



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje en educación inicial

PRESENTADO POR EL BACHILLER

Marizol, Aduviri Anchapuri.

(ORCID: 0000-002-8173-3681)

ASESOR: Manuel Antonio Hernández Félix.

(ORCID: 0000-0002-4952-6105)

PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA

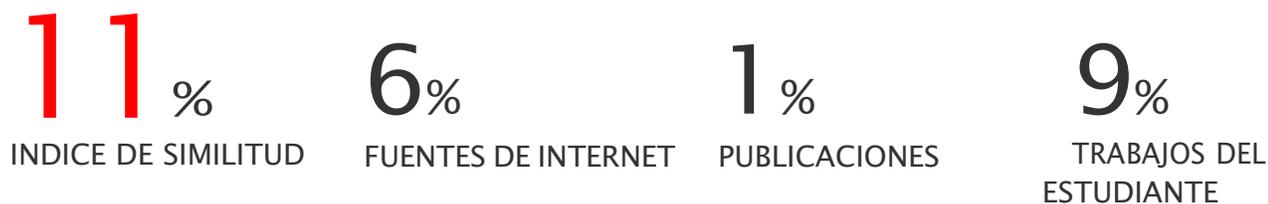
EN EDUCACIÓN INICIAL

AREQUIPA – PERU

2022

Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje en educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Webster University	7%
	Trabajo del estudiante	
2	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
3	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	
4	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina	1%
	Trabajo del estudiante	
5	repositorio.uap.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 20 words

Excluir bibliografía

Activo

DEDICATORIA:

Dedico el presente trabajo a mi familia quienes son mi inspiracion a esforzarme cada dia, que su apoyo a sido fundamental para desarrollarme profesionalmente y por compartir momentos significativos conmigo, por siempre estar dispuestos a escucharme y ayudarme en cualquier momento .

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis maestros de la UAP por su paciencia y constancia en orientarme y guiarme con sus conocimientos en la formación profesional de la carrera pedagógica.

RESUMEN

Este trabajo tiene como fin establecer como mejoran en la enseñanza a través del juego infantil de la I. E. 40352 Benjamín Gómez Yancapallo. Hacia alcanzar representar diferentes actividades lúdicas dentro del aula también reconoceremos sus particularidades en la institución educativa y así detallar sus rutinas de los estudiantes. demostrado en estudiosos del desarrollo infantil: como Gian Piaget, Vygotsky (1896 – 1934) y María Montessori “es un método basado en un principio de libertad en un medio preparado” el juego al aire libre para que experimente y aprenda conductas, que resuelvan problemas y se adapten a su entorno explorando. A través del juego libre desarrollan las bases de aprendizaje.

Asumiendo el carácter de juego, las posibilidades de preferencia hacia determinadas áreas como la psicomotricidad y áreas cognitivas, lúdicas y de mecanismos kinestésicos con el pensamiento; demuestran su afecto y apego por actividades lúdicas hacia sentimientos propios de su medio natural y familiar en comunidad

INDICE

DEDICATORIA:.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
INTRODUCCION	vi
CAPITULO I	1
ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	1
1.1 Aspecto general del tema.	1
1.1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.1.2. Antecedentes:.....	2
1.1.3 Contextualización del tema:	3
1.1.4 Descripción general del tema:	3
1.2 Justificación del tema:.....	4
1.2.1 justificación teórica.....	4
1.2.2 Justificación practica	4
1.2.3 Justificacion social.....	4
CAPITULO II	5
FUNDAMENTACION	5
2.1. Bases teóricas del tema	5
2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema:	7
2.3 Glosario	9
CAPITULO III	11
APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS	11
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje:	11
3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia.	11
CONCLUSIONES	12
RECOMENDACIONES	13
REFERENCIAS	14
ANEXOS	15

INTRODUCCION

Se conoce que hay una falta de atención adecuada en los aprendizajes de niños de nivel inicial, ya que algunos niños de nivel inicial reflejan comportamientos como desinterés a la hora de aprender, es ahí donde se aprecian actitudes como desgano y falta de motivación hacia actividades que no le llaman la atención.

