica actividad física y/o psíquica;
- Es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia, ya que los niños viven y aprenden jugando;
- Tiene una finalidad intrínseca. El placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso. Esta cualidad se denomina “autotelismo” y es común a toda la actividad de ocio;
- Posee unas normas y procedimientos distintos al resto de actividades que no son lúdicas, y que todos somos capaces de diferenciar;
- Es una forma de interactuar con la realidad, de relacionarse con el medio;
- Es una vía de autoafirmación; por lo tanto, ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas;
- Favorece la socialización, pues nos enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Además, cumple una función compensadora de desigualdades y; en ocasiones, una función terapéutica, ya que resuelve los conflictos cotidianos de forma imaginativa;
- Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables. Es posible jugar con cualquier elemento al que el jugador otorgue una función simbólica;
- Los espacios de juego se modifican y alternan según nuestras necesidades y posibilidades. No se sabe cómo ni cuándo va a terminar, lo cual envuelve al juego en un cierto halo de misterio que transforma y condiciona los límites;
- Constituye un elemento sobre motivador, es una forma de hacer atractiva cualquier otra actividad.”

3.2. El Juego como Manifestación Social

Los niños, cuando juegan, obtienen modelos de conducta y destrezas utilizando para la inclusión del universo de personas adultas; es así, la recreación, se usa para perfeccionar. En una sociedad, es instintivo de sus oportunos valores y la forma de ser. A esta conexión, se le cataloga en cuatro tipos:

- “ALEA: juego basado en la suerte o azar. Ejemplo: oca.
- AGÓN: juego de competencia en condiciones de relativa igualdad, en los que hay que se trata de demostrar la superioridad, respetando unas reglas. Ejemplo: deportes, juegos de estrategia, tres en raya...
- ILINX: se trata de destruir por un instante la estabilidad de la percepción, de alcanzar aturdimiento o trance. Se buscan situaciones desorientadoras. Ejemplo: laberintos.
- MIMICRY: simulación de una segunda realidad o universo paralelo. El jugador adopta otra identidad ayudándose de la mímica, el disfraz y otros elementos simbólicos. Ejemplo: juegos de rol.”

3.3. Diferencias del Juego y Método Lúdico

El Juego en el progreso de las personas, se ubica en una zona de transición atenuada para la creación. Debido a que es un espacio de libertad y sin más sentido que la creación misma de uno mismo.

El juego lúdico, es el camino más breve entre el reino de la libertad y la posibilidad, que causa una categorización que causa labor propia del jugador, y permite al sujeto creador respetar los tipos de reglas que existen para producir mejor un espacio libertario y ordenado que se produce a través del juego lúdico, y permite gestar un momento dinámico y armonioso que es favorable para una buena enseñanza.

3.4. Juego: Desarrollo Infantil y Aprendizaje

LLUL Y GARCÍA (2009) pág. 89, señala “lo que quizá más destaca del juego es el carácter universal y educativo. Es a través del juego que el niño aprenderá valores, normas, interiorizará conceptos y desarrollará capacidades, explorará el mundo que le rodea, se relacionará socialmente, conocerá los rasgos de su cultura, desarrollará su creatividad e imaginación, se integrará en el mundo adulto y se divertirá”.

Consiguientemente, se podría aseverar que el juego ayudara a que el niño consiga el desarrollo integral mucho más completo. Se clasifica en los siguientes medios:

- “Físico-motor: entrenando la lateralidad, la coordinación viso-motora, etc.
- Intelectual: asimilando conceptos.
- Creativo: potenciando la imaginación, el pensamiento simbólico y desarrollando destrezas manuales.
- Emocional: practicando y superando la frustración, expresando lo vivido, etc.
- Social: participando en situaciones imaginarias, aceptando roles y reglas; cooperando, compartiendo, etc.
- Cultural: imitando modelos, aprendiendo juegos, canciones o cuentos tradicionales, etc.”

3.5. Tipos de Juego

3.5.1. Los Juegos Sensoriales:

Es importante la creatividad; porque causan experiencias sensoriales, que desarrollan habilidades, que son un instrumento de gran ayuda en la transformación entre la actividad centrada en sí mismo y más social. Con juegos lúdicos, los niños pretenden desarrollar su creatividad, creando elementos con la realidad que viven a diario.

