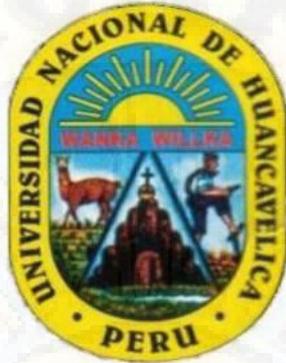


UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(Creada por Ley Nro. 25265)



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL TRABAJO ACADÉMICO

**LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL INNOVA SCHOOLS, HUANCAYO 2018**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

ALMORA DEL CASTILLO ISABEL ESTHEFANNY

QUISPE MAYHUIRI EMILA JENNY

HUANCAVELICA-PERU

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
(CREADA POR LEY N° 25265)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En la ciudad de Paturpampa, auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de

Huancavelica a los 26 días del mes de abril del año 2019, siendo las

3:00 pm. se reunieron; los miembros de jurado calificador, que está conformado de la siguiente

manera:

PRESIDENTE: Dra. Zeida Patricia Hoces La Rosa

SECRETARIO: Dr. Alvaro Ignacio Camposano Cordova

VOCAL: Mg. Rosario Mercedes Aguilar Melgarejo

Designado con la resolución N° 1492 - 2018 - D - PED - UNH del Trabajo

académico titulado Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial innova schools Huancayo 2018

Siendo los autores (es)

Almora Del castillo Isabel Esthepanny
Guise Mayhuiri Emilia Jenny

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del trabajo académico antes citado.

Finalizado la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: Almora del Castillo Isabel Esthepanny

APROBADO POR mayoría

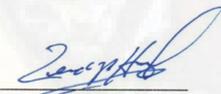
DESAPROBADO POR _____

Egresado: Guise Mayhuiri Emilia Jenny

APROBADO POR mayoría

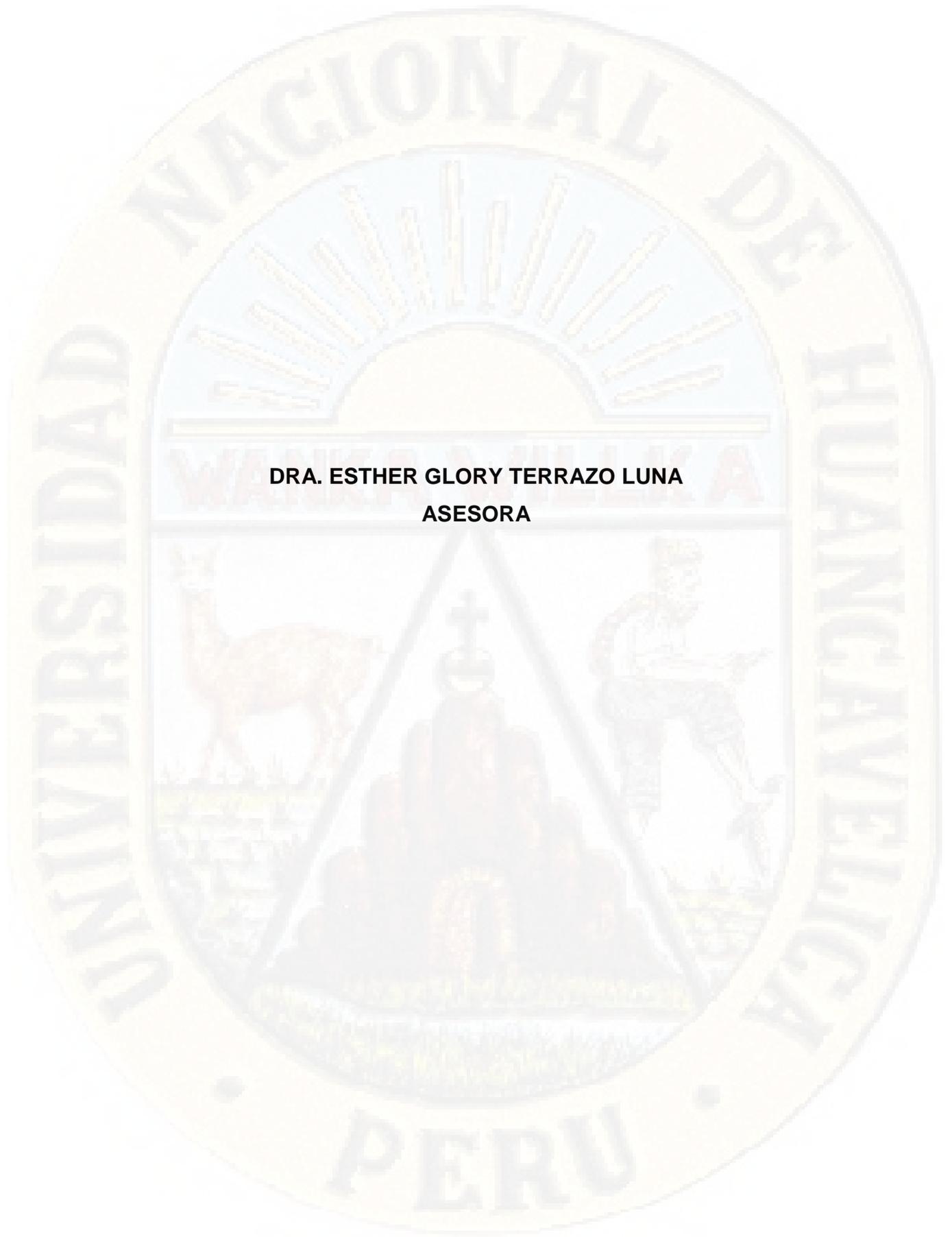
DESAPROBADO POR _____

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

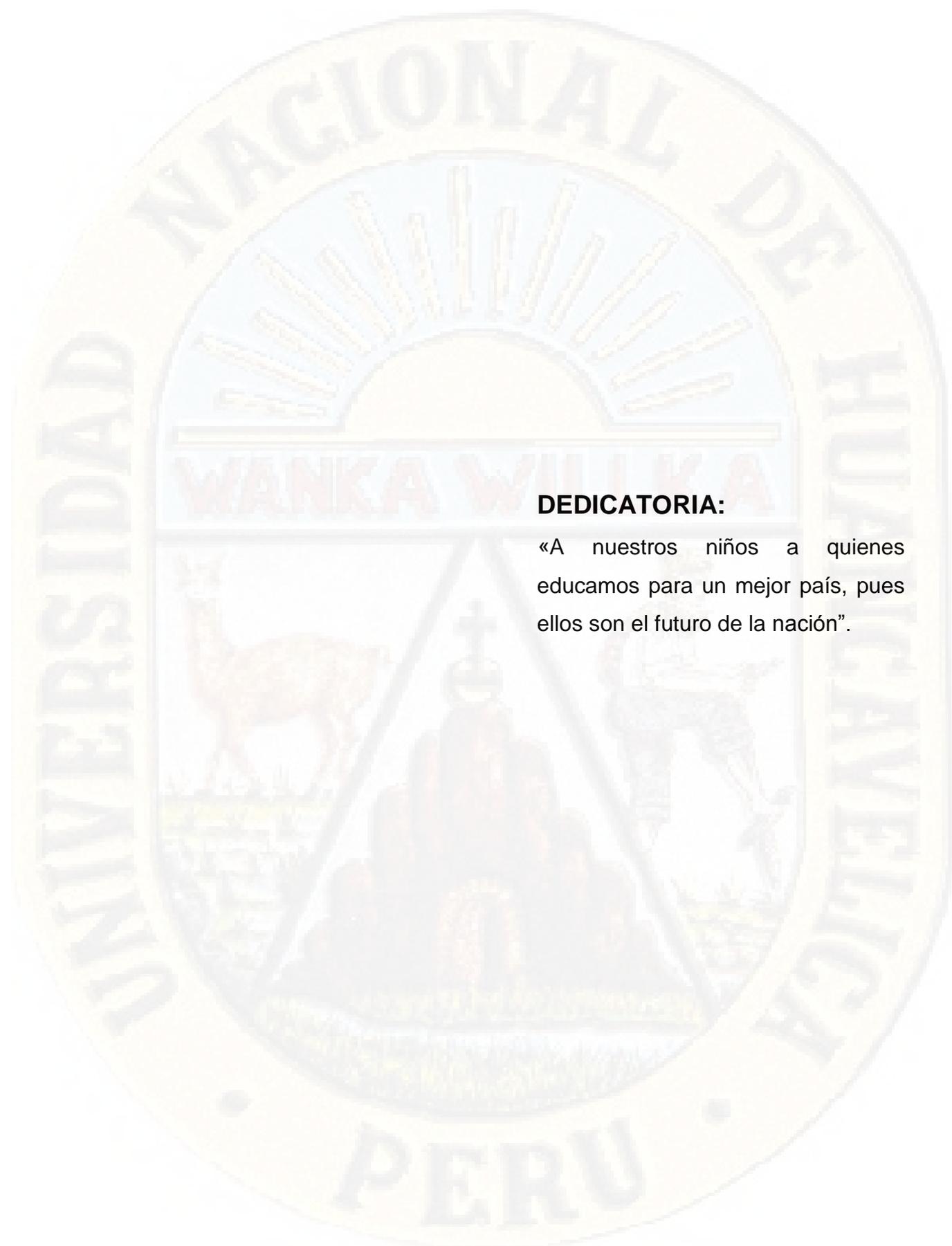

PRESIDENTE


SECRETARIO


VOCAL



DRA. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA
ASESORA



DEDICATORIA:

«A nuestros niños a quienes educamos para un mejor país, pues ellos son el futuro de la nación».

ÍNDICE

Portada	i
Acta de sustentación	ii
Asesora	iii
Dedicatoria	iv
Índice	v
Resumen	vi
Introducción	vii

CAPÍTULO I PRESENTACIÓN DE LA TEMÁTICA

1.1. Fundamentación del tema	8
1.2. Objetivos del estudio	9
1.2.1. Objetivo General	9
1.2.2. Objetivos Específicos	9
1.3. Justificación del estudio	10

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio	11
2.2. Bases teóricas	15
2.3. Definición de términos básicos	49

CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Método de estudio	51
3.2. Técnicas de recolección de datos	52

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1. Descripción de las actividades realizadas	53
4.2. Desarrollo de estrategias	55
4.3. Actividades e instrumentos empleados	57
4.4. Logros alcanzados	58
4.5. Discusión de resultados	58
Conclusiones	61
Sugerencias	62
Referencias bibliográficas	63
Anexo	65

RESUMEN

El presente Trabajo académico titulada: **LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INNOVA SCHOOL, DE LA CIUDAD DE HUANCAYO EN EL 2018**, tiene como propósito proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para favorecer los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo. Para ello, se han estudiado de forma metodológica las estrategias utilizadas en los niños de 5 años, pertenecientes a la sección Kinder A. Metodológicamente, nuestro estudio es de carácter cualitativo (descriptivo), de diseño transversal. Para la muestra se ha escogido a 21 niños de 5 años de la sección Kinder A. Como instrumento de recolección de datos, se ha elegido al cuestionario. Así se ha concluido que: El juego lúdico como estrategia didáctica favorece los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo. Los docentes de la unidad de análisis utilizan a los juegos lúdicos como estrategia didáctica. Los docentes de la referida institución promueven la implementación del juego lúdico en el aprendizaje de los niños.

PALABRAS CLAVE: Juegos Lúdicos, Teorías del aprendizaje, estrategias, enseñanza

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo académico titulado **“LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INNOVA SCHOOL, DE LA CIUDAD DE HUANCAYO EN EL 2018”**, ha tenido como objetivo el determinar cómo a partir del uso de los juegos lúdicos se puede influir en una aprendizaje significativo de los alumnos de nivel inicial.

