

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “LAMAS”**



Trabajo de investigación

Actividades lúdicas en la educación inicial

Bachiller en Educación

Autor:

Ruiz Navarro, Ida Isabel (0009-0005-6810-7810)

Asesor:

M. Guadalupe Acosta Mori (0009-0000-7274-2159)

Lamas - Perú

2023

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA "LAMAS"**



Actividades lúdicas en la educación inicial

Trabajo de investigación aprobado en forma y estilo por:

Mag. Regner Pinchi Daza (Presidente)

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, circular loop with a horizontal line extending to the right.

Dr. Juan de Dios de la Cruz Macedo Aguilar (Secretario)

A handwritten signature in blue ink, featuring a large, sweeping loop that extends to the right.

Dr. Ronal Ramírez Pérez (vocal)

A handwritten signature in blue ink, with the name 'Ronal' clearly visible and a small mark above the final letter.

Lamas – Perú

2023

Declaración Jurada de Autenticidad de Trabajo de Investigación

La que suscribe, **IDA ISABEL RUIZ NAVARRO**, con DNI N° 48013445, egresada del **Programa de Profesionalización Docente** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "LAMAS", Declaramos bajo juramento que:

1. Somos autores del trabajo titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL

El mismo que presentamos bajo la modalidad de: **INVESTIGACIÓN**

Para optar el grado académico de: **BACHILLER EN EDUCACIÓN**

2. El texto de nuestro trabajo de Investigación final respeta y no vulnera los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual. En tal sentido, el texto de nuestro trabajo final no ha sido plagiado total ni parcialmente, para la cual hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.
3. El texto del trabajo final que presentamos no ha sido publicado ni presentado antes en cualquier medio electrónico o físico.
4. La investigación, los datos, conclusiones y demás información presentada que atribuimos a nuestra autoría, son veraces.
5. Declaramos que nuestro Trabajo de Investigación final cumple con todas las normas de la EESPP LAMAS.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad de los declarantes, en consecuencia; a través del presente documento asumimos frente a terceros, la EESPP LAMAS y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluida el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Fecha: 27-12-2023






Firma del Autor

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GUADALUPE ACOSTA MORI, docente de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LAMAS"**, asesora del Trabajo de Investigación Titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL" de la autora IDA ISABEL RUIZ NAVARRO, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo de Investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LAMAS"**. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Institución.

Lamas, 27 de Diciembre del 2023

Apellidos y nombres del Asesor:	Firma
ACOSTA MORI, GUADALUPE DNI: 01149286 ORCID: 0009-0000-7274-2159	: 

AUTORIZACION DE PUBLICACION EN REPOSITORIO EESPP LAMAS

1. Identificación del documento

Autor(es)

Apellidos completos	Nombres Completos	Código de estudiante (DNI)	Correo electrónico	Firma
RUIZ NAVARRO	IDA ISABEL	48013445	WWWGL@HOTMAIL.COM	

Programa de estudios del autor(es)

EDUCACIÓN INICIAL

Título del documento a publicar

ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Modalidad	Grado o título
<input type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Título profesional - Licenciatura
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajo de investigación	<input checked="" type="checkbox"/> Bachiller

2. Docente asesor(a)

Apellidos completos	Nombres Completos	DNI	Correo electrónico
ACOSTA MORI	GUADALUPE	01149286	guadalupeacostamory@gmail.com

3. Originalidad del Trabajo de Investigación presentado

Aspecto	Sí	No
Software antiplagio utilizando		X
Otro mecanismo no software	X	
Trabajo de investigación supero el requisito de similitud máximo de 20% estipulada por la EESPP LAMAS	X	
Aprobación de originalidad del Asesor	APROBADA	

4. Autorización de publicación

Por disposición legal, el repositorio institucional se encuentra enlazado con el repositorio de SUNEDU.

Yo, IDA ISABEL RUIZ NAVARRO con DNI N° 48013445, en mi calidad de autor(a) autorizo la publicación del documento presentado digitalmente a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública LAMAS.

Reconozco estar informado(a) que mantengo la propiedad intelectual del mismo. Además, tengo conocimiento de que soy libre de editarlo nuevamente en su forma presente o adaptarlo.

Firma: _____



Fecha: 27-12-2023

Dedicatoria

Este presente trabajo fruto de mi esfuerzo y constancia va dedicado a Dios todopoderoso, por haberme brindado inteligencia y la oportunidad de haber concluido este gran reto profesional.

A mis queridos padres quienes sembraron en mi la responsabilidad y el deseo de superación.

A mi familia, que de manera incondicional me apoyaron y me brindaron el soporte para para concluir mi carrera profesional.

A mi hija Velisa Kataleya por ser mi mayor motivo de superación.

Ida Isabel

Reconocimiento

A este prestigioso plantel educativo, por haberme aceptado ser parte de ella y nos ha acogido y dado la oportunidad de superación, así como también a los señores profesores que supieron impartir y compartir sus conocimiento para llenarnos de sabiduría y poder desempeñar nuestras funciones en nuestras formada laboral.

A mis compañeros de clases quienes me apoyaron con su compañerismo, amistad y apoyo moral han aportado de manera significativa mis ganas de seguir adelante y concluir mi carrera profesional.

La autora

Presentación

Señores Miembros del Jurado: Se cumple con presentar el trabajo de investigación titulado "Actividades lúdicas en la educación inicial". Considero la importancia e interés de investigar el tema ya que través de las actividades lúdicas, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás. Descubriendo emociones y a desarrollar su creatividad.