Las herramientas que se utilizan son importantes, debido a que de ellas se realizara creaciones e invenciones y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo.

El primer contacto de los niños con los juegos y manifestar los sentimientos que emanan estos juguetes. Luego interactuaran con otros, iniciando a la contribución para la estimulación y verbalización, disputando sobre las edificaciones, dejando persistentemente que ellos ejecuten de manera libre. Los mecanismos fundamentales que ofrecen los juegos sensoriales son:

- **Cooperar:** “Ligada a la comunicación, cohesión, confianza y desarrollo de las capacidades de interacción social. Y a través de ellas los niños aprenden a compartir, a tener empatía, preocuparse por los sentimientos de los otros y a trabajar para tener un buen relacionamiento.”
- **Aceptar:** “Ligada a una elevada autoestima. En algunos de los juegos sensoriales todos son aceptados por lo que son y no por puntos que pueden conseguir.”
- **Comprometerse:** “Sentimiento de pertenencia, de ser parte de un todo. Sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando.”
- **Divertirse:** “Nunca debemos perder de vista cual es la razón principal por la cual los niños participan de los juegos: para divertirse. Al regalar un Juego Sensorial estas regalando múltiples posibilidades de entretención, creatividad, interacción, imaginación.”

CALERO (2005), pág. 24: *“Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorezcan los aprendizajes futuros”*

CALERO 2005, pág. 34: *“El juego es considerado como un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo”; “El juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela”*

SOLOVIEVA y QUINTANAR 2006, pág. 84: *señala que “ningún juego se realiza sin que los niños asuman y cumplan roles por su propia voluntad o deseo y se*

sometan a algunas reglas. Sin el respeto a las normas, el juego se frustra; en vista que, al niño le gusta jugar, él se siente activo y libre en él, aunque sabemos que esta libertad no es absoluta. Además, el juego facilita el desarrollo de la imaginación en todas sus características; ya que, para realizar el juego hay que imaginar o pensar en los protagonistas y antagonistas; en el contexto y el ambiente de un tiempo determinado. La formación integral de los niños se torna esencial; ya que, activa todos los órganos del cuerpo y desarrolla las potencialidades psíquicas; determinando que el juego es un factor fundamental en la socialización del niño; porque jugando se aprende valores como el de la solidaridad, se forma y desarrolla la personalidad y se estimula el talento, a pesar de cualquier situación adversa o problema de coyuntura”.

3.6. El Niño y El Método Lúdico

El protagonista principal, de las acciones que involucran el método lúdico “es el niño”. Todo el ambiente se instituye de acuerdo con sus insuficiencias e intereses; “es él quien va a actuar, crear, y dar las pautas por seguir en ese mundo lúdico”.

El desarrollo del pensamiento independiente; “se logra no tanto por lo que el niño hace, sino por cómo lo hace. Él puede efectuar sociedades matemáticas, físicas o científicas”.

3.7. La Metodología Creativa-Lúdico

La metodología creativo-lúdica; “se da desde la década de los 80 por el Dr. Raymundo Dinello. En ella lo fundamentales, el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual ayudará a la alineación de seres humanos autónomos, creadores y felices”.

3.8. La Intervención Educativa del Método Lúdico.

GARCÍA Y LLUL, pág. 130, menciona que: *“El juego en la educación ha sido utilizado de tres maneras:*

- *Como recurso didáctico con objetivos externos al propio juego. Ejemplo: juguetes educativos*
- *Como elemento de motivación hacia las tareas escolares, para hacerlas más amenas o facilitar el aprendizaje. Ejemplo: cantar las tablas de multiplicar o los cabos de España.*
- *Valorándolo por sí mismo como una actividad natural de la infancia, que además, contribuye al desarrollo integral del niño. En este sentido el juego se ha convertido en un ámbito y en un objetivo educativo por sí mismo. Aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender.*

- *Los objetivos generales de una acción educativa sustentada en el valor del juego, serían:*
- *Mejorar la calidad de los juguetes en los planos técnico y pedagógico (por ejemplo, en los valores y aprendizajes que promueven).*
- *Garantizar al niño el derecho al juego.*
- *Promover el interés e información por los juegos y juguetes (carácter, seguridad, etc.).*
- *Intercambiar con la familia o con el equipo de trabajo el resultado de esa búsqueda de información.*
- *Concienciar sobre la importancia del papel educativo del juego.*
- *Diseñar programas, actividades y recursos educativos basados en el juego.”*

3.9. El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del Componente Lúdico

Definición del juego didáctico, según Ortiz 2005, pág. 2, como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una

participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”.