Por lo anterior esta investigación centra su atención en demostrar que los aprendizajes por juego fortalecen la enseñanza en alumnos de 3 y 4 años ya que estas actividades proporcionan pensamiento innovador, salida de inconvenientes. Propicia un desarrollo de capacidades, los lazos de amistad predisponen y captan en el estudiante su interés por la enseñanza hacia sus pares enriquecer acciones favorables a modo de entusiasmo, jovialidad, relaciones amicales, y el aprendizaje en juegos, tanto en actividades como con sus pares lo hace respetar como también va aplicar las reglas de juego.

La estructura del presente trabajo es la siguiente: Capítulo I: aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema; Capítulo II: bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema, glosario; Capítulo III: aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje, conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspecto general del tema.

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

La I.E hoy en día se habla generalmente de la calidad de la educación orientada en el desarrollo pleno de los estudiantes y priorizar la enseñanza con prácticas innovadoras que registran un conocimiento mas duradero; pese a ello la casuística de algunos colegios difiere porque tienen un deseo superior de adherirse a las reglas establecidas en el registro de tiempo, evitando que el maestro se dedique por completo a una mejor comprensión de sus niños y diseñe estrategias que faciliten a los niños que se enriquezcan su trabajo de enseñanza.

Durante las actividades realizadas, se logra evidenciar que los niños de Educación Inicial de 3 y 4 años de la Institución Educativa Benjamín Gómez Yancapallo de Chilcaymarca-Arequipa-2022, reflejan comportamientos apáticos en sus aprendizajes y aumentando conductas negativas

El juego como elemento determinante hacia el alumno que conozca las reglas y comportamientos que tiene el juego como actividad de aprendizaje. El juego es dinámico y motivador, atrae la atención de los niños para una enseñanza fundamental.

Para abordar mejor el juego, se proponen posibles acciones como: talleres de sensibilización charlas a directores, maestros, y entes de la comunidad educativa implementando actividades lúdicas, historias, música, dramatización, teatro como ambientales.

1.1.2. Antecedentes:

1.1.2.1 Antecedentes internacionales

Merly Natividad Choez Lino (2017). El entretenimiento en los aprendizajes tanto sociales como a su autonomía e independencia hacia una vida armoniosa. El propósito de esta investigación es analizar el impacto de la educación hacia los alumnos del nivel inicial de Machalilla. Su metodología de trabajo combina a través de técnicas que buscan y utilizan una escala Likert como la prueba más experimentada y más aplicada utilizada

Huaman Risco, Rosa (2016). El propósito de esta investigación fue aplicar los juegos en el área de matemáticas hacia alumnos de cinco años en el colegio N° 82318 del condado de Cahachi, provincia Cajabamba - 2015. El impacto de aplicar este esquema de juegos con una orientación cooperativo hacia la mejora de la enseñanza en las matemáticas. En alumnos de inicial de la Institución Educativa N° 82318 del. Los datos especifican estadísticas descriptivas y de conferencia. Se concluyó que estas temáticas de juegos mejoran notablemente el aprendizaje de las matemáticas para niños de cinco años en la Institución Educativa No. 82318 de la Provincia de CALLUAN, CAHACHI de Cajabamba 2015.

Gonzales Vargas, José (2015), "Estrategias Lúdicas, Para Promover El Hábito Lector De Los Estudiantes Del Segundo Grado, De La Institución Educativa Horacio Zevallos Gámez De Huinchos - Pataccocha, Del Distrito Y Provincia De Andahuaylas, 2013-2015". Investigación acción del aula con estudiantes, Institución de Educación Superior Horacio Zevallos en el Centro Huinchos - Distrito de Pataccocha identifican con habilidades lectoras débiles Estrategias que no contribuyen a ningún estudiante de la institución objetivo de estratégicas para crear hábitos de lectura en estudiantes del segundo año del nivel inicial con una propuesta para mejora del desempeño docente. Con este fin, he trabajado varias sesiones con estrategias lúdicas a través de estrategias recreativas como programas en alumnos, sopa de letras y como técnica, subrayé la paráfrasis y el resumen del trabajo Mejorando gradualmente la comprensión lectora a través de estrategias apropiadas que realmente desarrollan los

estudiantes de la institución. Que los estudiantes tiendan a disfrutar y la ansiedad ese día que viene, mejora la buena práctica de lectura.

