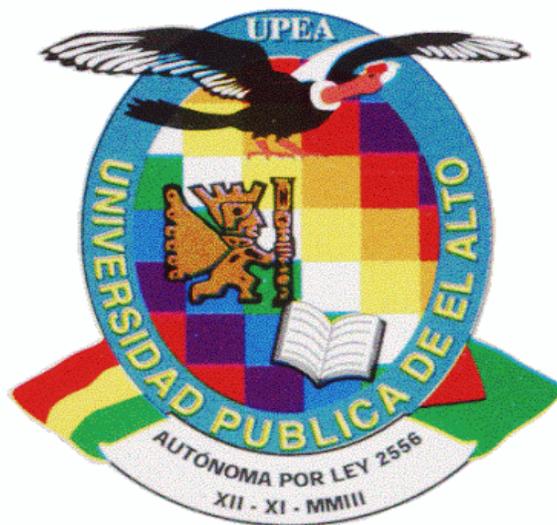


UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



MONOGRAFIA

“LALÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL APRENDIZAJE”

**MONOGRAFÍA PRESENTADA PARA
OPTAR EL GRADO DE TÉCNICO
UNIVERSITARIO SUPERIOR EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

POSTULANTE: TANIA ROCIO CHOQUE JUCHANI

TUTOR LIC.: PATRICIA CALLIZAYA FEBRERO

EL ALTO – BOLIVIA

2019

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a Dios y a mis padres por estar ahí cuando más lo necesite, por su ayuda y constante cooperación.

AGRADECIMIENTO

Debo agradecer de manera especial a mi Tutor por guiarme en la realización de este trabajo. Así mismo agradezco mis Padres por el apoyo constante por ayudarme a cumplir uno de mis objetivos.

Muchas gracias a todos los que me acompañaron en esta etapa de mi vida.

INDICE

RESUMEN.....	6
CAPITULO I.....	7
1. INTRODUCCION.....	7
2. OBJETIVOS.....	8
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	8
2.2. OBJETIVO ESPECIFICOS.....	8
3. JUSTIFICACIÓN.....	9
CAPITULO II.....	10
4. SUSTENTO TEORICO.....	10
4.1. Antecedentes de la lúdica.....	10
4.2. La incidencia del juego en los procesos psicopedagógicos.....	10
4.3. Importancia de La lúdica en el proceso de aprendizaje.....	11
4.4. La Lúdica como Instrumento para el aprendizaje.....	12
4.5. Concepto del juego.....	12
4.6. La Lúdica como Herramienta o Juego.....	13
4.7. Características del juego.....	13
4.8. Importancia del juego.....	14
4.9. El desarrollo físico.....	15
4.10. El desarrollo mental.....	16
4.11. La educación y el juego.....	17
4.12. Concepto de la didáctica.....	18
4.13. Clasificación de las Estrategias lúdicas.....	18
4.13.1. Juegos para el desarrollo de las estrategias Meta cognitivas.....	18
14.13.2. Juegos para el desarrollo de estrategias cognitivas.....	19
14.13.3. Juegos para el desarrollo de estrategias de memorización.....	20
14.13.4. Juegos para el desarrollo de estrategias comunicativas:.....	20
14.13.5. De comprensión oral y escrita.....	21

14.13.6.	Estrategias socio – Aféctivas.....	22
4.14.	Según el proceso de aprendizaje	22
4.15.	El componente lúdico.....	23
4.15.1.	El componente lúdico en el proceso de aprendizaje	23
4.15.2.	El juego en los manuales y materiales	23
4.15.3.	El juego como recurso estratégico.....	24
5.	METODOLOGIA.....	24
5.1.	Tipo de investigación.....	24
5.2.	Metodología.....	25
6.	DESARROLLO O INTERPRETACIÓN	25
	CAPITULO III.....	27
7.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	27
7.1.	RECOMENDACIONES	27
8.	BIBLIOGRAFIAS.....	29
9.	ANEXOS.....	30

RESUMEN

Este es una investigación sobre la lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje y el conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía dónde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes.

Según Froebel quien definió la unión entre el juego como medio de trabajar jugando y jugando a trabajar para fortalecer el carácter, la personalidad y el trabajo y al mismo tiempo modelar el espíritu. Es de esta manera que los niños y niñas puedan usar sus capacidades sus destrezas, su creatividad mediante la lúdica como estrategia.

Esta investigación permite dar a conocer la importancia de la lúdica como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca en la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

CAPITULO I

1. INTRODUCCION

La sociedad infantil actualmente necesita que los niños y niñas tengan apoyo en el proceso de aprendizaje, la lúdica es fundamental en el desarrollo y aprendizaje, es así garantiza un mejor aprendizaje.