Las actividades lúdicas permiten al niño descubrir su mundo exterior, ayuda al niño a asimilar mediante la incorporación de elementos.

Esperando vuestra comprensión de las limitaciones expuestas, agradecemos la atención que brinden al presente trabajo.

La autora

Tabla de contenidos

Dedicatoria.....	7
Reconocimiento	8
Presentación.....	9
Resumen	11
Abstract.....	12
Introducción.....	13
Capítulo I.....	14
La actividad lúdica	14
1.1. Definiciones	14
1.2. Fundamentos teóricos.....	15
Capítulo II.....	20
La lúdica la tarea educativa.....	20
2.1. Importancia	20
2.2. Tipos de actividades lúdicas en la educación	21
2.3. Proceso metodológico.....	24
Capítulo III.....	25
Actividades sugeridas para educación inicial	25
3.1. Actividades orientadoras.....	25
3.2. Actividades lúdicas.....	26
Síntesis	28
Conclusiones y recomendaciones	29
Conclusiones	29
Recomendaciones	30
IV. Referencias	31

Resumen

El presente trabajo de investigación se propuso el análisis de las actividades lúdicas como estrategias didácticas para el logro de capacidades y competencias en la educación inicial; en su contenido se parte de interpretar los fundamentos teóricos que sostienen a la lúdica como herramienta educativa, desde las teorías de Vygotsky, Piaget y las experiencias de María Montessori. A partir de ello se identifica la importancia de estas actividades en el desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños según los tipos de actividades lúdicas que existen; asimismo se recaban ciertas experiencias lúdicas con proceso metodológico posibles de ser replicadas en las instituciones educativas. El estudio concluye que se debe considerar a la actividad lúdica como un fenómeno holístico como valiosa herramienta para educación inicial, generan un ambiente estimulante y atractivo a los procesos de aprendizaje, promueven valores sociales en los niños, fomentando su motivación y creatividad, debiendo planificarse adecuadamente su uso para que se inserte en el logro de las capacidades y competencias programadas.

Palabras clave: actividad lúdica, imaginación, creatividad

Abstract

The present research work proposed the analysis of recreational activities as teaching strategies for the achievement of skills and competencies in initial education; In its content, it starts from interpreting the theoretical foundations that support play as an educational tool, from the theories of Vygotsky, Piaget and the experiences of María Montessori. From this, the importance of these activities in the development of children's imagination and creativity is identified according to the types of recreational activities that exist; Likewise, certain recreational experiences are collected with a methodological process that can be replicated in educational institutions. The study concludes that recreational activity should be considered as a holistic phenomenon as a valuable tool for initial education, they generate a stimulating and attractive environment for the learning processes, they promote social values in children, promoting their motivation and creativity, and must be properly planned. Its use so that it is inserted in the achievement of the programmed capabilities and competencies.

Keywords: recreational activity, imagination, creativity

Introducción

El presente trabajo de investigación tiene como propósito analizar el uso de actividades lúdicas para el desarrollo de capacidades y competencias en la educación inicial así como interpretar los fundamentos teóricos que sustentan dicha implementación; las diversas actividades y procedimientos lúdicos posibles de utilizarse en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje; para lo cual, se propuso analizar las concepciones teóricas que sustentan a la actividad lúdica como medio de aprendizaje en la educación inicial; e, identificar las técnicas metodológicas y materiales lúdicos adecuados para el trabajo pedagógico con niños de 3 a 5 años.

El trabajo parte de considerar a las actividades lúdicas como factores aliados en el logro de los aprendizajes significativos, entendiendo que la lúdica constituye una forma de las vivencias cotidianas y de sentimientos placenteros en los campos físico, espiritual y mental; que, promueve el desarrollo de aptitudes, relaciones y motiva a los niños en la adquisición de nuevos aprendizajes, en un ambiente agradable y de forma natural y atractiva.

Con el desarrollo del presente trabajo se pretende alcanzar los niveles de comprensión sobre el valor y relevancia que en la actualidad poseen las actividades lúdicas en el trabajo en aula y fuera de ella, en el marco del desarrollo cognitivo de los niños; además de valorar la importancia de los juegos en la tarea educativa, en especial en los primeros años de vida de los estudiantes, como factor significativo en su desarrollo integral.

Asimismo, la presente monografía recoge los aportes metodológicos para el trabajo docente que tiene el Ministerio de Educación, en base a los principios que sustentan el enfoque de la educación inicial, donde se propone las actividades lúdicas como expresiones naturales en el desarrollo socioemocional de los niños.

Capítulo I

La actividad lúdica

1.1. Definiciones

La lúdica constituye una forma de vivir lo cotidiano de manera placera, valorando lo que sucede y percibiendo la vida con satisfacción en áreas físicas y espirituales. La lúdica, vista de sus distintas manifestaciones, permite el enriquecimiento espiritual y expresiones positivas como el entusiasmo, admiración, curiosidad, entusiasmo, alegría, seguridad, sociabilización, alta autoestima, participación, dinamismo, diálogos; además, aporta a la construcción de ideas y propuesta de soluciones; es un mecanismo para la competición y para pasarla bien, como condiciones ideales para el desarrollo de los niños (Borja y Benavides, 2020).