Dina Judith, Yanepa Zegarra - Silvia Beatriz, Ticona Quispe 2016 estudio para juegos lúdicos en alumnos del nivel inicial del colegio KENNETH E. en CAYMA ENACE AREQUIPA 2016. Para Piaget, el aprendizaje de cantidades se desarrolla en la etapa de procedimientos específicas, pero en el nivel inicial los alumnos puedan reconocer rasgos como la discontinuidad de cantidades discontinuas genera de todo. La efectividad de la aplicación de juegos lúdicos se pudo determinar porque los niños y niñas del grupo experimental pudieron desarrollar una cantidad de conservación, como se registra en los resultados de la prueba de la tabla de cálculo posterior.

1.1.3 Contextualización del tema:

El actual T.S.P se llevó a cabo en el colegio 40352 “Benjamin Gomez Yancapallo”, distrito de Chilcaymarca, en la provincia de Castilla Departamento de Arequipa, con la dirección plaza de armas s/n. Es una institución integrado cuenta con niveles Educación Inicial, de 3, 4,5 años, 2 docentes y 1 auxiliar. En educación primaria cuenta con 6 secciones y 6 docentes, en educación secundaria cuenta con 6 secciones y 10 docentes La plana directiva lo conforman un director, 1 sub director y 1 personal de servicio. Código modular: 1314376, Nivel /. La institución educativa es de Forma de atención: Escolarizada, Género de los estudiantes: Mixto, Gestión del servicio educativo: Pública de gestión directa.

1.1.4 Descripción general del tema:

En este contexto, la lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, la lúdica es muy e importante para que el niño aprenda a producir, respetar ya aplicar reglas de juego desde la creatividad, también incita los estímulos visuales, la motricidad, ritmo, la lateralidad del niño es participativo los juegos enriquecen positivamente en su aprendizaje.

1.2 Justificación del tema:

1.2.1 justificación teórica

Este T.S.P busca implementar las actividades lúdicas para mejorar aprendizajes de los niños en educación inicial, estas actividades lúdicas son elementos esenciales para priorizar los procesos de aprendizaje, ya que promueve los aprendizajes de una manera más eficaz. En este caso la lúdica es una estrategia pedagógica, y el docente deberá proponer estrategias dinámicas dentro y fuera del aula, ayudando mejorar sus aprendizajes, permitiendo aumentar los intereses de los alumnos y docentes y es una vía de entrada a aprendizajes más significativos pues la motivación es un punto de partida que permite alcanzar el propósito de aprendizaje para desarrollar una sesión o un taller. Un docente entregado a la labor profesional de educar, recordando que educar es moldear un hombre del mañana y el futuro de una nación.

1.2.2 Justificación practica

Este trabajo de suficiencia profesional se realiza con la finalidad de mejorar los aprendizajes de los niños aplicando actividades lúdicas, esta propuesta elabora ambientes significativos de aprendizaje en la que los niños y niñas, se apropien de una forma más entretenida y coherente de conocimientos impartidos, que su aprendizaje sea en un espacio lleno de magia, fantasía, risa ,saberes y conocimientos, la lúdica en este sentido actuara como mediador para fortalecer sus aprendizajes llevándolos a interiorizar.