Los juegos lúdicos han sido considerados por los padres de familia, así como algunos docentes, como una pérdida de tiempo y siendo la educación inicial el primer pilar de la formación integral del desarrollo de los niños es importante conocer su impacto en el aprendizaje.

En ese sentido, este trabajo se divide en cuatro capítulos. En el primero, esbozamos la temática del estudio, los objetivos y la justificación.

En el segundo capítulo, desarrollamos las bases teóricas que sustentan nuestra tesis, y con las cuales sustentamos la discusión de nuestros resultados.

En el capítulo III, desarrollamos las bases metodológicas que forman la estructura y guía de nuestra tesis.

Para concluir con el capítulo IV, exponemos y discutimos ampliamente nuestros resultados

Las Autoras

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN DE LA TEMÁTICA

1.1. Fundamentación del Tema

Según (Woolfolk, 1999, pág. 85): *“El juego favorece el desarrollo cognoscitivo en muchas áreas. En el juego con el movimiento, el preescolar llega a conocer la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio. En el juego con objetos se da cuenta de que estos tienen usos y propiedades comunes y apropiadas. En su juego con otros, practica los conceptos y roles sociales, aprendiendo además algunos aspectos de su cultura”.*

En tanto, las estrategias de aprendizaje se definen como aquellas acciones con carácter planificado y previo, que son preparadas por el docente con la finalidad o propósito de lograr en el estudiante la construcción o estructuración de nuevos conocimientos, de modo que se puedan alcanzar los objetivos trazados en la malla curricular planteada.

Uno de los grandes mitos que sostienen algunos padres de familia e incluso docentes es que consideran al juego como una pérdida de tiempo. Enfoque erróneo, más aún cuando a través de esa actividad, aparte de divertirse, los menores aprenden: a relacionarse con sus compañeros, el respeto de las reglas de conducta, a comunicarse, a desarrollar su imaginación y su creatividad.

Tal y como lo describe (Silva, 1998) *“No obstante, la relación juego-desarrollo infantil-aprendizaje (JDA) no es clara para muchos educadores y padres de familia, lo cual se refleja en las prácticas pedagógicas de los primeros y los estilos de crianza de los segundos, así como en sus actitudes frente al juego, el espacio y tiempo que le otorgan para su despliegue, entre otros. Estudios peruanos muestran que para un buen porcentaje de padres*

y madres el juego es “una pérdida de tiempo”, que se halla desarticulado del aprendizaje formal y puede interferir con este”.

En tanto en la educación inicial, los docentes implementan el juego en sus prácticas educativas pero con una serie de limitaciones. *“El juego es empleado, por lo general, como un procedimiento auxiliar, que apoya la trasmisión de conocimientos o la adquisición de competencias, y no llega a tener valor en sí mismo como herramienta sistemática, y tampoco, como metodología básica a favor de la maduración integral del niño”,* (Silva, 1998)

Por lo mismo, el presente estudio incidió en el conocimiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de la institución educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo, a fin de conocer si los maestros consideran al juego lúdico como una herramienta pedagógica que favorece el aprendizaje y que enfoque tienen sobre el mismo. Teniendo en consideración que la educación inicial es reconocida como el primer pilar fundamental para el desarrollo humano y social.

1.2. Objetivos del estudio

1.2.1. Objetivo General

Proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para favorecer los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Determinar si los juegos lúdicos son utilizados como estrategia didáctica por parte de los docentes de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo.

- Implementar el juego lúdico como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes la Institución Educativa inicial INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo.
- Revalorar la importancia del juego lúdico en el aprendizaje de los niños de educación inicial de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo.
- Sugerir estrategias metodológicas, así como materiales para realizar actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo de los menores de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo.

1.3. Justificación del estudio

La importancia del presente estudio se basó en identificar estrategias educativas que impacten positivamente en el aprendizaje de los alumnos. Al considerar al juego lúdico como estrategia pedagógica, se favorece el aprendizaje significativo de los educandos.

El estudio tiene relevancia pedagógica, ya que al haber incidido en que el juego lúdico sea considerado como estrategia de enseñanza, genera una posibilidad estratégica tanto para el docente como para el alumno. El primero tiene más opciones didácticas y el segundo ostenta la posibilidad de lograr un aprendizaje significativo que favorezca su formación integral.

Asimismo, con el estudio se pretendió sentar un precedente a fin que las demás instituciones educativas incidan a que sus docentes apliquen los juegos lúdicos como estrategia pedagógica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

A nivel internacional, se recabaron los siguientes trabajos de investigación:

La tesis de (Campos, Chacc, & Gálvez, 2006), titulada: *“El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”*, desarrollada en la Universidad de Chile, en la que se han arribado a las siguientes conclusiones:

- 1) Podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañan a lo largo de su evolución.
- 2) A partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos.
- 3) A través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

La tesis de (Coronel, 2015), titulada *“El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer*

grado”, sustentada en la Universidad de Carabobo, en Colombia, en la que su autora funda las siguientes conclusiones:

- 1) Los docentes objetos de investigación emplean diversidad de técnicas y estrategias que solo conllevan a la práctica repetitiva del acto educativo, dentro las cuales se puede mencionar la lectura y escritura tradicional, copia del libro y pizarrón, entre otras. Por lo tanto, el personal docente de la institución, no utiliza estrategias didácticas basadas en el uso del juego lúdico, en donde las mismas les permitan ser creativos e innovadores para la enseñanza de la lectura y que los alumnos logren un aprendizaje significativo y que de cierta forma induzcan al descubrimiento a los niños de la importancia de la lectura y su fácil aprendizaje a través del juego lúdico
- 2) Dado que esta estrategia la emplea para solventarlo con el logro de un resultado positivo y ventajoso en la enseñanza a fin de obtener un mejor rendimiento académico en los niños y las niñas. Sin embargo el resultado no es el esperado por parte de quienes lo practican.
- 3) Asimismo, cuando el docente comprueba que resulta divertido implementar y utilizar el uso del juego lúdico como una estrategia que le facilita al niño la enseñanza de la lectura a través de ciertas actividades lúdicas, significa que está proporcionando herramientas que les permitirán a los estudiantes alcanzar los objetivos planteados en la modalidad, es aquí cuando el docente debe innovar, hacer el proceso más dinámico, ya que le proporciona un estado de placer que induce a estar abiertos a cualquier posibilidad de aprender.

La tesis de (Gonzales, 2016), titulada: *“El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín del hogar*

infantil asociación de padres de familia de pasacaballo”, sustentada en la universidad de Cartagena y en la que su autora arriba a conclusiones importantes, de las cuales destacamos solo la siguiente: El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

A nivel nacional, se han podido recolectar, los siguientes trabajos de investigación:

La tesis de (Hilares, 2015), titulada: “*La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*”; en la que su autora funda las siguientes conclusiones:

- 1) Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.
- 2) Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.
- 3) Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.
- 4) Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

- 5) Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

La tesis de (Lachi, 2015), titulada: “*Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*”, en la que su autora llega a las siguientes conclusiones:

- 1) La competencia de número y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria.
- 2) Existe una deficiencia enseñanza de la matemática porque no tienen claro las concepciones teóricas sobre las nociones básicas. Las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del pensamiento crítico, por lo tanto los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria.
- 3) La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.
- 4) La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollar de la competencia de número y operaciones porque abordar la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Los juegos lúdicos

El juego ha representado en la historia una de las modalidades más primitivas de liberación de los actos que la sociedad y la cultura suele reprimir, y así también representa una de las instituciones educativas a más primigenias, formadora de hábitos y costumbres, así como un reflejo de los valores y hábitos culturales y sociales a los que hemos aludido a un principio. Así pues, antes que la escuela, el juego representaba al medio de transmisión de información, tecnologías, conocimientos prácticos, destrezas, competencias y porque no hábitos. Sin la existencia del juego, y la carga informativa que conlleva, los infantes no podrían aprender ni transmitir nada en un ambiente más formal, esto es, en la escuela; ya que se encontraría de forma irremediable, aislado del entorno natural y social.

Mediante el juego, se inician aquellas actitudes que formaran parte de la vida del adulto, y los roles en la sociedad que este tendrá que comportar más tarde; estas pueden incluir competencias de naturaleza verbal, física, intelectual, la capacidad para comunicarse; la misma que representa uno de los pilares fundamentales de la sociedad entera. En ese sentido, el juego constituye un medio de comunicación y de expresión también; y por sobre todo del lenguaje verbal, del cual es uno de los coadyuvantes fundamentales, ya que como explica (Comoe, 1973); *“abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos; permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta”*.

La esencia del juego, de lo lúdico, nos trasmite la idea de una sociedad, ya que en él se confluyen reglas, estructuras, jerarquías,

funciones y tareas entre los jugadores, de modo que permite al niño llevar a cabo sus primeras experiencias en la dinámica social que más tarde lo han de envolver en el futuro. (Dogbeh & N' Diaye, 1986), explican que en los trabajos de observación realizados por Jean Piaget, sobre la dinámica de los juegos en los niños de Ginebra, este podría ver de que como es que transmitían o derivaban un conjunto de normas de carácter imperativo para cada participante, los cuales no tenía una nación real de los modos y de las personas o instituciones intervinientes en su transmisión; dinámica similar que se observa en las estructuras sociales. Así pues, (Dogbeh & N' Diaye, 1986) señalan con razón que *“en los juegos colectivos, el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento le lleva a comprenderse como miembro del grupo, a determinar su estatuto personal, y después a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos.”*

Otra de las dinámicas observadas es la inclusión o rechazo de los participantes, lo que confluye notablemente en los procesos de transmisión de la información. En ese sentido, por medio del juego, los infantes pueden asimilar determinados valores éticos derivados de la sociedad en la que viven y se desarrollan. Así pues, como una micro estructura social, asume un papel fundamental.

Empero, el juego y sus dinámicas, no solo son responsables de la transmisión de la data cultural, sino que también es responsable de informar la existencia de ciertas normas de carácter social, que como veníamos advirtiendo, son forjadores comportamentales. Así, una de las dinámicas culturales que nos pueden servir de ejemplo es el caso de la segregación de niños y niñas, las mismas que con el tiempo son tendientes a quedar caducas.

Ahora bien, ante el panorama que plantea la observancia y la consideración del juego como una herramienta de trasmisión

educativa, la escuela, por intermedio del docente el educador, puede plantear y sugerir modelos alternativos o nuevos de juegos, que redirijan la dinámica hacia un objetivo mucho más estructurado.

Desde el ámbito educativo, así, se reconoce pues que uno de los beneficios más importantes que las actividades lúdica reportan al aprendizaje consiste en que es un agente transmisor funcionalmente eficaz; así como también representa un escenario habitualmente disponible para el ejercicio de prácticas innovadoras, la creatividad y la formación del pensamiento libre y crítico, De modo que, por su contenido tecnológico o ideológico, lo ludio en los niños, implica un adelanto de las relaciones que estos establezcan con el medio social; y así poder constituir una fuente viva de intención y de progreso.

- **Desarrollo del concepto de los Juegos Lúdicos**

Los juegos lúdicos desde el punto de vista metodológico y pedagógico, implican un ítem medular en la formación del niño, de modo que su estudio y revitalización conceptual, como explica (Pirela, 2007) *“obedecen a una variable amplia de cambio conceptuales y orgánicos en la enseñanza del siglo XXI, trayendo consigo, nuevas formas de educar, así como perspectivas importantes a considerar.”*

Para considerar una conceptualización adecuada de los juegos lúdicos como metodología como principio, es necesario recurrir brevemente a la concepción histórica que se ha tenido del juego, para poder así llegar a comprenderlo.