Esta investigación es para brindar a los docentes y estudiantes herramientas que permiten mejorar el aprendizaje para así demuestren diversas habilidades y destrezas, para aliviar tensiones y ansiedades en los niños y niñas esto contribuya en su aprendizaje en también valorar nuestra cultura como ser los juegos tradicionales, pensamiento lateral y lógico, desarrollo de la lectura y lenguaje, hasta habilidades, rapidez y destrezas físicas. Por eso debemos de cambiar lo tradicional y trillada transmisión de conocimientos, por procesos formativos que tengan mayor participación y flexibilidad para los niños y niñas.

Por otro lado, es importante trabajar la lúdica como estrategia didáctica para que los niños aprendan a fortalecer sus habilidades desarrollar su mente y sus conocimientos lograr generar sinergia, y llamar la atención de los niños mediante la lúdica así en lo futuro no tenga ninguna dificultad o deserción estudiantil. Para lograr que los niños tengan las capacidades de aprender mediante el juego.

También es importante, Este trabajo es para poder implementar la lúdica como una herramienta didáctica que desarrolle en el aprendizaje de los niños y niñas, la lúdica es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción la interpretación, el entretenimiento la creatividad, la competición.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Analizar el papel de la lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje en los niños y niñas.

2.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS.

- Mejorar el aprendizaje de los niños mediante la lúdica que proporcionen espacios dinámicos...
- Recopilar el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje en niños y niñas.
- Valorar diversas actividades lúdicas como estrategia didáctica que favorezcan el momento en el aula.

3. JUSTIFICACIÓN

La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje, es importante porque es una herramienta fundamental en el aprendizaje significativo que los estudiantes en su ir y venir enriquecen su vida personal y social, se llenan de experiencia vital, el camino excelente para aprender y desarrollar las habilidades mentales, conocimientos, se reflejan de una manera significativa en nuestras vidas especialmente en la resolución de problemas que debe ejercitarse continuamente, debemos tener en cuenta la necesidad del aprendizaje al carecer del conocimiento de esta área se acarrearán muchas secuelas. “El juego es la actividad principal del niño y vía de expresión del mundo interior de la persona”. **Friedrich Froebel (1826)**.

Froebel quien definió la unión entre el juego como medio de trabajar jugando y jugando a trabajar para fortalecer el carácter, la personalidad y el trabajo y al mismo tiempo modelar el espíritu. Es de esta manera que los niños y niñas puedan usar sus capacidades sus destrezas, su creatividad mediante la lúdica como estrategia.

Si como dice **Freud**, “el juego nace de las imposibilidades del niño de poder satisfacer sus deseos”, entonces lo lúdico se puede presentar para el ser humano como una forma de interactuar con el mundo, entenderlo y hacer posibles sus deseos de manera equilibrada y con la posibilidad de por este medio disipar la incertidumbre y evadir la frustración.

Como menciona el autor Freud existen las posibilidades de poder usar la lúdica como un medio para el ser humano no cerrándose de interactuar con el ser humano. Dando un apoyo incondicional en su desarrollo de aprendizaje.

Por su lado **Piaget (1966)** destaca la importancia del juego en los procesos del desarrollo. Y Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Ello basamos en el juego como herramienta el cual genera en los estudiantes el entusiasmo, y la disposición la cual es facilitadora del proceso enseñanza aprendizaje.

Como menciona el autor Piaget que se le debe dar importancia a la lúdica a la relación. En el entorno ofrece las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

CAPITULO II

4. SUSTENTO TEÓRICO.

4.1. Antecedentes de la lúdica

La lúdica ha desempeñado un papel crucial en la vida, quien la identifica como una forma grata de ser o de posicionarse de manera fresca y personal ante la vida, lo cual permite un tranquilo transcurrir vital desde el cual se pueden realizar intervenciones y transformaciones a través de este accionar lúdico.

El aprender y lo lúdico se presentan, como una dualidad vital diaria y aportan la posibilidad de producir cambios sociales positivos, un espacio de construcción cultural, de conocimiento y lo más importante de encuentro social.

La lúdica se toma entonces como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacerlas más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico.

4.2. La incidencia del juego en los procesos psicopedagógicos

El juego en el desarrollo del ser humano ha permitido entender cómo aprende y cuáles son sus transformaciones y las de su entorno. Piaget, por ejemplo, destacó

El gran valor de esta actividad en la construcción del ser humano tanto en lo cognitivo como en lo moral. También consideró que aun cuando el juego sea una actividad libre. Cuenta con normas. Desde el punto de vista afectivo observó cómo el niño comprende con amor el mundo a partir de los símbolos, reglas y experiencias que transforman el cuerpo y el ambiente externo para dar paso a la creatividad: El juego, como proceso de asimilación, permite dar significado a las cosas a partir de las relaciones que se establecen con él. No se asimilan objetos puros, “se Asimilan situaciones en las cuales los objetos desempeñan ciertos papeles y no otra la experiencia directa de los objetos comienza a quedar

subordinada, en ciertas situaciones, al sistema de significaciones que le otorga el medio social” Piaget caracteriza el objeto como un elemento cargado de significaciones sociales que permiten el aprendizaje del niño a partir de la asimilación o del juego. **(Piaget y García, 1982, p.228)**

4.3. Importancia de La lúdica en el proceso de aprendizaje

CAÑEQUE (2009), establece que la lúdica es un componente fundamental desde el momento del mismo nacimiento, como fuente inagotable de actividad, expresión y movimiento, en el que manipular, inventar y descubrir son actividades de juego que producen goce, alegría y placer al niño.