1.2.3 Justificación social

El presente trabajo de suficiencia profesional a nivel social, ofrece una solución para las demandas de la sociedad, presentes y futuras por ser una fuente que proporciona una mejor calidad de vida de los niños y en todas las personas, porque a través del juego se puede establecer relaciones con los demás, demostrar sus talentos personales, potenciar conocimientos para el proceso de una persona. Las acciones de juego son un requerimiento de las personas, tanto en el progreso humano y también personal, y debe ser promovido en todas las instituciones educativas Implementando actividades lúdicas basadas en el aprendizaje con juegos, historias, las artes y otras expresiones

CAPITULO II

FUNDAMENTACION

2.1. Bases teóricas del tema

Una acción de juego es fundamental en toda edad más aun en inicial, muy fundamental en edades preescolar para el aprendizaje en distintas áreas del currículo nacional como el juego libre, el juego guiado y juego mediado (Jean Piaget, 1973) el juego forma parte de la inteligencia del niño por que presenta un aprovechamiento estudiantil

El valor del juego en la vida diaria de los niños es la satisfacción el placer el disfrute del juego. Los espacios académicos son importantes mientras juegan asimilan conocimientos y lo hacen de una manera amena, divertida y provechosa

Para MARÍA MONTESSORI “es un método basado en un principio de libertad en un medio preparado” los alumnos necesitan ser ayudados a expresarse con naturalidad, pero no obstaculizando su expresión y de ser así perjudicaríamos su desarrollo normal del niño de inicial

Vygotsky (1896 – 1934) el juego es un recurso socio cultural, papel fundamental del desarrollo motor e intelectual del infante, que ayuda en el desarrollo de actividades superiores: memoria y atención. “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”

El juego ayuda en el proceso del conocimiento continuo lo que vigotzky denominaba “zona de desarrollo próximo” La “zona de desarrollo próximo” como “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces”. Vygotsky desfragmenta, la información para analizarla, en las fases lúdicas de los niños en dos: primera fase, 2-3 años, los niños reconocen los objetos y las características de los objetos de su realidad. Aprenden jugando con los objetos y después aprenden la representación de ese objeto para dar pie a la imaginación y la abstracción de lo material

El juego ayuda en los aprendizajes 2da fase de 3-6 años, fase del “juego socio-dramático”. Representan en sus juegos el mundo adulto lo escenifican. Y vendrían los roles que ya distingue, pequeñas representaciones del docente, de sus padres o figuras que tome por interés. (Egocentrismo Infantil, 1923)

El alumno va creciendo con estos juegos y representaciones teatrales de fondo lúdicos, son recursos pedagógicos y afectivos

La lúdica y el aprendizaje. la actividad lúdica, ayuda en la educación inicial con acciones educativas y divertidas para los estudiantes, colaboran con la realidad del niño, ayuda en la socialización, son con reglas normas que los participantes aceptan y se realizan en espacios que ellos eligen. Cumplen tres condiciones propias del juego: libertad, seguridad y satisfacción. Malajovic (2000):

2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema:

Fase 1: Observación

Fase 2: Se diseñan actividades lúdicas

Fase 3: Se ejecutan las actividades lúdicas, se procede a aplicar las actividades lúdicas para fortalecer sus aprendizajes de los niños, a continuación, se exponen las actividades lúdicas realizadas.

- Lanzar discos: conocer colores, comunicación, equilibrio, atención, agilidad, memoria, inteligencia.



-Responde y pregunta. Aquí se trabaja la descripción de una forma divertida, y se desarrolla el pensamiento crítico de los niños y niñas relacionando con su contexto.



- El juego de roles. Doctor quieren curar a sus muñequitos, Cocinera quieren jugar a la cocinita con las ollitas, ahí los docentes debemos comprender sus ideas.



- Clasificar semillas es una actividad placentera, podemos trabajar al textura, atención, conteo y clasificación.



2.3Glosario

2.3.1. Jugar: El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica, los juegos son actividades lúdicas, cuyo principal objetivo es el entretenimiento y a la diversión.

2.3.2. Lúdica: La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas

populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

2.3.3. Los aprendizajes: Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitando mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

2.3.4. El Juego en la teoría de Piaget: Los juegos no son lo mismo a lo largo de la vida, los juegos cambian, así como el proceso de pensamiento, cómo el cuerpo madura con el ejercicio y cómo se enriquece la vida al adquirir lenguaje y simbolizar.

2.3.5. La importancia del juego en el desarrollo mental: En el caso de las teorías constructivistas como Piaget y Vygotsky, el juego se aborda con la idea de una mejor comprensión del proceso de desarrollo de inteligencia con la idea a diferencia de los autores anteriores.