En ese sentido, ciertos trabajos de investigación han advertido esta faceta en relación al estudio y tratamiento a fondo de las actividades lúdicas. De este modo, como afirma (Nuñez, 2000): *“[...] el juego*

entre las sociedades más primitivas tenía una caracterización propias de las culturas de esas agrupaciones: se luchaba más por la supervivencia que por la recreación y diversas como placer natural según, afirma que el juego no era una actividad de esparcimiento y relax como lo es actualmente sino competitivo”.

Comprendiendo entonces el carácter primitivo y ancestral del juego, es propicio referirnos a algunas concepciones que se tiene del término en la doctrina revisada.

Así, Huizinga, quien es citada por (Dávila, 2002, pág. 7) indica que: *“el juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.*

Así pues, también nos parece interesante, citar lo explicado por (Woolfolk, 1999, pág. 85), quien explica, respecto de la importancia y utilidad del juego, más allá de la denominación u origen conceptual que se le dé, que: *“el juego favorece el desarrollo cognoscitivo en muchas áreas. En el juego con el movimiento, el preescolar llega a conocer la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio. En el juego con objetos se da cuenta de que estos tienen usos y propiedades comunes y apropiadas. En su juego con otros practica los conceptos y roles sociales, aprendiendo además algunos aspectos de su cultura”.*

- **Los tipos de Juegos o actividades lúdicas:**

La teoría de juegos, resulta una herramienta teórica, bastante interesante para ayudar agrupar o clasificar a los tipos de juegos ludios disponibles en la didáctica educativa. Aunque como veremos

más adelante, no existe una sola teoría, como refiere (Matos, 2002), es posible encontrar en todas ellas, los siguientes tipos de juegos lúdicos:

A. Los juegos de actitudes:

Los denominados juegos de actitudes se caracterizan por ser aquellos en los cuales se realizan actividades eminentemente físicas, siendo la más común de las actividades lúdicas durante los dos primeros años de vida del ser humano, ya que se particularizan por su libertad y espontaneidad; realizándose cada vez que el niño siente deseos de hacerlo, sin atenerse a formas ni procedimientos educados.

En este tipo de actividades, como cita (Matos, 2002), *“se desarrollan actividades de locomoción básicas, por lo que también es denominada juego exploratorio, así pues, lo infantes adquieren mediante su práctica, conocimientos básicos respecto de su entorno, adiestrando también su ingenio y capacidad asociativa.”*

B. Los juegos activos:

En este tipo de juegos lúdicos, tiene por características tener un rol representativo, donde el infante recoge las imágenes y caracteres de la vida real, su sociedad y los medios de comunicación; de modo que tiene un carácter de fantasía en el desarrollo del infante. Así pues, lo niños desarrollan roles fantásticos o heroicos, llegando a presentarse, incluso, amigos imaginarios; situaciones exageradas en las cuales ellos tienen un rol protagónico. (Matos, 2002)

La utilidad en la práctica de este tipo de actividades lúdicas se resume en su faceta creativa, pues impulsa al menor a la creación e imaginación de contexto y situaciones fantásticas. Su duración, por otro lado, no es unánime, sino que es dependiente de cada niño, empero, la mayoría de los estudios psicológicos, indican que pueden durar hasta casi la finalización de la etapa preescolar.

Existen también estudios que ubican dentro de este tipo de juegos a las actividades denominadas de construcción, cuya aparición se da alrededor de los 5 o 6 años, y caracterizadas por la utilización de materiales y formas para las finalidades escogidas por el menor.

Señala (Matos, 2002) , que otras de las actividades relacionadas con este grupo lúdico, son, “[...] aquellas que tiene que ver con el desarrollo del sentido musical, considerado como un juego activo per se, cuando el menor interviene tocando algún instrumento o cantando; aunque también se conoce de él una faceta pasiva, cuando el niño reproduce o actúa palabras o notas ya interpretadas.”

C. Los juegos pasivos:

Este tipo de juegos lúdicos son definidos, por (Matos, 2002) como *“aquellas actividades que pueden considerarse de esparcimiento o distracción, dentro de las cuales se considera que la utilización de energía es mínima, siendo que por lo general se realizan en soledad.”*

Su función principal. Como señala el citado autor, y contribución, se encuentra en que desarrollan el equilibrio intelectual del niño, ya que inquieren en gran parte de ellos, el uso del razonamiento,

la memoria, la creatividad, la motivación entre otros caracteres similares.

D. Los juegos cooperativos:

Los juegos cooperativos, se conceptualizan según (Matos, 2002), como “[...] *aquellos cuya naturaleza depende de la suma de los objetivos y logros de los componentes de la actividad en forma individual, a diferencia de los juegos de naturaleza competitiva, donde la infidelidad prevalece en el resultado.*”

- Las teorías del juego:

A. Teoría de la energía excedente:

Esta teoría fue desarrollada hacia mediados del siglo XIX, por el filósofo Británico Herbert Spencer, el mismo que consideraba al juego como un catalizador de la energía acumulada por los niños, que según exponía, necesitaba liberarse, como cita (Krauss, 1990).

De este modo Spencer, según señala (Krauss, 1990), *“forja su teoría tomando como referencia previa los trabajos desarrollados por Friedrich Von Schiller, de quien rescataba su interés por el estudio de la dinámica y la interacción animal; en ese sentido, este último sostuvo que, después de que los animales satisfacen sus necesidades biológicas básicas e instintivas, necesitan liberar toda esa energía acumulada por medio de una serie de juegos.”*

Bajo esta perspectiva, el juego representaba una suerte de limitante de las actividades propias de alguien más adulto, así pues, intervenían en los instintos predadores. De este modo, el

juego simboliza la base para el desarrollo de un complejo más hondo de actividades humanas. .

B. Teoría Recreativa, de esparcimiento y recuperación:

Esta teorías fundamentada por Moritz Lazarus, establecía como principio rector la funcionalidad el juego como mecanismo conservador o restaurador de energías cuando el niño se encuentra cansado. De este modo, como indica (Krauss, 1990), *“diferencia de lo señalado por Spencer, el juego tenía un mecanismo reparador más no liberador.”*

Para (Krauss, 1990), Motriz, *“diferenciaba, bajo dicho postulado, a la energía física de la energía mental, de modo que, como indica (Krauss, 1990), cuando el cerebro se encuentra agotado, resulta prudente la orientación hacia otro tipo de actividad física, de modo que se pueda restaurar la energía nerviosa.”*

C. Teoría de la práctica para el instinto o también denominada del “ejercicio preparatorio para la vida futura”:

La teoría de la práctica para el instinto, fue propuesta por Karl Gross hacia 1986, publicando en primer orden un trabajo respecto del estudio del juego animal, para luego enfocar sus esfuerzos en el estudio del juego humano. En el primer trabajo propuesto por Gross, esto es, respecto del juego animal; sostenía que el juego significaba en los animales un mecanismo de sobrevivencia, ya que por medio de él, podían aprender las herramientas y competencias necesarias para el desarrollo de su vida adulta.

De este modo, Gross consideraba que, mientras más inteligencia o habilidad cognoscitiva tenía una especie, el

cuidado en su etapa infantil era más delicado, de firma que, el aprendizaje de las destrezas para la vida futura se realizaban con naturalidad. Más tarde, de lo observado en su primer trabajo, Gross, decidió ejemplificar su proposición anterior mediante el estudio del juego de los humanos, en los que la dinámica de cuidado, sobre todo en la niñez exige bastante dedicación y cuidado, donde inclusive se van adquiriendo algunas destrezas propias del género, como cita (Krauss, 1990).

D. Teoría de la recapitulación o teoría atávica:

Este complejo teórico, desarrollado por el profesor Stanley Hall, hacia 1906, que teniendo estudios en psicología y pedagogía; argumentaba, según indica (Vargas, 1995) *“que los infantes representaban una suerte de eslabón entre el desarrollo del animal y el hombre; resaltando esto se daba a través de la historia de la humanidad en sus juegos, sobre todo en la niñez y la adolescencia.”*

En ese sentido, para el citado autor, se propone la reparación de ciertas tendencias y caracteres primitivos, propios de la evolución humana; como sostienen (Vargas, 1995).

Así, para Hall, el juego representaba una suerte de recuento histórico, que adaptaba y enseñaba a los infantes respecto de los hábitos de sus antepasados, de modo que puedan adquirir modos que, en otros tiempos, resultaron vitales para el desarrollo de la especie humana, como indica (Krauss, 1990).

E. Teoría de la catarsis:

Esta teoría, desarrollada por psicólogo norteamericano Harvey A. Carr, como explica (Krauss, 1990) , se funda en la creencia

de que el juego tiene como función servir de medio de escape del conjunto de emociones reservadas o reprimidas en un momento determinado. De este modo, Carr, citado por (Vargas, 1995), sostiene que “[...] *el juego resulta ser una suerte de catarsis, o espacio liberador de emociones, que quizás contengan un gran potencial antisocial.*”

Empero, como explican otros psicólogos, la liberación de dichas emociones, pueden conducir en el infante a la percepción de otras de diferente índole, como la ira, la angustia, entre otros, que pueden resultar perjudiciales para el infante.

Así pues, el juego representaría como catalizador de dichas energías, ayudando al aspecto físico, en la recuperación de su equilibrio perdido. De este modo, en concordancia con la Teoría de Spencer, considera al juego como un mecanismo liberador de excedentes.

F. Teoría de la auto expresión:

Teoría desarrollada por Mitchell y Mason, educadores con estudios en física, argumentaron en sus estudios de que el juego era el resultado de una necesidad imperiosa de autoexpresión; así pues, se encontraba influenciado por factores psicológicos y físicos, como el resultado de un proceso de auto-cognición, que obtiene su punto más álgido en la adquisición de nuevas experiencias y formas de expresión, por medio del agrupamiento, la obtención de seguridad, el reconocimiento interior y exterior, entre otros factores que destaca (Krauss, 1990).

Así pues, Clarapede, citado (Meneses & Monge, 2001) establece al respecto que:

- 1) *La estructura anatómica y fisiológica del hombre lo capacitan para correr, saltar y trepar.*
- 2) *El uso de estos movimientos provoca la perfección de la función.*
- 3) *Las características estructurales del organismo influyen en la elección de las actividades del juego.*
- 4) *La aptitud física del hombre determina sus preferencias hacia algunas actividades del juego.*
- 5) *Las inclinaciones psicológicas del hombre lo llevan a ejecutar ciertas actividades del juego. Por experiencia, el hombre adquiere hábitos de juego.*

G. Teoría del juego como estimulante de crecimiento:

Esta teoría parte del supuesto o principio biológico propuesto por Probst y Clark, de que la función hace al órgano, es así que, como afirma (Vargas, 1995) la esencia de esa teoría se encuentra en el desarrollo y función biológica del juego.

De este modo, cuando el ser humano desarrolla cierta actividad física, por medio de la actividad lúdica, en realidad lo que está haciendo es preparar su organismo para la obtención de un mejor y mayor rendimiento.

H. Teoría del entretenimiento:

En el desarrollo de este complejo teórico, se considera al juego como un pasatiempo común y corriente sin mayor utilidad para

el desarrollo del ser humano, llamándole incluso una firma de perder el tiempo, como explica (Vargas, 1995).

Así, el juego solo tiene una función de esparcimiento o de entretenimiento sin mayor valor educativo o formativo.

I. Teoría del juego como ejercicio complementario:

En palabras de H. Carl, como cita (Vargas, 1995), el juego como ejercicio, obtienen las siguientes funciones:

- 1) *El juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno.*
- 2) *El juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos.*

De este modo, el desempeño de sus funciones complementarias se logra ver de manera más abierta en el desarrollo de la educación física, donde es considerado un ultra ejercicio, de grado superior o elevado de destreza. Por medio de él, el educador puede perfeccionar ciertas costumbres o hábitos de la persona.