En el desarrollo de la vida, Paredes y Terán (2020) considera que toda actividad lúdica es parte integrante de la conducta humana, se considera como un fenómeno holístico porque favorece al conjunto de las dimensiones humanas, permite lograr mantener el equilibrio, se considera además que es factor fundamental en la necesidad de las personas para el desarrollo su creatividad en lo social y cultural; asimismo, toda actividad lúdica se orienta naturalmente hacia la necesaria formación integral para el desarrollo personal.

En similar orientación, Romero et al. (2018), considera que las actividades lúdicas constituyen una dimensión del desarrollo humano tendiente a fomentar el desarrollo psicosocial, la formación de la personalidad y adquisición de saberes, por tanto, comprende un conjunto de actividades donde intervienen, el goce, el placer, la actividad creativa y el conocimiento. Además, esta actividad placentera e innata tiene alta repercusión en el desarrollo de la infancia, en las distintas etapas evolutivas de la persona (Castro y Robles (2018)

Las actividades lúdicas, en el proceso de aprendizaje, permiten facilitar la comprensión de la temática tratada y contribuye con el desarrollo de la creatividad, aporta al logro del pensamiento crítico y contribuye al conocimiento de las nociones elementales para resolver problemas (Caballero, 2021). Además, en las actividades diarias de vida, la actividad lúdica, según Borja y Benavides (2020) constituye un

necesario e importante recurso y herramienta estratégica para propiciar el desarrollo de aptitudes, generando la atención del niño, motivándolo al niño y conduciéndolo para el logro de los aprendizajes en un ambiente agradable, de forma natural y atractiva en el desarrollo de habilidades, constituyendo un poderoso aliado para el fomento del aprendizaje significativo.

Desde la actividad orientadora del Estado, el Ministerio de educación [Minedu] (2015) considera que en las actividades lúdicas los niños exploran y expresan su mundo interior según sus necesidades, por lo que es necesarios su aplicación desde la primera infancia, ya que constituye una oportunidad para el aprendizaje, además de ser un componente que contribuye al soporte socioemocional. Sin embargo, el Minedu, marca una diferencia entre las actividades lúdicas y el juego, porque las primeras, debidamente organizadas, pueden utilizarse para la enseñanza, mientras que el juego, según Ruiz (2017) es una actividad innata en las personas, se origina de forma natural, a través de él, los niños se pueden relacionar con otros niños y desenvolverse en su entorno social, sin que necesariamente tenga propósitos formativos.

1.2. Fundamentos teóricos

Diversos teóricos de la educación han abordado los fundamentos de las actividades lúdicas en el enfoque pedagógico. Desde el análisis de Valles y Ríos (2022), Lev Vygotsky ha desarrollado una teoría integral y clara referente a la trascendencia del juego en el desarrollo cognitivo de la niñez y su relación con el lenguaje, que se considera dialéctica, parte de las acciones necesarias en una situación dada. como en la tesis, entonces el papel lúdico juega un papel fugaz como antítesis y como síntesis proyectada sobre el lenguaje o el sentido, este lenguaje no es sensual sino una representación.

El juego dialéctico entre acción y significado se aborda dialécticamente a la luz del desarrollo cognitivo que adquiere un niño con el tiempo. Desde la teoría de Vygotsky, el juego es un protagonista de la actividad de la edad preescolar como factor determinante en el desarrollo de las nuevas formaciones claves de este período de edad. En el marco de esta teoría se asume que toda actividad lúdica se presenta como una reacción a la fuerza que se expresa en situaciones especiales:

la actividad lúdica es considerada en un mundo imaginario en el que el ser humano ingresa para afrontar o reducir estas tensiones. Ese proceso de imaginación representa una de las funciones del conocimiento, que posibilita al niño liberarse de determinadas condiciones estresantes. El niño, en la actividad lúdica, observa un objeto, actuando en base a lo que percibe.

Vygotsky sostiene que todo juego implica reglas, y sostengo, a su vez, que las reglas que los niños construyen se refieren y reflejan sus vidas e identidades sociales. Todos los días, los niños en el jardín de infantes juegan en grupos de compañeros y forman relaciones y alianzas relativamente estables con sus compañeros de clase. Al pasar tiempo juntos, desarrollan una historia compartida y asumen roles mutuamente reconocibles como actores y personas particulares en el panorama social del grupo de pares. Este grupo refleja una cultura local de grupo de pares que consiste, en un conjunto estable de actividades y rutinas, artefactos, valores e inquietudes que los niños producen y comparten en interacción con otros compañeros.

Asimismo, la teoría de Piaget sustenta que el juego constituye una forma de asimilación; desde los primeros años de vida y en la etapa del pensamiento operacional concreto, los niños utilizan el juego para la adaptación de los hechos reales hacia esquemas que ellos poseen; así, cuando un niño experimenta cosas nuevas, juega con ellas con el propósito de encontrar diferentes caminos de cómo ese objeto o nueva situación se puede asemejar a conceptos que ya conoce. Para Piaget el juego va decreciendo en importancia cuando el niño va adquiriendo las capacidades intelectuales que van permitiendo conocer la realidad de forma más exacta (Calambas et al., 2019).

Desde la perspectiva piagetiana, el juego es literalmente desarrollo cognitivo. A través del juego, los niños aprenden información y llegan a adquirir habilidades que son definitivas para su desarrollo cognitivo. El niño que está jugando en una mesa de agua puede estar descubriendo que algunos objetos se hunden mientras que otros flotan. En el columpio explora la noción, la gravedad y la seguridad. El niño que juega con bloques está aprendiendo sobre los colores, el equilibrio, la profundidad y el volumen.