2.3.6. La lúdica y el aprendizaje: “Ciencia en la que se ubica la estructura del contenido conceptual del conocimiento, que la parte motivacional también influye en este proceso, es necesario aprender a contar con estrategias y habilidades de conocimiento a nivel cognitivo, pero además es importante querer hacerlo en otras palabras tener la disposición la intención y la motivación” (Lopez, Cebreiro, 2010).

CAPITULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje:

Los juegos en el aprendizaje trasladan al estudiante en sus aprendizajes y habilidades innovadoras, haciendo posibles oportunidades de expresión del niño. Los juegos también ayudan como nuevas formas de enseñanza docente accesorios innovadores para docentes, en este sentido las actividades lúdicas ejes fundamentales del desarrollo estudiantil

3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia.

Aportes nuevos incentivar a los docentes, padres de familia que las actividades lúdicas son muy importantes en la vida de un pequeño, ellos desarrollan mediante el juego, la motricidad fina, gruesa, habilidades cognitivas, sensoriales, socio emocionales.

CONCLUSIONES

Primero: Al conocer los cimientos de la Educación Inicial, los docentes de este nivel priorizaran el juego, la música y el arte, y entenderán que un niño tiene muchas cosas que hacer sobre el contexto que le rodea, ellos están observando constantemente, categorizando, comparando, experimentando, resolviendo y asimilando todo el tiempo. Darle tiempo, oportunidad de crecer y nosotros como profesionales apoyarlos.

Segundo. - los juegos suelen convertirse en la metodología diaria del docente de inicial, conllevan a los estudiantes a aprender más significativamente, con este método ratificamos el colegio espacio donde se crean ambientes de enseñanza y cubren los requerimientos de los alumnos

RECOMENDACIONES

Primero: Ser cómplice de nuestros niños, ser docentes únicos precisamente en los más pequeños, el presente y su futuro dependerá de nosotras, prioricemos el juego, la dinámicas, adaptación y valores, autonomía , buenos hábitos de convivencia y emociones, realizando actividades lúdicas y fortaleciendo sus aprendizajes.

Para los padres todos los agentes educativos ver el juego como un valor para motivar para desarrollo social, afectivo y cognitivo de los niños.

Segundo: Ser cómplice de nuestros niños, ser docentes únicos precisamente en los más pequeños, el presente y su futuro dependerá de nosotras, prioricemos el juego, la dinámicas, adaptación y valores, autonomía , buenos hábitos de convivencia y emociones, realizando actividades lúdicas y fortaleciendo sus aprendizajes.

REFERENCIAS

Artículo original Recibido: 28/10/2018. Aceptado en forma revisada: 19/11/2018. La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz

Álvarez, S. (2006). *Blended learning solutions. In Hoffman, B. (Ed.). Encyclopèdia of Educational Technology.*

Area, M. (2016). *La enseñanza universitaria en tiempos de cambio: El papel de las bibliotecas en la innovación educativa.*

Cabero, J & Aguaded. (2013). *Tecnologías en la era de la globalización. Comunicar.*

Cano, E. (2012). *Cómo mejorar las competencias de los docentes. Guía para la autoevaluación y el desarrollo de las competencias del profesorado.* barcelona.

Castañedo-Garrido, C. (2009). *El rol del profesor en la transición de la enseñanza presencial al aprendizaje.*

Glaser , B. (2015). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research.*

González, Wagenaar. (2009). *Tuning Educa - tional Structures in Europe. Informe Final.* Bilbao.

ANEXOS

- ❖ La actividad lúdica motiva a un niño a seguir esforzándose y llegar a su objetivo de una forma perseverante.



- ❖ Incentivar la lectura desde la infancia de una manera divertida, con un espacio lector en aula y en casa.



- ❖ **Motivar a los niños trabajar productos nuevos con material reciclado de la zona, aprendiendo desde la niñez a cuidar nuestro medio ambiente.**



- ❖ **Realizando actividades lúdicas en un espacio libre, se trabaja psicomotricidad gruesa, lateralidad, equilibrio, ritmo, participación, socialización, competencia.**