J. Teoría de crecimiento y mejoramiento:

(Newman & Newman, 1983), citando a Appleton indican que bajo el influjo de esta teoría se ve al juego como un modo o forma de incrementar las capacidades del niño; así pues, significa el tiempo donde los niños descubren y ensayan sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

K. Teoría de reestructuración cognoscitiva:

Desarrolla en gran parte por Piaget, tienen como fundamento básico de que el juego representa una forma o medio para la asimilación; así pues, en la niñez, por medio del pensamiento operacional concreto, este utiliza al juego como una herramienta para adaptar a la realidad al esquema de pensamiento que ya tiene.

Al respecto (Newman & Newman, 1983), explican que: *“cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos”*.

Sosteniendo además que: *“Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta”*.

- Principios generales de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje:

En el desarrollo de los juegos lúdicos, podemos atender a la admisión de ciertos principios de carácter general, como son los que siguen:

A. Principio de fantasía:

La observancia de este principio, representa la esencia fundamental de la actividad creadora en el juego, que luego se halla sometido por los participantes a la asunción de la dinámica del juego. En ese sentido, el juego es la resultante del ejercicio de la imaginación, siendo definida esta actividad como algo que no es atinente a lo factible, sino que, por el

contrario, solo existe en la imaginación. En ese sentido, la ficción en la dinámica del juego; los participantes encuentran su identidad por medio de su participación, de modo que se cumple con la función lúdica de proporcionarle placer y alegría.

B. Principio de placer:

Como principio de la actividad lúdica, implica pues la satisfacción del organismo por intermedio de una necesidad, propiciando consecuencias saludables y beneficiosas para la persona o en este caso, para el infante. Las formas por las cuales se manifiesta el placer, pueden ser de carácter físico y psicológico. De este modo, en la manifestación de lo lúdico, el placer aparece como una manifestación de la misma actividad de recreación.

C. Principio de identidad:

El principio de la identidad en las actividades lúdicas, tiene que ver con la identificación de los participantes y sus roles en las actividades del juego. También implica el reconocimiento y confrontación de las habilidades, con respecto de los otros participantes; generando así el denominado sentido de competencia

D. Principio de alteridad:

Como principio de identificación de las actividades lúdicas en los niños, por medio de él, se expresan las relaciones del niño con el medio que lo rodea, lo que incluye claramente aquellos contextos socio-culturales en donde participa. Así pues, la realidad suele presentarse por medio de condicionamientos de carácter moral, por los cuales se

regulan las actividades y comportamientos del niño, de modo que este busca otros espacios alternativos para poder satisfacer aquellas necesidades de carácter emocional; así como sus curiosidades, que son transferidas al terreno de la dicción.

- **Principios en la aplicación de los juegos lúdicos:**

La aplicación de los juegos lúdicos debe de hallarse orientada al aprendizaje individual y colectivo, en ese entender, (Ortiz, 2015) , extiende los siguientes principios aplicables en la ejecución de los juegos lúdicos como didáctica de aprendizaje en el aula

A. La participación:

Representa el principio fundamental de las actividades lúdicas, por medio de la cual se expresan de manera activa, el conjunto de fuerzas físicas e intelectuales del niño, que para el caso particular de nuestra investigación es el estudiante.

La participación, implica pues para (Ortiz, 2015) una necesidad de carácter intrínseco de la persona, ya que permite la identificación del *self* del niño y su ubicación en el juego lúdico.

B. El dinamismo:

Por medio de este principio, expresa (Ortiz, 2015) se puede materializar el significado y la influencia de la dimensión temporal en el desarrollo de la actividad lúdica. Así pues, el juego implica un principio y fin, y por ello, la medición de su duración resulta ser primordial en la vida.

De este modo, el juego representa, dentro del factor temporal, movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

C. El entretenimiento:

Este principio, refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. (Ortiz, 2015)

D. El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

E. La competencia:

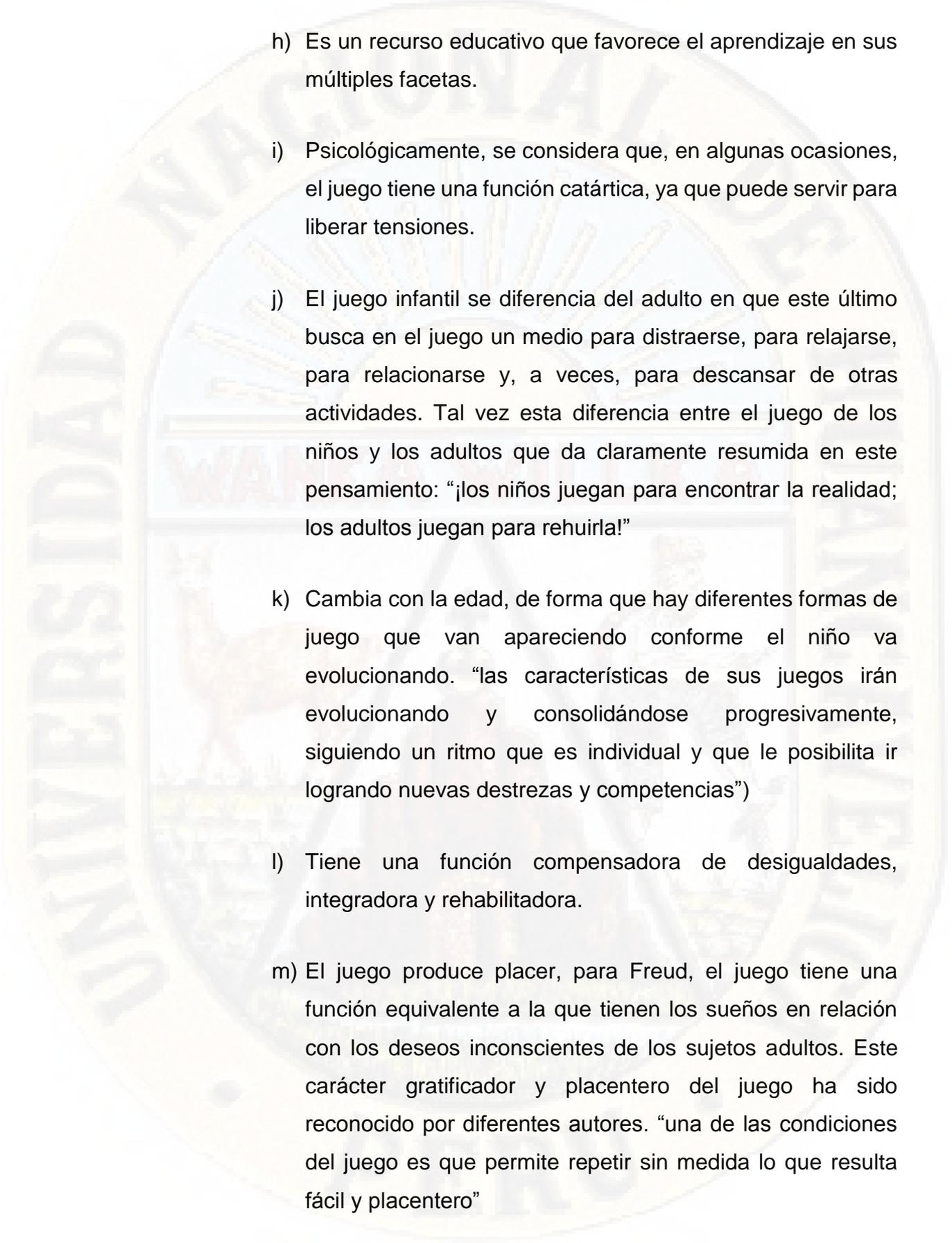
Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante. (Ortiz, 2015)

- Caracteres de los juegos lúdicos:

Ahora bien, hasta lo aquí definido, se han podido entender de mejor modo los rasgos que orientan las actividades lúdicas y su implicancia e influencia en la actividad pedagógica. Empero,

esta tarea, estaría incompleta, si es que no accedemos a entender las características que definen también a los juegos lúdicos. En ese sentido, (Blanco, 2012), menciona las siguientes categorías a saber:

- a) Se ha de considerar como una actitud, como un modo de interactuar con la realidad.
- b) La finalidad del juego es intrínseca; el niño no juega con ningún otro objetivo.
- c) Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación.
- d) Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.” El juego al margen de la escuela motiva a los niños para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, las tiendas, la vecindad, etc.”
- e) Se elige libremente; los niños y niñas no se sienten obligados a jugar, pues si esto fuera así, dejarían de hacerlo. Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.
- f) En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de niños y niñas observando cómo juegan.
- g) Para jugar no es preciso que haya material.

- 
- h) Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas.
- i) Psicológicamente, se considera que, en algunas ocasiones, el juego tiene una función catártica, ya que puede servir para liberar tensiones.
- j) El juego infantil se diferencia del adulto en que este último busca en el juego un medio para distraerse, para relajarse, para relacionarse y, a veces, para descansar de otras actividades. Tal vez esta diferencia entre el juego de los niños y los adultos que da claramente resumida en este pensamiento: “¡los niños juegan para encontrar la realidad; los adultos juegan para rehuirla!”
- k) Cambia con la edad, de forma que hay diferentes formas de juego que van apareciendo conforme el niño va evolucionando. “las características de sus juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias”)
- l) Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- m) El juego produce placer, para Freud, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. Este carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores. “una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero”

- **Clasificación de los juegos lúdicos en función de sus objetivos:**

Ahora bien, entendidas y estudiadas las características de los juegos lúdicos, (Blanco, 2012) de la misma manera, menciona una acertada clasificación de ellos, en función de sus fines u objetivos, los cuales son:

A. Juegos sensoriales:

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Los juegos sensoriales, según indica (Blanco, 2012), se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

B. Los juegos motores:

Estos tipos de juegos, aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Así pues, como expresa (Blanco, 2012) , *“tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.”*

C. El juego manipulativo:

En los Juegos manipulativos, según indica (Blanco, 2012), intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance.

D. Los juegos de imitación:

En los juegos de imitación, para (Blanco, 2012), los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

E. El juego simbólico:

El juego simbólico es el juego de ficción, el de -hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos -transforma un palo en caballo- a las personas -convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos -pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar. (Blanco, 2012)

F. Los juegos verbales:

En ese sentido, favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

G. Los juegos de razonamiento lógico:

Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático, como expresa (Blanco, 2012)

H. Juegos de relaciones espaciales:

Indica (Blanco, 2012) que todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

I. Juegos de relaciones temporales:

También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

J. Juegos de memoria:

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

K. Juegos de fantasía:

Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

2.2.2. La Estrategia Didáctica

Las estrategias de aprendizaje se definen como aquellas acciones con carácter planificado y previo, que son preparadas por el docente con la finalidad o propósito de lograr en el estudiante la construcción o estructuración de nuevos conocimientos, de modo que se puedan alcanzar los objetivos trazados en la malla curricular planteada.

Empero, la doctrina educativa, la entiende, en su sentido estricto, como un conjunto procedimental, debidamente organizado, formalizado por una política educativa y orientada hacia la obtención de las metas establecidas en la mencionada política educativa.

Para que pueda aplicarse en la práctica del día a día, es necesario que se establezcan procedimientos y técnicas que deben de ser debidamente seleccionadas por el docente.

Esta tarea implica por lo tanto, una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje; así como también, una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

- **Cuestiones previas a su aplicación en el aula:**

Una de las principales características de las estrategias didácticas es que estas requieren de una planificación y organización previa. Así pues, para que estas estrategias puedan ser aplicadas de forma didáctica en el aula, el docente deberá tener en cuenta los siguientes aspectos, según señala (Rovira, 2015):

- a) Establecer los objetivos específicos a conseguir dentro de una materia, disciplina o aprendizaje concreto.
- b) Poseer los conocimientos necesarios para la transmisión de la información.
- c) Preveer y preparar todos aquellos materiales u objetos que serán necesarios para la enseñanza.
- d) Enfatizar los aspectos importantes de la información que se quiere transmitir.
- e) Promover la asociación de los conocimientos teóricos con los aspectos prácticos de estos.
- f) Fomentar la autonomía del alumno a la hora de generar estrategias propias de aprendizaje.
- g) El educador ha de ser consciente de que su rol es tan solo el de facilitar el aprendizaje y servir de guía en la adquisición de estrategias de aprendizaje.
- h) Realizar evaluaciones periódicas para constatar el progreso de los alumnos.