La mejora psicológica se concentra en cómo los niños aprenden y manejan los datos. es la mejora de la razonamiento y arreglo de los marcos de la psicología que incluye dialecto, simbolismo mental, consideración, pensamiento, el pensamiento crítico y el avance de la memoria. El juego tiene un papel importante en el desarrollo de las habilidades creativas de un niño. En este marco. el juego libre, mediante sectores permite promover en los niños de edad preescolar nuevas experiencias de aprendizaje, involucrándolo en actividades que permitan su atención y motivación, pero lo esencial es que el niño se va iniciando en la toma de decisiones, para el logro de su autonomía al decidir qué actividades puede realizar, lo cual le permiten el fortalecer su desarrollo cognitivo y motriz, fortalecimiento de una interacción efectiva con sus amigos, la vivencia, favoreciendo a su formación integral (Chambergó & Chambergó, 2019).

A partir de estas consideraciones teóricas y desde la perspectiva piagetiana, el juego es literalmente desarrollo cognitivo. A través del juego, los niños aprenden información y adquieren habilidades que son cruciales para su desarrollo cognitivo. El juego de los niños, a veces llamado trabajo por ellos, promueve el desarrollo en todos los aspectos del crecimiento. Jugar es el mejor contexto para el aprendizaje y el desarrollo de los niños porque es abierto y libre, los niños tienen el control sobre él, se puede hacer solo o con otros, incluso puede ocurrir sin ningún material o equipo, y puede tomar lugar en muchos entornos. El juego es algo natural para los niños, por lo que tiene sentido que aprendan de él.

Los estudios de Jean Piaget sobre el juego, reconocieron el juego simbólico y el juego con reglas como dos tipos diferentes de actividades, que también ocurren en diferentes etapas del desarrollo infantil. Piaget esbozó las etapas del desarrollo de los niños en las que el juego simbólico inicial y sus funciones dan paso en la niñez media al juego con reglas, el único tipo de juego que persiste hasta la edad adulta. Otro referente teórico en este tema es el enfoque de María Montessori, que estableció un método caracterizado por la promoción de espacios preparados, ordenados, estéticos, simples, reales, para el desarrollo formativo de los niños, como una forma de ayudar a los niños en edad preescolar a aprender de la forma natural, donde el aprendizaje lúdico ocupa el intervalo entre el juego libre y el juego guiado.

El método Montessori se asemeja al aprendizaje lúdico de varias maneras. La educación convencional tiende a ser menos estructurada en preescolar y más estrechamente estructurado a partir de entonces, aunque en los últimos años. En un programa educativo que sigue los principios del aprendizaje lúdico, el maestro brinda estructura al guiar el aprendizaje de los niños hacia las metas establecidas. Los niños a menudo eligen libremente sus actividades, confiriendo una sensación de libertad, pero el maestro, aunque sea sutilmente, todavía los guía. Esto también es cierto a nivel de materiales: hay cierta orientación, pero considerable libertad de elección ya que el maestro guía a los niños hacia las metas establecidas (López & Blanco, 2020).

En el método Montessori, es la escuela la encargada de otorgar a los niños un ambiente apropiado donde puedan actuar con libertad y encuentren los materiales y juguetes didácticos que puedan responder a sus necesidades de moverse y realizar ejercicios de manera constante. Además, entiende a la educación como un proceso de autoeducación, ya que, en ella los niños ejecutan ejercicios de la vida práctica, es limitada la intervención directa del docente, ya que, los niños deben hacer su trabajo por sí mismos.

Desde la visión de los teóricos de la educación (Vygotsky, Piaget y otros) el juego es un aliado de educación y mejoramiento público; los beneficios del juego para aprender están bien entendidos, particularmente en los primeros años de vida y como era de esperar, los adultos también aprenden jugando. Sin embargo, la comprensión del aprendizaje lúdico varía ampliamente. El juego es un término usado para cubrir una multitud de actividades. El aprendizaje lúdico se sitúa en la literatura dentro de un modelo binario o, por el contrario, se considera que contiene tensiones y continuidades. Tanto el juego como el aprendizaje están influenciados por contextos.

Se ha observado que el aprendizaje lúdico es difícil de definir. El juego a menudo se divide en juego con objetos, en el que los niños exploran los objetos y sus propiedades y los usan de manera creativa; juego de simulación, en el que los niños experimentan con la fantasía y las ideas, incluidos los roles sociales; y el juego físico, en el que los niños usan sus cuerpos para correr y saltar, luchar e interactuar

con el mundo físico. Por su parte, el juego abierto, en entornos al aire libre y conocimientos adquiridos tanto en el hogar como también en la escuela se consideran importantes para los resultados del aprendizaje (Shelley et al., 2019).

Capítulo II

La lúdica la tarea educativa

2.1. Importancia

Partiendo de las consideraciones teóricas, la lúdica es una valiosa herramienta que permite facilitar el aprendizaje de los niños, que, además constituye una vía para alejarse de las formas de enseñanza tradicionales, logrando evitar que se les brinde todo a los niños haciéndolos repetir supuestos conocimientos, incentivándolos al desarrollo de su imaginación y creatividad que lo debe conducir más allá del simple reconocimiento de lo que ya conoce. Borja y Benavides (2020) consideran que la actividad lúdica es atractiva y motivadora para la tarea educativa, permite captar la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que mediante ellas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo.