El juego y aprendizaje tienen varios aspectos en común: la superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

ANDREU Y GARCÍA 2000, pág. 122, señalan que: *“la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico educativa”.*

El Plan Curricular (2006) del Instituto Cervantes; señala que: *“el componente lúdico es el recurso para la práctica en la enseñanza-aprendizaje”.*

Actualmente no hay dudas, “de las ventajas que tiene el empleo de acciones lúdicas en el aula, podemos localizar una amplia variedad de juegos complementario como incluidos en los desemejantes manuales”.

La lúdica como las estrategias de aprendizaje nacen de la insuficiencia de un nuevo modelo de enseñanza que combinen distintos factores (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para un aprendizaje eficaz.

El juego, brinda ventajas en la causa de enseñanza aprendizaje de una lengua. En el juego hay factores que desarrollan la concentración del alumno en la materia facilitando la adquisición de conocimientos y progreso de habilidades. Entre sus grandes contribuciones podemos destacar que el mecanismo lúdico:

- “Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva.

- Crea una necesidad real de comunicación con la que los alumnos tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión como las de comprensión oral y escrita, con todas las dificultades que eso conlleva.
- Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no;
- Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos;
- Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad;
- Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje;
- Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores;
- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando;
- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura.”

3.10. El Método Lúdico desde otra Perspectiva

Criterios, a considerar para la identificación de las experiencias lúdicas:

- Efecto positivo: “el juego se determina normalmente por los signos de placer y de alegría, pero fundamentalmente de entretenimiento.”
- La no-literalidad: “las situaciones lúdicas se caracterizan por un cuadro en el cual la realidad interna predomina sobre la externa.”
- Elección Autónoma: “jugar en una zona transicional es del orden de la libertad. Sólo uno entra en ella o no entra, no nos pueden obligar a estar desde una dimensión lúdica.”
- Control interno: “en el transcurrir de una actividad o experiencia lúdica son los propios jugadores los que determinan el desarrollo de los acontecimientos”.
- Flexibilidad o Maleabilidad: “las personas están más dispuestas a ensayar nuevas combinaciones de ideas y de comportamientos en situaciones lúdicas que en otras actividades de la vida, real”
- Prioridad del proceso: “en cuanto el sujeto juega, su atención está concentrada en la actividad en sí y no en sus resultados o efectos.”

3.11. Elementos

Es la mediación educativa basada en el juego, considerada un método de conducta propio de la infancia. Pero esta idea, como medio educativo privilegia al educar sobre todo muy empleada, pero no por el niño.

El educador, estará marcando unos objetivos y conduciendo el juego hacia esos objetivos. El niño simplemente, estará jugando; por eso es necesario sintonizar con la forma de ser, las inquietudes y los centros de interés del grupo de niños y formando un trabajo unido y en equipo.

3.12. Centros de Interés

Ovide Decroly (pedagogo), define “el centro de interés como un tema que resulta atractivo para los sujetos de aprendizaje ya que surge de sus propias necesidades e

inquietudes. Por esa razón se convierte en eje fundamental de la acción educativa, haciendo girar todas las actividades y recursos en derredor suyo. Para crear un buen centro de interés, tendremos que conocer por tanto las necesidades e inquietudes de los alumnos, documentarnos sobre el tema, y por último, plantear una idea central motivadora que sirva de hilo conductor del proceso educativo, utilizando elementos de carácter simbólico, imaginativo o ambiental”.

a) **Juegos sonoros:**

García y Ballesteros (2010) señalan a; *“la percepción musical son juegos que se lleva a cabo a través de la audición; por eso, el desarrollo de la habilidad de escuchar es vital para lograr una audición activa, que debe ser afectiva, comprensiva y gratificante. Como recurso pedagógico, se deben planificar actividades para la formación auditiva, como el reconocimiento de sonidos de su entorno, de la naturaleza, sonidos producidos por su propio cuerpo, sonidos del aula y las grabaciones de canciones y obras musicales”*.