Así pues, indica (Rovira, 2015) es necesario considerar que estas estrategias didácticas parten de una visión constructivista de la enseñanza. Esto también significa que, además de elaborar la construcción del aprendizaje, las técnicas y estrategias utilizadas deberán ir modificándose en relación al progreso de lo alumnos.

De la misma manera, a la hora de establecer los objetivos el educador deberá partir de la base de conocimientos del alumno; por lo que una evaluación previa de estos puede resultar especialmente útil.

La utilización de este tipo de estrategias didácticas, potencia la adquisición de los conocimientos y habilidades previamente consideradas como importantes u objetivos. Sin embargo, a pesar de esta planificación, el educador deberá prestar atención a si estos están siendo cumplidos o alcanzados.

Para ello, estas técnicas deberán ser igualmente novedosas y diferentes de las utilizadas de manera tradicional. Las herramientas y actividades llevadas a cabo dentro de las estrategias didácticas deben resultar atractivas e interesantes para los alumnos, asegurándonos así que estos mantengan su atención a lo largo de la clase.

- **Componentes de las estrategias didácticas:**

A. El Método:

En su acepción más general significa camino o vía, en educación se refiere al procedimiento o serie de pasos definidos con anticipación que establece pautas y se emplea para alcanzar un propósito educativo (Bartolomé, 2011). Este se materializa en la consigna de trabajo que se sugiere para cada actividad en un proceso de aprendizaje.

B. La Técnica:

Un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje, lo puntual de la técnica es que esta incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que se estudia. Su propósito es brindar al estudiante espacios para que desarrolle, aplique y demuestre competencias de aprendizaje.

Por tanto, se disgregan los siguientes componentes, como indican (Barriga & Rojas, 1999):

- 1) La técnica se refiere a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso.
- 2) Las técnicas buscan obtener eficazmente, a través de una secuencia determinada de pasos, uno o varios productos precisos.
- 3) Determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo el proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos.
- 4) La edad óptima para iniciar un determinado aprendizaje dependerá no sólo del grado de maduración o de la edad fisiológica del alumno/a, sino también de su edad cronológica.
- 5) La referencia al sexo aparece en la adolescencia por lo que respecta al desarrollo físico. Éste no influye en la capacidad de aprendizaje, aunque en nuestra sociedad, sí tiene efectos

discriminatorios. Nuestra labor es la de proporcionar igualdad de oportunidades educativas.

- 6) Los factores psicológicos hacen referencia a los procesos psíquicos que los alumnos llevan a cabo al procesar la información que reciben. En ellos intervienen factores como la memoria, la inteligencia o la imaginación.
- 7) Cada niño, como alumno tiene, además de una capacidad intelectual general, un factor de inteligencia en el que destaca (espacial, matemático, verbal, etc.). Nosotros hemos de intentar cultivar la inteligencia práctica y de la creatividad.

- **Características de la estrategia didáctica:**

Según (Barriga F. , 2002), las características que distinguen a las estrategias didácticas, son como las enumera e autor en cuestión:

- a) Son procedimientos.
- b) Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- c) Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- d) Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.
- e) Pueden ser abiertas, esto es públicas; o encubiertas o sea de carácter privado.

2.2.3. El aprendizaje en los niños

La conceptualización del aprendizaje, representa, aun hoy, un cisma que ha propiciado una importante preocupación en el campo de la investigación pedagógica. Esta falta de unanimidad de criterios en su definición, responde sin duda alguna, a un sin número de variables. Hay quienes le atribuyen a esta diversidad de variables, el hecho de que cada etapa de crecimiento, representa variaciones y particularidades diferentes respecto a los procesos de aprendizaje; empero, como sostiene Hergenhahn, citado por la (Federación de Enseñanza de Andalucía , 2008) el aprendizaje, en sentido sucinto, inquires un proceso de *“[...] cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o las drogas.”*

De este modo, continuando con el comentario del trabajo realizado por la (Federación de Enseñanza de Andalucía , 2008), el aprendizaje:

“[...] contempla la experiencia como la condición esencial para el aprendizaje e incluye los cambios en las posibilidades de la conducta. Así, desde el punto de vista del desarrollo del alumno, éste irá integrando sus conocimientos y destrezas a lo largo de la vida, en un proceso en el que intervienen las capacidades naturales, el nivel de madurez y el nivel de interacción con el medio”.

- **Factores característicos intervinientes en el aprendizaje en los niños:**

- a) Aptitud para la enseñanza, es decir, una serie de cualidades físicas, referentes al carácter y psíquicas que nos permitirán transmitir adecuadamente los conocimientos y desarrollar una óptima tarea de tutoría.
- b) Explicaciones de calidad, puesto que esto repercutirá en el interés de nuestros alumnos y en la construcción de un aprendizaje significativo por parte de éstos.
- c) La organización del grupo, esto lo conseguiremos proponiendo tareas adecuadas y estimulantes, controlando los posibles incidentes que se puedan producir y creando un espacio de diálogo en el que se mantenga el orden.
- d) El uso de métodos didácticos que contribuyan a estimular el aprendizaje, a través del intercalado de exposiciones con debates, lecturas con medios informáticos, teoría y práctica, etc.
- e) La evaluación del alumnado teniendo en cuenta no sólo los exámenes escritos, sino también su actitud diaria en clase, sus capacidades y ritmos de aprendizaje, etc. intentando darle las máximas oportunidades de recuperarse con el fin de obtener resultados positivos.

- **Las estrategias de aprendizaje:**

Las estrategias de aprendizaje son concebidas desde diferentes visiones y a partir de diversos aspectos. En el campo educativo han sido muchas las definiciones que se han propuesto para explicar

este concepto. Según (Schmeck & Schunk, 1991): *“las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje”*.

Las estrategias de aprendizaje son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos en para el proceso de aprendizaje. Como guía debe contar con unos pasos definidos teniendo en cuenta la naturaleza de la estrategia. De manera particular las estrategias de aprendizaje en la Educación a Distancia deben tener en cuenta las características de la persona adulta.

Según (Barriga & Rojas, 1999), hay una gran variedad de definiciones, pero todas tienen en común los siguientes aspectos:

- 1) Son procedimientos.
- 2) Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- 3) Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- 4) Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.
- 5) Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).

6) Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

Los objetivos particulares de cualquier estrategia de aprendizaje pueden consistir en afectar la forma como se selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento o, incluso, la modificación del estado afectivo o motivacional del aprendiz, para que este aprenda con mayor eficacia los contenidos curriculares o extracurriculares que se le presentan.

De ahí la importancia de planificar dicho proceso y valorar la gama de decisiones que el equipo docente debe tomar de manera consciente y reflexiva, en relación con las técnicas y actividades que pueden utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Así pues, toda estrategia didáctica debe ser coherente, en primer lugar a la concepción pedagógica que comporta la institución educativa y en segundo lugar, con los componentes de la planificación curricular, específicamente, a los objetivos de aprendizaje y a los contenidos.

La educación respecto del uso de herramientas estratégicas, en el proceso educativo, han develado la exigencia al estudiante de desarrollar las actitudes de autonomía, autodirección y autorregulación en su proceso de aprender. Porque como lo destaca (Valenzuela, 2012) al referirse al papel del estudiante destaca:

“No importa que tan buen diseño instruccional tenga un curso o que tan sofisticadas sean las tecnologías que se empleen, el aprendizaje de un cierto contenido tiene al participante (y a sus estrategias para aprender) como el responsable final del logro de las metas educativas”.

- **El aprendizaje significativo:**

Las estrategias de aprendizaje, además de estar estrechamente relacionadas con el logro de los objetivos, debe promover el aprendizaje estratégico, donde las representaciones mentales (aprendizajes) tengan relación con el contexto de la persona que aprende y tenga relevancia para su cotidianidad. El aprendizaje estratégico se expresa, según (Bartolomé, 2011), cuando:

- 1) Tiene sentido para la persona que aprende
- 2) Es placentero, integral, multidimensional y multisensorial.
- 3) Implica procesos auto organizativos para la autonomía y la autorregulación del proceso de aprendizaje.
- 4) Los procesos se viven en la interacción con el objeto de aprendizaje y con las personas involucradas.

El aprendizaje estratégico se promueve a través de:

- 1) Estrategias de autoevaluación y autorregulación que le permiten al estudiante tener el control de su proceso de aprendizaje, para tomar las decisiones sobre el mismo.
- 2) Estrategias generales de adquisición de conocimiento que le ofrecen al estudiante técnicas, que mejor se acomoden a su forma de aprender.
- 3) Estrategias contextuales que contribuyen al manejo eficiente del tiempo, a develar los requisitos de cada asignatura, a construir el ambiente de aprendizaje más apropiado.

Elementos que va a contribuir a la eficacia de su proceso de aprendizaje.

- 4) Estrategias para el manejo de los recursos educativos, que permiten al estudiante la adquisición de competencias para alcanzar las metas propuestas.
- 5) Estrategias específicas de la disciplina de estudio que contribuyen a conseguir procesos de aprendizaje eficientes en el área particular de estudio.

- **Elementos del aprendizaje:**

(Fingermann, 2011), señala que en el proceso de aprendizaje, se reconocen una serie de elementos que podemos clasificar en:

A. De carácter subjetivo:

El alumno que aprende, en forma personal y protagónica, en colaboración con sus compañeros y bajo la guía y supervisión del docente. En este aspecto intervienen, la personalidad del educando, su tipo de inteligencia y estilo cognitivo (que el maestro debe descubrir para personalizar las estrategias) y la motivación tanto intrínseca como intrínseca.

B. De carácter objetivo;

Los que, se pueden dividir, señala (Fingermann, 2011) en:

1) Espacio temporales:

El aprendizaje será tanto más eficaz cuando se le destine un espacio acondicionado con luz, ventilación adecuada, calefacción, mobiliario cómodo y se le dedique el tiempo

suficiente para que el proceso se lleve a cabo. No menos tiempo, pues el nuevo contenido no se integrará a los previos; y no más, pues se derrochará el tiempo que podría aprovecharse en un aprendizaje nuevo. Por supuesto que este factor temporal dependerá del grupo, pues no todos aprenden al mismo tiempo, y algunos deberán esperar a sus compañeros, mientras otros requerirían apoyo extraescolar.

2) Instrumentales:

Estrategias de enseñanza-aprendizaje, y material didáctico.

- Dimensiones en el aprendizaje:

Las dimensiones de aprendizaje refieren a la plataforma de cognición y aprendizaje que convierte la teoría y la investigación en algo práctico y dinámico para la proporción de conocimientos con el fin de lograr un proceso de aprendizaje productivo. La idea de dimensiones de aprendizaje surge a partir de la división de los cinco tipos de pensamientos (Jaimes, 2017):

A. Dimensión 1: Actitudes y percepciones

Es una dimensión más dirigida al contexto – ambiente en el cual el alumno se encuentra, los comportamientos que observa, las acciones negativas que llegan a dañar, incluso bloquear hasta cierto punto el proceso de aprendizaje. En este sentido, las personas que rodean el ambiente llegan a ser factores primordiales para dar curso a un aprendizaje de calidad.