En el desarrollo de estrategias lúdicas, se llega a promover el rol protagónico del niño, la exploración de su capacidad inventiva y las posibilidades de relacionarse con los demás, Teniendo en cuenta los dos componentes de la actividad lúdica, ludus (juego reglado) y paidía (juego libre), este tipo de actividades en la educación, representan un espacio formativo para desarrollar un conjunto de habilidades en diferentes áreas de aprendizaje, como: el área socioemocional, el área cognitivo-verbal y el área físico-biológica. Sin embargo, el adecuado manejo de estas potencialidades depende de un considerable conocimiento de las características propias del trabajo docente en esta materia (León et al., 2021).

Las distintas experiencias educativas demuestran que la actividad lúdica es relevante en el desarrollo formativo de los niños en la educación inicial promoviendo el desarrollo de un conjunto de competencias, habilidades y destrezas que son posibles de lograr siguiendo adecuados lineamientos pedagógicos; además, permite el ajuste del comportamiento hacia conductas que favorecen la convivencia y la vida en sociedad, fomenta la equidad de género; en suma, son relevantes en la infancia por su efectividad para convertir algunas condiciones evolutivas de los niños en destrezas y hábitos instrumentales necesarios para el desarrollo de actividades más complejas.

2.2. Tipos de actividades lúdicas en la educación

Entre las distintas tipologías de actividades lúdicas, una de ellas distingue a los juegos educativos y cooperativos, que se pueden utilizar en la educación inicial. Los juegos educativos, son aquellos que buscan como objetivo el aprendizaje específico del niño, sin que pierdan su contenido placentero y lúdico; constituye un método de enseñanza que tiene una forma organizada para la enseñanza de contenidos escolares, se diseñan para que el niño aprenda al mismo tiempo juega. Un ejemplo concreto de este tipo de actividad lúdica es el juego de construcciones, por su característica espontánea, es realizado por los niños sin que necesariamente inicien con objetivo concreto, pero al momento de diseñar el juego con un fin, como puede ser seriar o clasificar en base a colores, pasa a convertirse en un juego de contenido educativo, en una actividad educativa (Bermejo y Blázquez, 2016).

Dentro de los juegos educativos, se ubica a los juegos individuales que realiza el niño sin interactuar con otros niños, aunque esté acompañado; en este tipo de juegos el niño explora ejercita sus capacidades motoras o estimulando sus sensaciones y percepciones; reciben también la denominación de juegos-tarea, que se realizan teniendo como guía al profesor para que los niños adquieran habilidades y conocimientos relacionados al componente psicomotriz (Mullins, 2014). Existe una diversidad de juegos individuales, entre los que están, el reloj, la pared loca, la pared dormilona, el globo, entre otros más.

Los juegos grupales, desde la percepción de Mullins (2014), son los que se realiza entre varios niños, les permite sociabilizarse, están estimulados por la

competencia. Todo el grupo que participa está pendiente de las mismas consignas y de obtener el mismo resultado. Cada niño participa de la idea común del juego, pero no establece cooperación con los demás compañeros, sino que juega por sí mismo y para sí mismo, a pesar del contacto con los demás.

Los juegos educativos libres son los surgen de manera espontánea, sin estereotipo alguno, sin que los niños sean dirigidos ni interferidos por algún adulto. Es un tipo de juego donde no existe género ni rol específico. El niño toma la decisión de iniciar y terminar el juego, además de definir con qué y cómo jugar; el niño puede inventar o imaginar su puesta en escena. Algunos ejemplos de este tipo de juegos son, el juego libre con pelotas, aros u otro elemento (Mullins, 2014).

Otra dimensión lúdica se refiere a los juegos cooperativos que según Velázquez et al. (2014) son actividades de carácter lúdico en la que no se genera oposición entre el accionar de los participantes, por el contrario, todos suman esfuerzos para alcanzar un mismo propósito. En los juegos cooperativos los integrantes proporcionan y aceptan ayuda con el propósito de alcanzar determinadas metas, tienen por finalidad disminuir conductas agresivas en los niños mediante el fomento de actitudes cooperativas en base a la comunicación.

Lo que pretenden los juegos cooperativos es el encuentro consigo mismo, que los niños se conozcan, se genere confianza entre ellos, donde el principal mensaje sea la consecución de metas colectivas, donde se promueva la ayuda colectiva entre participantes mediante el fortalecimiento del área social del niño con conductas de generosidad y empatía. El juego cooperativo busca el fomento de un ambiente donde predomine valores de igualdad mediante la participación de todos los niños, sin diferencia socioculturales (Fernández, 2017).

Los juegos cooperativos se caracterizan por una interdependencia positiva (es decir, una relación positiva entre los objetivos de los jugadores): los jugadores ganan y pierden juntos. En los juegos competitivos, los objetivos de los jugadores tienen una interdependencia negativa: la victoria de un jugador lleva a la pérdida del otro jugador y viceversa. Cuando se juegan juegos en solitario, los objetivos de los jugadores son independientes, lo que significa que el éxito o el fracaso de un

jugador no afecta los resultados de los compañeros. La interdependencia positiva da como resultado una mentalidad cooperativa que se caracteriza por la anticipación de ayuda, una actitud benévola hacia los compañeros de interacción y una moralidad igualitaria. Mientras juegan juegos cooperativos, los niños en edad preescolar se comportan de manera más cooperativa y muestran más actos prosociales en comparación con los juegos competitivos. Cuando juegan juegos cooperativos, los niños utilizan más declaraciones orientadas al grupo y estrategias de negociación de alto nivel en comparación con los juegos competitivos (Toppe et al., 2019).