Vargas (2010), pág. 75 señala que *“El desarrollo auditivo es un proceso permanente en la cual el niño aprende a descubrir fuentes de sonido, a diferenciar ruidos y sonidos y a reconocer los objetos y las personas que los generan”*.

b) **Juegos táctiles:**

Es importante que haya texturas diferentes podrán ser estos; “lisos, arrugados, suaves, que permitan sensaciones”.

Entre los juegos táctiles, pueden ser materiales que estén alcance; “tierra, arena, agua, polvo, masa para modelar, moldes, juguetes de baño y de playa”.

c) **Juegos visuales:**

Es atraído el niño muchas veces por las “formas, colores, tamaños y aspectos del sistema de los juegos sensoriales”.

3.12.1. Juegos motrices:

El juego, “es el medio natural de aprendizaje del niño, por medio de la puede crear y recrear situaciones de la vida diaria de las que toma conocimientos, experiencias, socializa y aprende a solucionar situaciones. El juego, es una actividad divertida y satisfactoria que le permite al niño interactuar y relacionar ideas para formar un juicio lógico y con el pensamiento completo a través de su cuerpo”.

- Primeros años: “El niño necesita sentir el movimiento de todo su cuerpo, para lo que es necesario que lo columpien en brazos, para trasladarse en el espacio amplios, el niño necesita de carros, triciclos, juguetes para empujar. Los cambios más importantes durante este período de las relaciones interpersonales, en las cuales se incluye el acercamiento hacia los compañeros y el proceso de identificación, pero quizá estos cambios están ligados a los cambios cognoscitivos”.
- Entre los dos y los cinco años, “el crecimiento físico es rápido, no así el crecimiento del sistema neurológico que es menor, coordina mejor sus movimientos, puede controlar su cuerpo y desarrolla una variedad de habilidades para valerse por sí mismo, tales como vestirse, o ir al baño solo. El niño, pide independencia en sus relaciones interpersonales, quizá porque en este período es capaz de hacer cosas por sí mismo y para sí mismo. Se fija más en sus compañeros y se relaciona menos exclusivamente con los adultos. En el campo cognoscitivo, no hay cambios drásticos. El niño continúa progresando, perdiendo un poco de su egocentrismo, desarrollando los rudimentos de la clasificación”.

Actualmente se ha tomado más conciencia sobre el papel del juego en el desarrollo corporal sano de los niños. El juego es una actividad indispensable para desenvolver las capacidades y los aprendizajes del niño, un medio de dicción y maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

- **Juegos de coordinación corporal:** “Se caracterizan por los desplazamientos espaciales del cuerpo y de los objetos. Por lo tanto es importante escoger objetos que permitan al

niño fijar su mirada sobre los colores y formas, de ayudar al niño a comprender y manipular los juguetes, de orientar la atención auditiva y de acompañarlos en sus primeros movimientos”.

- **Juegos motrices finos:** “Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc”.

BERGER, (2007) pág. 235: señala que; “La motricidad fina, que involucra a los pequeños movimientos del cuerpo (especialmente de las manos y dedos) es mucho más difícil de dominar que la motricidad gruesa. Verter jugo en un vaso, cortar la comida con cuchillo y tenedor y lograr algo más artístico que un garabato con un lápiz, son difíciles para los niños pequeños, incluso con gran concentración y esfuerzo”.

3.12.2. Juego de Movimiento Vestibular:

“Los receptores en el interior del oído perciben la información sobre la fuerza de gravedad y el movimiento y al enviar los mensajes a los centros más altos del cerebro, el sistema vestibular ayuda a mantener unidos las estabilidades, la postura, el balance, el control motor, la conciencia espacial y un campo visual estable. Además, el sistema vestibular envía la información a una parte del cerebro la cual regula la atención. Por lo tanto, el movimiento se puede usar para facilitar la atención o proporcionar un efecto de calma.”

El niño que no procesa mucha información motriz y podría estabilizar y coordinar la musculatura del ojo y nuca con el objetivo de copiar letras, dibujar o seguir el orden lineal de una lectura. “No podría mantener subconscientemente su postura y necesidades para permanecer sentado en una silla. Se recostará sobre la parte delantera de la silla cuando escuchar al profesor.”