B. Dimensión 2: adquirir e integrar el conocimiento: En esta dimensión el proceso de aprendizaje va más allá de proporcionar

conocimiento, se debe conseguir que los nuevos conocimientos se integren a un conocimiento anterior, buscando tácticas para complementar y relacionarlas para lograr que este sea parte de la memoria a largo plazo a través de una sucesión de pasos.

C. Dimensión 3: extender y refinar conocimiento:

El aprendizaje va expandiendo sus etapas, el adquirir e integrar conocimiento no es suficiente se debe recurrir a procesos de razonamiento. Esta dimensión refiere a la inserción del análisis, entender lo que se aprendió y aclarar malos entendidos con el fin de clarificar la información.

D. Dimensión 4: uso significativo del conocimiento:

El aprendizaje cobra valor cuando esta se pone en práctica. El uso del conocimiento adquirido es lo aconsejable. Por ejemplo, en una clase teórica de como aprender a usar un programa de microsoft sin la parte práctica-técnica no se podría tener un proceso de aprendizaje completo, efectivo a largo plazo.

2.2.4. Marco Normativo

- Currículo nacional:

Dentro del currículo nacional, aprobado recientemente el 2016, se establece dentro de las competencias, capacidades y estándares de aprendizaje nacionales de la educación básica en su cuarto acápite, a la capacidad lúdica, como una de las competencias, señalándosele del siguiente modo:

a) Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices:

En la práctica de diferentes actividades físicas (juegos, deportes, actividades predeportivas, etc.). Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación. De igual manera, aplica estrategias y tácticas para el logro de un objetivo común en la práctica de diferentes actividades físicas, mostrando una actitud proactiva en la organización de eventos lúdicos y deportivos.

b) Guía metodológica lúdica:

Esta guía realizada por el Ministerio de Educación el 2016, coincide con la implementación del currículo Nacional publicado el mismo año. Esta guía “es un referente para que el docente de respuesta socioemocional pertinente para nuestras niñas, niños y adolescentes, así como aumentar su conciencia del peligro, incrementar su confianza para actuar y afrontar la situación adversa, de este modo disminuirá la incidencia y la magnitud de reacciones anímicas negativas tales como rechazo, pánico, shock, violencia, etc. Además, propiciará la participación de toda la comunidad educativa después de una emergencia o desastre”.

2.3. Definición de términos Básicos

- Etapa inicial:

También denominada como “Niñez Temprana” es aquella etapa que “abarca de los tres a los seis años de edad, donde el desarrollo del niño es más lento, adquieren más destrezas físicas, tienen mayor competencias intelectual y sus relaciones sociales se hacen más complejas” (Flores, 2012).

- **Teoría del juego:**

Es un complejo teórico, que intenta explicar la dinámica del juego en el aprendizaje del ser humano, así pues, se entiende que por lo general consta de dos variantes: *“En la primera se encuentran las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica”*. (Meneses & Monge, 2001).

- **Competencias de aprendizaje:**

Según se definen en el Currículo Nacional aprobado el año 2016, las competencias son *“las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas”*.

- **Didáctica escolar:**

Es comúnmente definida como una rama del estudio pedagógico encargada de la búsqueda y estructuración de metodologías y técnicas propicias para el mejoramiento de la enseñanza, de modo que se catalicen de manera más eficiente los conocimientos impartidos entre docente y alumno, mejorando residualmente la comunicación y su relación.

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Método del estudio

3.1.1. Tipo de Investigación:

La presente investigación es de carácter cualitativo (descriptivo). Así, como explican (Vasilachis, y otros, 2006): *“La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos”*

En palabras de (Grinell, 1997): *“La investigación cualitativa es una investigación naturalista, fenomenológica, interpretativa o etnográfica, es una especie de paraguas en el cual se incluye una variedad de concepciones, visiones, técnicas y estudios no cuantitativos”*.

3.1.2. Población y Muestra:

En el presente estudio la población entrevistada la conformaron 21 alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa Innova School de la Ciudad de Huancayo.

Al ser reducido el número de elementos de la población se trabajará con cada elemento conformante de la población.

3.1.3. Muestreo:

A efectos de delinear el tipo de muestreo, en la investigación presente se utilizará el muestreo no probabilístico. En palabras

(Abascal, 2009): *“el muestreo no probabilístico es elegido por un experto de acuerdo a su criterio, buscando las unidades más representativas. Sus características son la rapidez y la economía. Su utilidad se emplea cuando el tamaño de la muestra es pequeño. Ejemplos para responder a dicho muestreo; seleccionar ciudades para hacer algún test de mercado o producto, y otro seleccionar una muestra de personas de una empresa”*.

3.1.4. Diseño de Investigación:

El diseño de la investigación es transversal, ya que recogeremos los datos en un sólo periodo de tiempo determinado, más no lo haremos en un línea de tiempo. Su propósito es describir las variables en torno al uso de los juegos lúdicos como estrategia pedagógica que facilite el aprendizaje significativo de los niños.

3.2. Técnicas de recolección de datos

La presente investigación utilizará como técnica de recolección de datos a la entrevista estructurada. Para (Hernandez Sampieri, 2006, pág. 126): *“la entrevista es una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados). La entrevista cualitativa es íntima, flexible y abierta”*.

Según (Grinell, 1997): *“en las entrevistas estructuradas el entrevistador realiza su labor con base a una guía de preguntas específicas y se sujeta exclusivamente a éstas. El instrumento prescribe qué ítems se preguntarán y en qué orden”*.

La entrevista, como instrumento de medición, permitirá obtener los datos para posteriormente realizar el análisis interpretativo que permitan lograr el objetivo de la presente investigación.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción de las actividades realizadas

a) Actividades de observación y recolección de datos a nivel teórico practico

Para la formulación y aplicación de vuestro estudio se han tenido que considerar un conjunto de fases que nos permitan desarrollar los aspectos más fundamentales y medulares del mismo, así pues, una de las primeras etapas a considerar es la que corresponde a las actividades de observación de los comportamientos de los niños y la metodología docente en los procesos de enseñanza aprendizaje. De modo que se puedan identificar y sugerir la aplicación de los juegos lúdicos como una herramienta interviniente y catalizadora de la dinámica de aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa Innova School de la ciudad de Huancayo.

De forma simultánea a los trabajos de observación, se ha procedido a recolectar información de carácter teórica, mucha de la cual sustenta la parte teórica de nuestra investigación, de modo que podamos distinguir y clasificar, los elementos que rodean al estudio de la personalidad y el autoestima, su calificación, teorías de desarrollo escalas e instrumentos de medición

b) Actividades de elaboración de instrumentos de recolección de datos y de mediación de resultados.

Identificados los fundamentos que sustentan nuestras variables de estudio, se ha procedido en esta etapa a lleva a cabo actividades y estudio con el objetivo de poder fundar, elaborar y validar aquellos instrumentos que nos surtirán de base informativa, sobre la cual nos

sea posible el poder mencionar y explicar las conclusiones de nuestros estudios.

De este modo, en la recolección e identificación de estos datos, se ha realizado teniendo como presupuesto o base la elaboración de un cuestionario de carácter dicotómico, el cual, fue adaptado, para que por intermedio del docente, pudiera ser aplicado a los estudiantes, de modo que las preguntas planteadas tuvieron que ser de cierto modo sencillas y comprensibles para que los niños pudiesen responderlas, teniendo como presupuesto su entendimiento

Para la medición de los niveles de aprendizaje, creemos que representa un instrumento objetivo, recolectar y observar las calificaciones que estos estudiantes obtienen en el desarrollo de su vida académica diaria.

c) *Actividades de Recolección de datos propiamente dicha.*

Elaborado el instrumento y validado el mismo, se procedió a la aplicación este en el grupo de estudiantes antes mencionados de la referida institución educativa, para lo cual se pidió el permiso necesario a la directora del plantel de modo que la docente del aula preste su colaboración.

La aplicación del instrumento, se ha realizado por medio de las investigadoras y de la colaboración de la docente de aula; teniendo cuidado en los procedimientos de su ejecución, lo que permite la estandarización, para lo cual se llevó a cabo esta durante la jornada normal de clases. De este modo, los datos recolectados por medio del instrumento para la medición del autoestima de los niños del aula Kínder 5; fueron luego trasladados a una base de datos de programa computacional, procedimiento que detallaremos en el punto siguiente.

d) Procesamiento y análisis de datos estadísticos.

Como hemos venido desarrollando, finalizada la recolección de los datos, se ha procedido con la construcción de una base de datos, mediante una plantilla en el programa de estadística Microsoft Excel 2010.

Así pues, para que puedan ser tabulados y reconocidos, de modo que, posteriormente, estos datos tabulados, fueran analizados de forma estadística, se usó el programa SPSS versión 22.

De este amanaera, una vez que se han importado los datos se han inspeccionado estos con la finalidad de poder procesarlos.

Solo así, se pudo analizar de forma estadística los datos obtenidos, con el objetivo de extraer las tablas de frecuencia, para que por medio de ellos, extraer los datos que convalidan o refutan los objetivos e hipótesis de nuestra investigación.

Se llevaron a cabo análisis exploratorio/descriptivo de los datos a objeto de identificar las características distribucionales de las diversas variables bajo estudio, presencia de valores atípicos, determinación de estadísticos de tendencia central y variabilidad.

4.2. Desarrollo de estrategias

En el desarrollo de nuestras estrategias, se han tenido en cuenta los criterios de elección de las actividades lúdica en el aula y su mejor empleo para la finalidad de las estrategias didácticas. De este modo, se han seguido los siguientes criterios:

- 1) Se identificó la dinámica en la que se desenvuelven los niños de la sección Kinder 5, de la institución educativa Innova School.

- 2) Se diferenci6 entre aquellos alumnos que si percibían la aplicaci6n de las actividades lúdicas en el aula, y que comprometían el desarrollo de los procesos de aprendizaje.

INSTRUMENTO PARA LA MEDICI6N DE LA APLICACI6N DE LOS JUEGOS LUDICOS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE, EN NI6OS DE 4-5 A6OS DEL NIVEL INICIAL			
Nombres y Apellidos: _____			
Edad: _____ Grado: _____ Fecha de Nacimiento: _____			
<p>Instrucciones: Este cuestionario debe de ser aplicado por el docente tutor a modo de entrevista a los ni6os de su aula. Se debe consignar con una "X", check la respuesta que diga el ni6o encuestado.</p>			
Num.	Item	Respuesta	
		Si	No
1	¿Aprendes m6s con los juegos en clase, que realizas tu profesor y amigos?		
2	¿Te gusta trabajar o hacer tus tareas en clase con tus amigos?		
3	¿Mediante actividades divertidas en horas de clase, has aprendido mucho?		
4	¿Participas con todos tus compa6eros en las clases, cuando se realizan actividades de juego?		
5	¿Tu profesor trabaja con ustedes y en grupo en las clases?		
6	¿En tu sal6n tienen juguetes, como pelotas o títeres, para el desarrollo de juegos en las horas de clase?		
7	¿Tu profesor participa con ustedes en los juegos en tu sal6n?		

8	¿El profesor fomenta actividades en las horas de clase como la actuación, el canto, el baile u otros similares?		
9	¿El profesor les permite llevar otros juguetes aparte, como rompecabezas o pelotas?		
10	¿Tu colegio tiene juegos para el desarrollo de actividades las horas de clase?		
11	¿Tus papás juegan contigo cuando te enseñan?		
12	¿Los demás profesores también juegan con sus alumnos en horas de clases?		

3) Se identificaron las condiciones en las que se desarrollan algunas de las variables que caracterizan a los juegos lúdicos en el aula.

4) Se propuso a modo de recomendación, la implementación estratégica de herramientas que permitan viabilizar de modo institucionalizado los juegos lúdicos en la institución educativa, de modo que involucren una participación multinivel

4.3. Actividades e instrumentos empleados

Las actividades emprendidas, que previamente han sido descritas en el punto 4.1 del presente capítulo, involucran la elaboración, validación y ejecución del instrumento de medición de la autoestima.