En la era actual, los juegos digitales se han introducido en las sociedades modernas de tecnologías de la información y la comunicación y constituyen una parte integral de la era de las TIC. La literatura sobre educación infantil y aprendizaje basado en juegos, como parte de la tecnología informática, ha informado que los juegos educativos digitales, cuando se diseñan adecuadamente y tienen en cuenta necesidades educativas específicas, pueden proporcionar experiencias ricas, divertidas e interactivas que puede promover las habilidades de aprendizaje, los comportamientos saludables y las interacciones sociales de los niños en edad preescolar. Un enfoque didáctico de aprendizaje basado en juegos ofrece una buena oportunidad para estimular el pensamiento abstracto de los niños durante el proceso de desarrollo cognitivo y fomentar aún más su pensamiento de orden superior y su capacidad crítica. Cuando se integran exitosamente en el plan de estudios, los juegos de aprendizaje por computadora han sido efectivos para aumentar las habilidades sociales, de colaboración, alfabetización, resolución de problemas, memoria, matemáticas y coordinación ojo-mano de los niños pequeños. Además, el uso de juegos digitales educativos puede proporcionar modelos de prácticas de aprendizaje adecuadas y, al jugar, los bebés desarrollarán con el tiempo competencias prácticas y prácticas sociales (Salazar & Salazar, 2021).

Un estudio realizado en la Universidad Estatal de Nueva York en Buffalo investigó si los estudiantes de jardín de infantes que jugaban videojuegos educativos Sony PlayStation (Lightspan) aprendían mejor que sus compañeros que no jugaban a dichos juegos. Participaron 47 niños en edad preescolar de dos clases de una escuela urbana de la región noreste. En el estudio se utilizó un pretest y un postest

con diseño de grupo control. El grupo experimental jugó 40 minutos al día en la escuela durante 11 semanas. Para la medición se utilizó la Prueba de Logro de Amplio Rango-R3. Los resultados de los análisis de datos mediante ANCOVA indicaron que el grupo experimental incrementó significativamente más que el grupo de control en las áreas de ortografía y decodificación. No se encontraron diferencias en el área de matemáticas.

2.3. Proceso metodológico

Angulo et al. (2020) sugieren del desarrollo de un proceso metodológico que permita garantizar una adecuada aplicación de las actividades lúdicas, en las siguientes fases:

- Enunciación: Se da a conocer el nombre de la actividad lúdica.
- Motivación y explicación: Se desarrolla mediante la conversación, con el objeto de despertar el interés por la actividad.
- Organización y formación: Distribución a los niños en el área de destinadas para la actividad.
- Demostración: Fase donde se clarifican los objetivos de la actividad, con explicaciones sencillas sobre la forma en que se desarrollará la actividad.
- Práctica de la actividad: Una vez realizada la demostración de la actividad, se lleva a la práctica, aprovechando algunas dudas para realizar las respectivas aclaraciones para facilitar su comprensión
- Orientación: Durante la práctica de la actividad se explican las reglas de juego que los niños deben tener presente para el logro del éxito de la actividad.
- Desarrollo: Fase donde se ejecuta el juego hasta su culminación, se debe iniciar teniendo la seguridad que todos los niños han comprendido el contenido de la actividad.
- Evaluación: Se procede a evaluar los resultados de la actividad, el comportamiento de los grupos, se reconoce a los más destacados y se motiva a los que no destacaron para superar su comportamiento

Capítulo III

Actividades sugeridas para educación inicial

3.1. Actividades orientadoras

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS	MATERIALES	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Evitar el recuerdo de los eventos adversos • Facilitar la expresión verbal de sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran construyendo casitas, torres, figuras, etc. • Crean diseños de construcción en forma libre 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de construcción 	<ul style="list-style-type: none"> • Construimos casitas, torres, puentes etc.
<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la fantasía a través del juego de roles para permitir explorar su mundo interior 	<ul style="list-style-type: none"> • Jalen los carritos, desplazándose de un lugar a otro de manera libre, en forma individual o grupal • Empuja a través de líneas demarcadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de carritos para jalar 	<ul style="list-style-type: none"> • Carrera de carritos, sin salirnos de la pista
<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la expresión de sus emociones, frustraciones y temores • Explorar su mundo interior 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploran su imaginación a través del juego de roles, en compañía del docente o facilitador • Crean situaciones de juego de roles con sus pares de forma grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Representamos cuentos populares
<ul style="list-style-type: none"> • Tolerar los sentimientos de frustración • Perseverar la solución de conflictos 	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelven problemas • Trabajan en equipo • Promueven la atención y concentración 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de rompecabezas 	<ul style="list-style-type: none"> • Armamos rompecabezas
<ul style="list-style-type: none"> • Relajar sus sentidos • Liberar del estrés • Transmitir sensaciones de paz, tranquilidad y alegría 	<ul style="list-style-type: none"> • Siguen el compás y ritmos movimientos • Reproducen cantos de la localidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Triángulo • Caja Musical 	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos corporales al compás de los sonidos

Fuente: MINEDU (2015)