3.13. La lúdica como estrategia didáctica

3.13.1. Principios didácticos

Es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker (1984, p. 109). “Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje”:

- **Carácter científico;** “Toda enseñanza debe tener carácter científico, apoyado en la realidad.”
- **Sistematización;** “Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad, se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico.”
- **Relación entre lo concreto y lo abstracto;** “los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas para la retroalimentación.”
- **Independencia cognitiva;** “El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.”
- **Comprensión o asequibilidad;** “La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.”
- **De lo individual y lo grupal;** “conjunta los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.”
- **De solidez de los conocimientos;** “Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.”

3.14. El Perfil de la Docente que aplica el Método Lúdico

Leif y Brunelle, 1978, pág. 125, *“Es necesario que el docente sepa jugar y para eso debe tener aptitudes para hacer jugar. La observación permite al docente participar en los juegos y mejorar su relación con los alumnos, debe ser animador, no organizador”*

La primera misión de la docente es convertirse en una auténtica animadora, con el principal objetivo de seleccionar y dinamizar actividades que, llevadas a la práctica, logran divertir y recrear a sus alumnos.

La docente debe tener en cuenta que: “su misión es conseguir unos objetivos muy claros (el aprendizaje a través de la participación, de la diversión y de la recreación) y que cualquier entorno puede servir apropiado para conseguirlos. Esto implica un importante trabajo de preparación, que no debe olvidarse. En cuanto a su personalidad o perfil, reconociendo la dificultad que entraña teorizar sobre la misma, se enumeran a continuación las características más destacadas que debería tener un buen educador o monitor que utiliza el juego en su trabajo”:

- a) **Entusiasmo:** “Es una dinámica personal que se transmite a través de actos, movimientos, palabras y tono de voz al grupo de participantes o alumnos, para conseguir una participación más completa y abierta. El resultado del entusiasmo es un circuito cerrado, que tiene como resultado una constante comunicación, una relación más estrecha y eficaz y una participación más sincera y espontánea.”
- b) **Responsabilidad:** “esta característica suele acompañar a la anterior y con ella se comprueba el compromiso del educador o monitor por su trabajo. Cuando se tiene responsabilidad se cumple permanentemente con el trabajo (asistencia, puntualidad, atención), con la preparación de nuevas formas de conseguir los objetivos propuestos, con la búsqueda de planteamientos innovadores, de nuevas actividades alternativas y de juegos diferentes que permitan una constante motivación en los participantes o alumnos.”

- c) **Carácter abierto, espontáneo y comunicativo:** “al ser un motivador, debe ser capaz de comunicarse fácilmente con los jugadores o estudiantes y conseguir en ellos una participación libre y completa. Hay que dejar a un lado el carácter de director y demostrador.”
- d) **Confianza en sí mismo y en la actividad que propone:** “Un educador o monitor inseguro transmite a los jugadores o alumnos inseguridad y desconfianza. Cuando no se cree en la actividad que se propone en el proceso educativo, recreativo o lúdico, se engaña a los participantes o alumnos y se engaña a uno mismo.”
- e) **Creatividad, imaginación:** “factores intelectuales que permitirán eliminar la repetición, la monotonía y el aburrimiento; favorecer la variedad, la fantasía, la libre expresión de movimientos y las emociones.”

CONCLUSIÓN

PRIMERO: Existe relación entre el juego lúdico, y el aprendizaje, Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber. En el contexto de clase, sucede con frecuencia que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos.

SEGUNDO: El juego lúdico, es beneficioso debido a que es un recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes.

TERCERO: El beneficio en aprendizaje del uso del juego lúdico en los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico. Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas. Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

- A las autoridades, desarrollar talleres de capacitación para docentes en el que se manejen estrategias sobre el juego lúdico y su importancia en la educación de los niños.
- A los docentes, aplicar el juego lúdico como parte importante en el desarrollo de sus aprendizajes en cada sesión.
- A los padres de familia, brindar apoyo a sus menores hijos en el desarrollo de sus actividades diarias.