Asimismo, en el desarrollo de nuestro estudio, hemos utilizado como instrumento para la medición de la autoestima de los niños de la Institución educativa Innova School de la ciudad de Huancayo, la encuesta dicotómica con opciones valorativas para “sí y no”.

De la aplicación de este instrumento en la referida institución educativa a 21 niños de 5 años del nivel inicial de la sección Kinder 5, se obtuvo resultados.

4.4. Logros alcanzados

Con la aplicación y recolección de los datos obtenidos con nuestro estudio se han logrado identificar las variables de estudio, para de ese modo, poder contrastar nuestras hipótesis así; poder ejecutar las estrategias necesarias que permitan la implementación institucionalizadas de los juegos lúdicos en la institución educativa, y de ese modo, poder beneficiar el proceso de enseñanza a aprendizaje en los niños

4.5. Discusión de Resultados

De los resultados obtenidos en nuestra investigación, respecto de la medición de la autoestima de los niños del aula “Amarillo”, se han podido conocer los siguientes índices:

- En primer lugar, al preguntárseles a los niños de la institución educativa INNOVA SHOOOLS, del grado de kínder “A” si las actividades lúdicas de sus profesores hacen mejor las horas de clase, estos respondieron en un 85.71% de que si, mientras que un 14.29% respondió de que no. Este índice nos indica pues de que los estudiantes se sienten mejor, cuando las actividades del proceso de aprendizaje se transmiten por medio de actividades lúdica, que como hemos estudiado en la parte teórica, a través del juego, se hacen más naturales, flexibles y menos rígidas.
- Así también, al preguntárseles a los niños de la institución educativa INNOVA SHOOOLS, del grado de kínder “A” si mediante el juego en las clases, han aprendido más cosas hasta ahora, estos respondieron en un 76.19% de que si, mientras que un 23.81% respondió de que no. De modo que, como se ve, los estudiantes perciben que el desarrollo didáctico de las sesiones de clases, es más productivo cuando se realizan por medio de las actividades lúdicas, las mismas que deben de estar dirigidas por el docente.

- Por otro lado, al preguntárseles a los niños de la institución educativa INNOVA SHOOOLS, del grado de kínder “A” si participan con todos sus compañeros en las clases, cuando se realizan actividades de juego; estos respondieron en un 52.38% de que si, mientras que un 47.62% respondió de que no. Así, se puede prever de que las actividades grupales, al ser una dimensión de los juegos lúdicos, propician en gran medida la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.
- Al preguntárseles a los niños de la institución educativa INNOVA SHOOOLS, del grado de kínder “A” si el profesor realiza actividades grupales o de equipo en el desarrollo de las clases; estos respondieron en un 76.19% de que si, mientras que un 23.81% respondió de que no. Este índice nos da a conocer de que los docentes si incentivan o propician el desarrollo de ciertas actividades que involucran a los juegos lúdicos en el desarrollo de las clases; lo que se concatena claramente, cuando al preguntárseles a los niños de la institución educativa INNOVA SHOOOLS, del grado de kínder “A” si en el aula se utilizan objetos o materiales para el desarrollo de juegos en las horas de clase; estos respondieron en un 57.14% de que si, mientras que un 42.86% respondió de que no.
- Al preguntárseles a los niños de la institución educativa INNOVA SHOOOLS, del grado de kínder “A” si el profesor participa con ellos en el desarrollo de las actividades grupales; estos respondieron en un 76.19% de que si, mientras que un 23.81% respondió de que no. En ese sentido, sabemos entonces de que los docentes de la institución educativa, objeto de análisis, si utilizan algunas de las estrategias que involucran el desarrollo del juego lúdico en sus sesiones de aprendizaje. Esta afirmación, se coordina por otro lado; cuando se les inquirió si el profesor fomenta actividades en las horas de clase como la actuación, el canto, el baile u otros similares; estos respondieron en un 57.14% de que si, mientras que un 42.86% respondió de que no.

- Ahora bien, al preguntárseles a los niños de la institución educativa INNOVA SHOOOLS, del grado de kínder “A” si en el aula se tienen materiales u objetos para el desarrollo de juegos; estos respondieron en un 42.86% de que si, mientras que un 57.14% respondió de que no. En ese sentido, sugerimos que se implementen ciertas medias de carácter infraestructural, que favorezcan el desarrollo de los juegos lúdicos como estrategias didácticas en el aprendizaje. Esto se complementa, cuando Al preguntárseles a los niños de la institución educativa INNOVA SHOOOLS, del grado de kínder “A” si en el colegio se tienen ambientes para el desarrollo de juegos en las horas de clase; estos respondieron en un 50% de que si, mientras que un 50% respondió de que no.
- Ahora bien, con respecto a los estímulos externos, al preguntárseles a los niños de la institución educativa INNOVA SHOOOLS, del grado de kínder “A” si sus papás participan con ellos en actividades de juego con las que aprendan; estos respondieron en un 35% de que si, mientras que un 65% respondió de que no; así también como al preguntarles si el director del colegio o el auxiliar fomentan la realización de actividades de juego para en los que aprendan; estos respondieron en un 25% de que si, mientras que un 75% respondió de que no; índices que nos indican una falta de participación de agentes externos a la didáctica educativa directa, como son los padres y las autoridades de la institución.

CONCLUSIONES

1. El juego lúdico como estrategia didáctica favorece los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo. Al incidir si mediante el juego en las clases, han aprendido más cosas hasta ahora, los alumnos respondieron que sí en un 76.19%. Concluyendo que los estudiantes perciben que el desarrollo didáctico de las sesiones de clases, es más productivo cuando se realizan por medio de las actividades lúdicas.
2. Los docentes de la unidad de análisis utilizan a los juegos lúdicos como estrategia didáctica. Tal y como reflejan los datos obtenidos: un 76.19% de entrevistados refiere que el profesor realiza actividades grupales o de equipo en el desarrollo de las clases. Lo cual está en correlato con lo evidenciado: a la interrogante si en el aula se utilizan objetos o materiales para el desarrollo de juegos en las horas de clase; respondieron que si un 57.14%, mientras que un 42.86% respondió que no.
3. Los docentes de la referida institución promueven la implementación del juego lúdico en el aprendizaje de los niños. Así los entrevistados respondieron en un 85.71% que las actividades lúdicas de sus profesores hacen mejor las horas de clase. De igual forma afirmaron que han aprendido más cosas con un 76.19%.
4. Entre las estrategias metodológicas, así como materiales para realizar actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo se incidieron en fomentar el trabajo en equipo, el uso de objetos o materiales para el desarrollo de juegos en las horas de clase. De igual forma los entrevistados respondieron que si en orden de 57.14% que el profesor fomenta actividades en las horas de clase como la actuación, el canto, el baile u otros similares.

SUGERENCIAS

1. Se recomienda considerar e implementar al juego lúdico como estrategia didáctica por favorecer los procesos de aprendizaje en los niños. Por lo mismo, los docentes como el personal administrativo deben generar la realización de actividades que fomenten la incidencia del juego lúdico en las sesiones de aprendizaje.
2. Los docentes deben estar constantemente capacitados sobre las nuevas tendencias y estrategias educativas con efectos positivos en el aprendizaje de los niños, incidiendo el mismo en las diversas áreas de conocimiento de los educandos. Razón por lo cual deben planificar sus sesiones incluyendo actividades lúdicas.
3. Los docentes deben promover la implementación del juego lúdico en el aprendizaje de los niños. Por lo mismo, la dirección del plantel debe procurar espacios físicos para el desarrollo de las estrategias lúdicas, además de implementar materiales lúdicos al alcance de los docentes como de los niños. A ello hay que añadir la realización de un seguimiento sistemático del proceso de aprendizaje.
4. Entre las estrategias metodológicas, para realizar actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo, debe ser promovido en el aula así como en casa de los niños. Por lo mismo, se recomienda que tanto los docentes como los padres sean empoderados y capacitados sobre el impacto positivo de los juegos lúdicos en el aprendizaje significativo, para su posterior implementación.
5. También se recomienda a los directivos de la institución educativa en referencia tomar en cuenta los hallazgos generados en esta investigación en aras de lograr aprendizajes significativos en los alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abascal, E. (2009). *FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACION COMERCIAL*. Barcelona: ESIC EDITORIAL.
- Barriga, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. . Recuperado el 12 de Julio de 2018, de Scrib: <https://es.scribd.com/doc/97693895/Frida-Diaz-Barriga-Arceo-1999-Estrategias-Docentes-para-un-Aprendizaje-Significativo>
- Barriga, F., & Rojas, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. . Obtenido de Scrib: omado desde <http://es.scribd.com/doc/97693895/Frida-Diaz-Barriga-Arceo-1999-Estrategias-Docentes-para-un-Aprendizaje-Significativo>
- Blanco, V. (28 de Noviembre de 2012). *TIPOLOGIA DE LOS JUEGOS LUDICOS*. Recuperado el 14 de Julio de 2018, de Blog: Las Teorías del Juego: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, I. (2006). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA*. Santiago de Chile: Repositorio Academico de la Universidad de Chile.
- Comoe, K. (1973). La fonction éducative du jeu. *Dossien pédagogiques*. N° 8.
- Coronel, D. (2015). *EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER GRADO*. Naguanagua: Repositorio de tesis de la Universidad de Carabobo.
- Dávila, J. |. (2002). *El juego y la ludoteca*. Mérida: Talleres gráficos universitarios .
- Dogbeh, R., & N' Diaye, S. (1986). *LVilisation des jeux et des jouets a des fins pédagogiques*. Ginebra: UNESCO.
- Federación de Enseñanza de Andalucía . (2008). APRENDIZAJE: DEFINICIÓN, FACTORES Y CLASES . *Temas para educación: Revista Digital para profesionales de la enseñanza* , ISSN: 1989-4023.
- Fingermann, H. (25 de Abril de 2011). *Elementos del aprendizaje*. Recuperado el 11 de Julio de 2018, de La Guía:Blog: <https://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/elementos-del-aprendizaje>
- Flores, V. (28 de Noviembre de 2012). *Ciclo Vital: Etapa Preescolar*. Obtenido de DESARROLLO EN ETAPA PREESCOLAR: <http://etapapreescolarpsicologia.blogspot.pe/>
- Gonzales, M. (2016). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA JARDÍN —A// DEL HOGAR INFANTIL ASOCIACIÓN DE PADRES DE FAMILIA DE PASACABALLOS*. Bogotá: Repositorio academico de la Universidad de Cartagena.

- Grinell, R. (1997). *Social work research & evaluation: Quantitative and qualitative approaches*. . Illinois: E.E. Peacock Publisher.
- Hernandez Sampieri, R. (2006). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Hilares, M. S. (2015). *LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LAS I.E.P. DE LA LOCALIDAD DE SANTA CLARA*. Lima: Repositorio de tesis de la Universidad Enrique Guzmán y Valle "La Cantuta".
- Jaimes, B. (2017). *Dimensiones de aprendizaje adecuados a una Era Digital*. Recuperado el 12 de Julio de 2018, de Educación Digital: Blog: <http://mamadigital.mx/blog/dimensiones-de-aprendizaje-ade cuados-a-una-era-digital.html>
- Krauss, R. (1990). *Recreation and Leisure in Modern Society*. . Madrid: HarperCollins Publishers.
- Lachi, A. (2015). *JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE NÚMERO Y OPERACIONES EN NIÑOS (AS) DE CINCO AÑOS*. Lima: Repositorio de Tesis de la Universidad San Ignacio de Loyola.
- Matos, R. (2002). *Juegos musicales como recursos pedagógicos en el Preescolar*. Caracas: Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Meneses, M., & Monge, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113-124.
- Newman, B., & Newman, P. (1983). *Desarrollo del Niño*. Mexico: Editorial Limusa.
- Núñez, P. (2000). *Educación Lúdica, técnicas y juegos Pedagógicos*. . Buenos Aires: Editorial San Pablo.
- Rovira, I. (25 de Octubre de 2015). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación*. Recuperado el 11 de Julio de 2018, de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.net/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Schmeck, F., & Schunk, J. (1991). *Estrategias de aprendizaje, revisión teórica y conceptual*. . Obtenido de REDALYC: <http://www.redalyc.org/pdf/805/80531302.pdf>
- Valenzuela, J. (2012). *Los tres autos del aprendizaje: aprendizaje estratégico en educación a distancia*. Obtenido de Publicaciones TRIPOD: <http://sva99.tripod.com/Sva99/d21/Valenzuel.html>
- Vargas, Z. O. (1995). *Resumen del capítulo "El principio de la educación del niño"*. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Costa Rica: Escuela de Educación Física y Deportes.
- Vasilachis, I., Ameigeiras, A., Lilia, B., Chernobilsky, V., Gimenez, B., Mallimaci, F., y otros. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa Editoria.