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS	MATERIALES	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> Facilitar la expresión de sus conductas internas, asociadas a sensaciones de frustraciones, temores y esperanzas 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujan de manera libre o dirigida paisajes, personas, familia, animales, juguetes etc. Pintan con colores diversos, según su elección 	<ul style="list-style-type: none"> Block de dibujo, colores, crayolas, tijeras 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujo con mis amigos
<ul style="list-style-type: none"> Estimular la expresión de las emociones, alegría y felicidad. Promover las actividades grupales 	<ul style="list-style-type: none"> Juegan lanzando y recibiendo la bola en círculos o en línea, frente a frente, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de plástico 	<ul style="list-style-type: none"> Lanzando pelotas con nombre Rápido que te alcanzo
<ul style="list-style-type: none"> Estimular la expresión de la emoción; alegría y felicidad. Promover las actividades grupales Desarrollar la seguridad en sí mismo 	<ul style="list-style-type: none"> Juegan saltando de diversas formas: Con la soga sobre el piso, saltan sobre un pie, sobre dos, de lado, como conejitos, sapitos, canguros, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Sogas 	<ul style="list-style-type: none"> Fila india
<ul style="list-style-type: none"> Estimular la expresión de la emoción; alegría y felicidad. Promover las actividades grupales Mantener la atención en la actividad para distraer su tristeza. 	<ul style="list-style-type: none"> Juegan haciendo girar la hula - hula alrededor de la cintura, de los brazos Saltan sobre ellas, las hacen rodar Lanzan y atrapan en forma individual y grupal 	<ul style="list-style-type: none"> Hula - hula 	<ul style="list-style-type: none"> Dominamos el Hula - hula
<ul style="list-style-type: none"> Liberar el estrés Transmitir sensaciones de alegría y felicidad 	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan música suave y lenta Se mueven al compás de la música Reproducen coreografías de bailes 	<ul style="list-style-type: none"> Radio Reproductor CD Pilas 	<ul style="list-style-type: none"> Bailamos al compás de la música

Fuente: MINEDU (2015)

3.2. Actividades lúdicas

“DIBUJO CON MIS AMIGOS”

PARTICIPANTES

- El número de integrantes es indeterminado. Dos o más equipos

LUGAR Y TIEMPO

Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados hasta concluir el dibujo

MATERIAL

- Lápices y papelotes por equipo

PROCEDIMIENTO

Los equipos se forman en fila, un equipo junto al otro. El primero de cada hilera tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 3 o 5 metros se coloca un papelote. El juego comienza cuando el docente o facilitador nombra un tema; por ejemplo, cuidemos nuestro cuerpo. Inmediatamente, el primero de cada fila corre hacia el papelote de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, luego de 20 segundos, el o la docente indica “cambio” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, quien rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo por 20 segundos, así sucesivamente hasta concluir con la participación de todos los integrantes del grupo. Se termina el dibujo sin generar presión a nadie.

“BUSCO MI PAR”

PARTICIPANTES

El número de integrantes no es relevante.

LUGAR Y TIEMPO

- Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (15 min.)

MATERIAL

Caramelos o figuras geométricas, bolitas de colores, etc.

PROCEDIMIENTO

- El docente reparte entre un grupo de participantes diferentes objetos (pelotitas de yaces de colores, cubos pequeños, piezas geométricas...). El otro equipo, sin escoger, saca los objetos de una caja. No se puede cambiar lo que le tocó. Luego, cada estudiante tiene que buscar a su igual; por ejemplo, los que han elegido la pelotita de color rojo se sientan y se ponen de acuerdo para realizar una actividad. Por turno, frente a los demás, expondrán su propuesta. Entre ellas, pueden cantar, bailar, etc.

Síntesis

Las actividades lúdicas son herramientas de vital importancia para el aprendizaje en la educación inicial, se dirigen a descubrir el origen de las emociones que en diversas oportunidades se retienen por la formalidad de las actividades serias y rutinarias. Su influencia en la formación de las personas se sustenta en diversas teorías del aprendizaje, en la teoría psicogenética de Jean Piaget y la teoría socio-histórico-cultural de Lev Vygotsky, quienes aportan enfoques sobre los altos beneficios que traen las actividades lúdicas en los niños, donde se incluye su contribución en el desarrollo del potencial cognitivo, de la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

El desarrollo de actividades lúdicas en el quehacer educativo inicial representa una alternativa positiva con la programación y puesta en práctica de estrategias orientadoras para que se vinculen con el aprendizaje de los niños, facilitando su activación cognitiva. Por ello, los contenidos educativos relacionados con juegos recreativos y tareas manuales representan una importante vía de motivación, no solo para los niños sino también para los padres.