REFERENCIAS CITADAS

- 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.
- Astudillo Garcia Gianina, Aybar Palomino Yahayra (2015),** Tesis El Método Lúdico en el Desarrollo de la Grafomotricidad en Niños de 5 Años de la IEP “Santa Rosa” de Chosica-2015. Recuperado: http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/149/Tesis%202015%20astudillo_aybar.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Badilla, Eleonora y otros. (1987).** Reestructuración pedagógica sobre el aprendizaje. San José Costa Rica: Alma Mater.
- Ballesteros Miriam, García Sánchez María (2010).** Recursos didácticos para la enseñanza musical de 0 a 6 años. Revista Electrónica de LEEME (Lista Europea Electrónica de Médica en la Educación) Number 26 (December, 2010) <http://musica.rediris.es/leem>
- Berger, K. (2007).** Psicología del desarrollo: Madrid: Editorial médica.
- Bravo (2003)** La cultura en juego. Madrid. Edelsa
- Calero 2005** Educar jugando. México: Alfaomega.
- Chaves Salas, Ana Lupita (1990).** Algunas experiencias lúdicas creativas que se desarrollan en Costa Rica. San Pedro.
- Condemarin (1998)** Condemarín Mabel, La Escritura Creativa y Formal
- Dinello, Raimundo. (1989).** Expresión Lúdico Creativa. (Temas de Educación Infantil).Montevideo: Nordan.
- Henry D. Edgren; Joseph J. Gruber , Troquel (Argentina), 2006 Fritzache (2006)** Juegos Para El Desarrollo Creativo
- Ferro, J. (1993).** Modelos innovativos y estrategias para generar cambios en la docencia universitaria
- García Velásquez, A.; Llul Peñalba, J.** El juego infantil y su metodología. 2009. EDITEX. Madrid.
- Huizinga, Johannes. (1987).** Homo Ludens. México: Fondo de Cultura.

- Klein, M.:** La importancia de la formación de símbolos en el desarrollo del yo. En Obras Completas. Ed. Horme. Buenos Aires. 1979.
- Llanos 1998,** Juego y Desarrollo Infantil
- Leif, J. y Brunelle, L. (1978),** La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Kapelusz. Medina (2007)
- MINEDU (2010) DCN:** Diseño Curricular Nacional
- Ortiz ocaña, A.L. (2005):** Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla.
- Real Academia Española la (22° edición) (2001).** Diccionario de la Lengua Española. Madrid, Espasa Calpe.
- Solovieva y Quintanar (2006)** *Efectos socioculturales sobre el desarrollo psicológico y neuropsicológico en niños preescolares.* Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología.
- Stocker, K. (1984).** Principios de Didáctica Moderna. Buenos Aires: Kapelusz.
- Vargas (2010)** Música como texto y música como ejecución en los programas de Educación audioperceptiva de la UNR.
- Vayer (2008)** *El niño frente al mundo.* Barcelona, España: Científico-Médica.
- WilliVogt (1993)** La escuela como proyecto Lúdico por Lúdica Educativa Especialización
- Zapata Ros, Miguel (Mayo, 1.990a):** Técnicas de programación declarativa en el aula. Seco Olea Ediciones, S. L. Madrid.
- Zapata Ros, Miguel (1990b).** Técnicas de la Inteligencia Artificial y aprendizajes de Lengua: Ejercicios "cloze" con PROLOG.
http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie94/Dem2_24.htm
- Zapata Ros, M. (Abril, 2010)** Secuenciación de contenidos. Especificaciones para la secuenciación instruccional de objetos de aprendizaje (Tesis doctoral).
<https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?fichero=16137>
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=21089>
- Zapata-Ros, M. (2012).** ¿Conectivismo, conocimiento conectivo, conocimiento conectado...?: Aprendizaje elaborativo en entornos conectados. Blog de la Cátedra UNESCO de Educación a Distancia (CUED). Accedido en <http://blogcued.blogspot.com.es/2012/05/conectivismo-conocimiento-conectivo.html> el 25/08/12.

Los beneficios en el aprendizaje que genera el juego lúdico en la educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.innovaschools.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	www.educacion-infantil.org Fuente de Internet	4%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	4%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	3%
5	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	2%
6	www.unicef.org Fuente de Internet	2%
7	unmundoderincones.wordpress.com Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad de Almeria Trabajo del estudiante	1%
9	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	

		<1 %
10	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
11	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
12	significado.de Fuente de Internet	<1 %
13	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
14	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
17	colegiomisionamerica.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Segundo Osvaldo Alburquerque Silva
Rector