ANEXO

ANEXO 01

INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

INSTRUMENTO PARA LA MEDICIÓN DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LUDICOS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE, EN NIÑOS DE 4-5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL			
Nombres y Apellidos: _____			
Edad: _____ Grado: _____ Fecha de Nacimiento: _____			
<i>Instrucciones: Este cuestionario debe de ser aplicado por el docente tutor a modo de entrevista a los niños de su aula. Se debe consignar con una "X", check la respuesta que diga el niño encuestado.</i>			
Num.	Item	Respuesta	
		Si	No
1	¿Las actividades lúdicas de tus profesores hacen mejor las horas de clase?		
2	¿En las sesiones de clase, tu profesor fomenta el trabajo en equipo?		
3	¿Mediante el juego en las clases, has aprendido más cosas hasta ahora?		
4	¿Participas con todos tus compañeros en las clases, cuando se realizan actividades de juego?		
5	¿Tu profesor realiza actividades grupales o de equipo en el desarrollo de las clases?		
6	¿En tu aula utilizan objetos o materiales para el desarrollo de juegos en las horas de clase?		
7	¿Tu profesor participa con ustedes en el desarrollo de las actividades grupales?		
8	¿El profesor fomenta actividades en las horas de clase como la actuación, el canto, el baile u otros similares?		
9	¿En tu aula tienen materiales u objetos para el desarrollo de juegos?		
10	¿Tu colegio tiene ambientes para el desarrollo de juegos en las horas de clase?		
11	¿Tus papás participan contigo en actividades de juego con las que aprendas?		
12	¿El director de tu colegio o el auxiliar fomenta la realización de actividades de juego para en los que aprendas?		

ANEXO 02

Fotografías



















OJO VALORES

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1
3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1
8	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1
9	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
11	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1
12	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
13	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0
14	0	0	0	0	0	0	0	1	1	NR	NR	NR
15	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1
16	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
17	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1
18	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
19	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
20	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
21	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0

VALORES

SI	0
NO	1
No Respondió	NR

Ilustración 1: Captura de pantalla de la tabla de recolección de datos del Instrumento de medición de la aplicación del juego de roles

Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
VAR00001	Númérico	1	0	¿Las actividades lúdicas de tus profesores hacen m...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00002	Númérico	1	0	¿En las sesiones de clase, tu profesor fomenta el tr...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00003	Númérico	1	0	¿Mediante el juego en las clases, has aprendido ma...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00004	Númérico	1	0	¿Participas con todos tus compañeros en las clase...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00005	Númérico	1	0	¿Tu profesor realiza actividades grupales o de equip...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00006	Númérico	1	0	¿En tu aula utilizan objetos o materiales para el de...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00007	Númérico	1	0	¿Tu profesor participa con ustedes en el desarrollo d...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00008	Númérico	1	0	¿El profesor fomenta actividades en las horas de cla...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00009	Númérico	1	0	¿En tu aula tienen materiales u objetos para el desa...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00010	Númérico	1	0	¿Tu colegio tiene ambientes para el desarrollo de ju...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00011	Númérico	1	0	¿Tus papás participan contigo en actividades de jue...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
VAR00012	Númérico	1	0	¿El director de tu colegio o el auxiliar fomenta la rea...	{0, Si}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada

Ilustración 2: Configuración de las variables y valores, en el Programa de análisis estadístico SPSS Versión 22

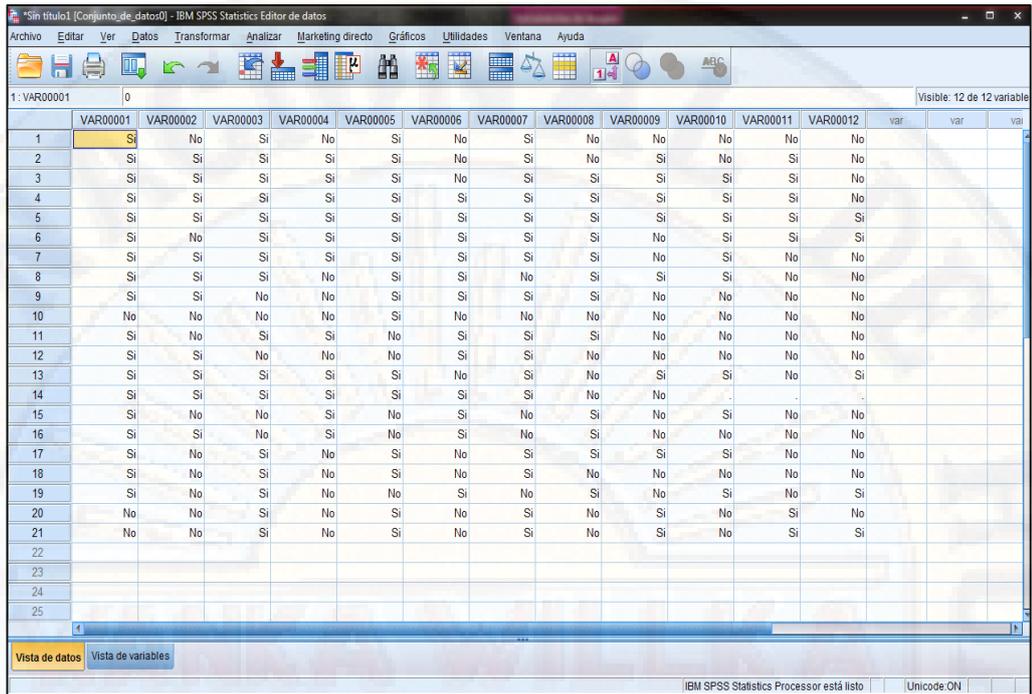


Ilustración 3: Exportación de los datos tabulados de la plantilla electrónica de Excel al programa de análisis estadístico SPSS

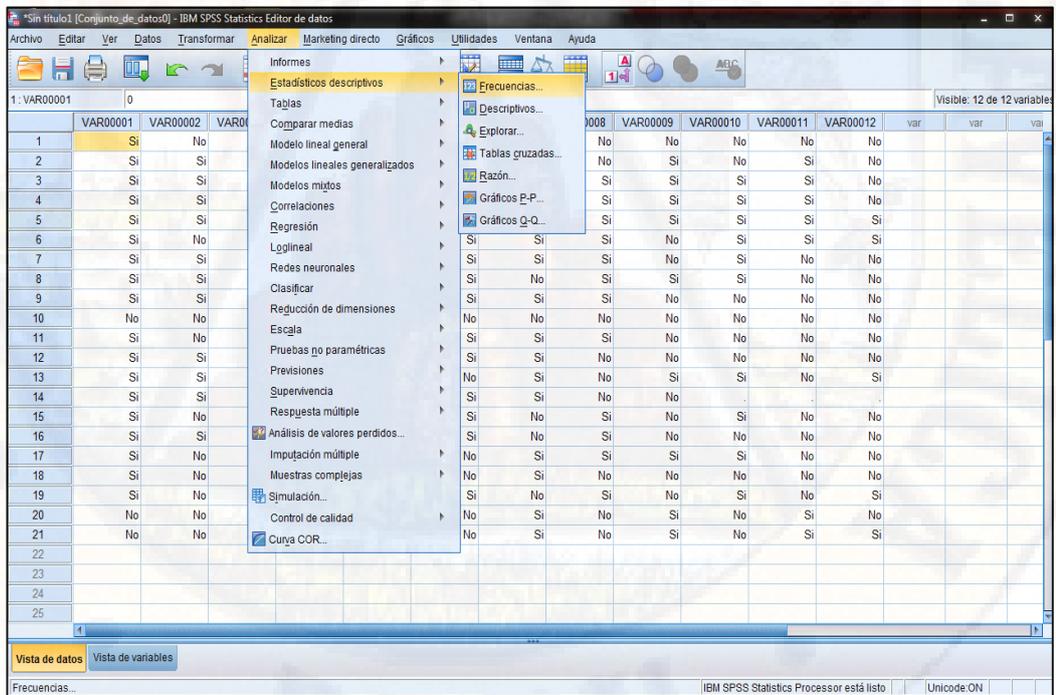


Ilustración 4: Procesamiento de datos para la obtención de frecuencias en el programa de análisis estadístico SPSS

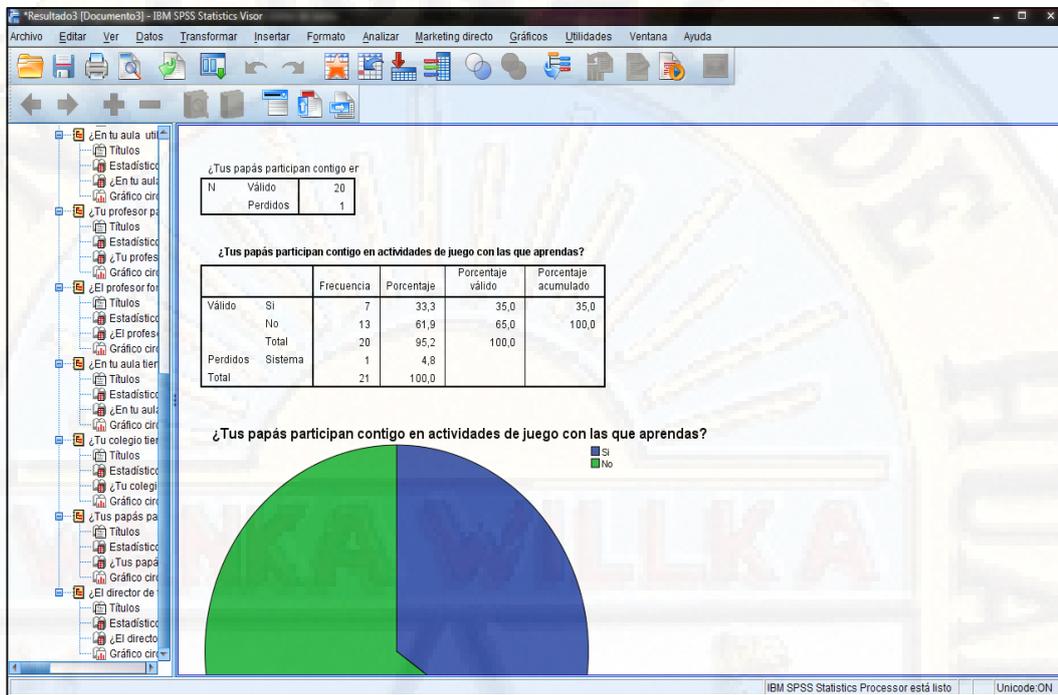


Ilustración 5: Obtención de frecuencias y gráficos mediante el programa de análisis estadístico SPSS