Entre los beneficios de la actividad lúdica en la educación, se puede mencionar a la motivación inherente, el anhelo de lograr mejores resultados y la generación de competitividad. Las expresiones lúdicas, principalmente los juegos, están diseñados para posibilitar que los niños otorguen un alto significado al mundo natural y social de su entorno. Además, las experiencias de implementar conocimientos en la institución educativa mediante actividades lúdicas son gran estimulación y bastante atractiva para los niños. Además, la actividad lúdica fomenta la creatividad y la imaginación, genera el desarrollo intelectual de los niños, promueve la mejorar de la autoestima y el desarrollo físico. Es de vital importancia considerar que las actividades lúdicas son divertidas para los niños, generan placer y gozo, lo cual conduce a integrar los valores sociales requeridos para el desarrollo social.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- La actividad lúdica es una dimensión de la conducta humana, considerada como fenómeno holístico porque favorece al conjunto de las dimensiones humanas, permite lograr mantener el equilibrio, es factor fundamental para el desarrollo de la creatividad y se orienta hacia la necesaria formación integral para el desarrollo personal.
- Las concepciones teóricas sustentadas principalmente por Vygotsky y Piaget el juego es un aliado de la educación, trae diversos beneficios para el desarrollo de las personas porque desde los primeros años de vida se aprenden jugando. En el aprendizaje lúdico tiene gran influencia el contexto social. En la tarea educativa, las actividades lúdicas permiten facilitar el aprendizaje de los niños, incentiva al desarrollo de su imaginación y creatividad, son atractivas y motivadoras y conduce a aprendizajes significativos.
- Existen juegos educativos y cooperativos, los juegos educativos se insertan en los objetivos educacionales, mientras que los juegos cooperativos promueven la ayuda colectiva entre grupos de participantes. También en la era actual están vigentes en la vida diaria los juegos digitales que son de bastante aceptación de los niños, pero que en la tarea educativa requieren de una minuciosa selección en base a los objetivos de aprendizaje.

Recomendaciones

- Las actividades lúdicas en la educación deben ser planificada adecuadamente siguiendo todo un proceso metodológico para que cumpla con los propósitos de aprendizaje para los que fueron diseñados.
- Las instituciones educativas del nivel inicial, deben diseñar una guía didáctica de actividades lúdicas que recoja las experiencias desarrolladas en su institución, así como de otras instituciones educativas.
- Se sugiere que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Lamas” promueva una investigación donde se evalúe y analice el impacto que generan las actividades lúdicas en el desarrollo de capacidades y competencias en la educación inicial, documento que se podría constituir en una guía metodológica para el uso de las instituciones educativas de la jurisdicción.

IV. Referencias

- Angulo, H. G., Aguayo, Á. A., Farfán, G. B., & Delgado, S. V. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 42-49. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025004.pdf>
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis, España.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://orcid.org/0000-0001-6303-5241>
- Calambas, Y. A., Gutiérrez, S. D., Narváez, A. S., & Tenorio, S. (2019). Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en niños y niñas con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria. *Poiésis*, (37), 44–64. <https://doi.org/10.21501/16920945.3338>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Castro, L., y Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para establecer vínculos afectivos entre los infantes del grado de transición del liceo La Alegría de Aprender*. (Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios). Repositorio CUMD. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7302>
- Chambergo, M. C., & Chambergo, Y. V. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-HACER*. 8(3), 17-27. <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/521763178002.pdf>
- Fernández, G. (2017). *La atención logopédica en la edad infantil*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. ISBN 978-959-13-1715-5

- León, Z. E., Méndez, J., Campos, S. T., & Napaico, M. E. (2021). Las actividades lúdicas en la adquisición de la autonomía de niños de Preeescolar. *Cieg, revista Arbitrada del centro de investigación y estudios generales*, 104-115. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/06/Ed.50104-115-Leon-Roldan-et-al.pdf>
- López, J. P. F., & Blanco, L. F. (2020). María Montessori (1870-1952)–Caroline Pratt (1867-1954): Dos vidas en paralelo y la pasión compartida por la autonomía de la infancia. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 9(1), 29-41. <http://www.reladei.com/index.php/reladei/article/view/430>
- Ministerio de educación. (2015). *Guía Lúdica y de Apertura a la Educación Formal*. Ediciones Minedu. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5057/Gu%C3%ada%20l%C3%adica%20y%20de%20apertura%20a%20la%20educaci%C3%B3n%20formal%20gu%C3%ada%20de%20actividades%20l%C3%adicas%20con%20uso%20de%20kits%20para%20atender%20emergencias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mullins, T. (2014), *Actividades y Contenidos: Juegos Individuales y Masivos. EFIPATIO, La Educación Física en la Niñez y la Adolescencia, Blog*. <https://efimullins.blogspot.com/2014/07/actividades-y-contenidos-juegos.html#:~:text=Algunos%20ejemplos%20de%20juegos%20individuales,de%20un%20lado%20al%20otro>.
- Paredes, E. y Terán, R. (2020) *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Romero, M., Naranjo García, M. & Saavedra, M. (2021). Actividades para Desarrollar la Expresión Oral en los Niños de la Primera Infancia. *Revista Científica Hallazgos*, 6(1), 55–65. <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/507>
- Salazar, C. M. R., & Salazar, C. R. R. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de La*

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>

- Shelley, B., Ooi, C. S., & Brown, N. (2019). ¿Aprendizaje lúdico? Una comparación extrema de la Universidad de los Niños en Malasia y en Australia. *Journal of Applied Learning and Teaching*, 2(1), 16-23. <https://doi.org/10.37074/jalt.2019.2.1.3>
- Toppe, T., Hardecker, S., & Haun, D. B. (2019). Jugar a un juego cooperativo promueve que los niños en edad preescolar compartan con terceros, pero no la inclusión social. *PloS one*, 14(8), e0221092. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0221092>
- Valles, V. M., & Ríos, J. C. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80), 80-95. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912022000300080&script=sci_arttext
- Velázquez, C., Fraile, A., y López, V. (2014). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Movimiento*, 20(1). <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115329361012.pdf>