A lo largo de la infancia y del primer contacto con la escuela la lúdica se torna como tema principal para el desarrollo de distintas habilidades y destrezas que se desarrollan como parte de un proceso dinámico e interactivo. Por tal motivo la importancia que tienen las actividades lúdicas dentro de los salones de preescolar han servido como herramienta educativa, que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña. **(CAÑEQUE H., P. 22).**

A través de la lúdica se desarrollan contenidos, se fortalecen valores, se trabaja la socialización y la integración de grupo, permite escuchar y seguir instrucciones, estimula el desarrollo físico-motor así como la creatividad y la imaginación, brinda también la igualdad de oportunidades para lograr la participación de cada uno de los estudiantes, como parte de su formación y de la adquisición de conocimientos.

La actividad lúdica favorece en la infancia, la autoconfianza, y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, todas las actividades culturales se han desarrollado de forma natural, espontánea y como parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje.

Este importante enfoque de la lúdica hace que el docente analice y reflexione sobre su manera de enseñar y crea en él la necesidad de enseñar de manera atractiva, con actividades en la que los estudiantes se sientan con libertad de acción a través del goce que dicha

metodología brinda, de este modo permite satisfacer la curiosidad, explorar al y experimentar. (BARRIGA D. , p. 42.).

4.4. La Lúdica como Instrumento para el aprendizaje

Martínez (2008), afirma que el aprendizaje no debe considerarse una actividad tediosa ni aburrida, al contrario es necesario la implementación de estrategias lúdicas que armonicen el proceso, contribuye a desarrollar el máximo potencial de los alumnos, adecúa la pedagogía, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. Desarrolla procesos de aprendizaje, es alterna para implementarla en todos los niveles, es una estrategia de trabajo que centra al alumno como ente

Promotor del aprendizaje, a través del cual el docente planifica, prepara y organiza las actividades para propiciar espacios estimulantes y positivos de desarrollo.

El reconocimiento de la lúdica como instrumento de enseñanza resalta el valor del aprendizaje para aprender de manera significativa y no tradicional, a través de un ambiente escolar que ofrezca espacios de interés para que cada uno goce del momento educativo y pueda interiorizar y socializar sus experiencias, lo cual ayudará a tener resultados efectivos.

La actividad mental se encuentra presente en el juego y es por eso que el juego implica imaginación, creación y fantasía, a la vez que el niño juega crea, inventa e incluso busca soluciones a diferentes situaciones que se le plantean por el mismo juego. Por eso se puede decir que favorece también el desarrollo intelectual, empieza a prestar mucha más atención a lo que hace, razona y memoriza. Su pensamiento se estimula y desarrolla hasta llegar a ser analítico, lógico y abstracto. (MARTINEZ LURDES G. P. 47)

4.5. Concepto del juego

Desde los comienzos del tiempo el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y ha acompañado al ser humano en la preparación para la supervivencia. En la Grecia clásica era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sacro, Aristóteles como reposo, y desde estos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado en diferentes épocas y culturas.

Es complejo definir el significado de juego, por ser una actividad que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus diferentes facetas tanto desde lo psicológico, El juego se presenta a nivel semántico como una palabra polisémica, amplia, con diversas acepciones.

4.6. La Lúdica como Herramienta o Juego

Gómez (2009), hace mención que el juego es una actividad natural de todo ser humano, es un comportamiento en el que se tiene interacción con distintos objetos, medios y con el propio ser, el uso que se tiene a través de la interacción con los objetos no tiene un objetivo obligatorio, lo que supone un hacer sin obligación de tal forma que esta capacidad de hacer refleja la libertad humana frente al hacer y a la necesidad.

Es un factor de desarrollo que facilita la libertad de elección entre distintas actividades amenas, recreativas y espontáneas lo que proporciona al ser humano la gran dimensión de ser libre, expresivo, activo y seguro. A través del despegar adaptativo que se convierte en un proceso simbólico que facilita la interacción social, logra el autodomínio y la precisión de movimientos que se requiere para lograr sentirse integrado en su medio.

El juego permite al niño poner en acción sus habilidades y destrezas para la maduración de todas las dimensiones de la persona, al jugar el niño despliega una serie de conocimientos valorativos, también ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de dominio y equilibrio de sí mismo. Este se convierte en diversos contextos. **(GOMEZ G., P. 32)**.

4.7. Características del juego

El juego se presenta como una actividad universal y multicultural, inherente al ser humano, que sirve para socializar, para el conocimiento de sí, para descubrir y construir su entorno, preparando al ser humano para la vida. Huizinga (1972) plantea que “la cultura brota del juego, es como un juego y en él se desarrolla”.

Siendo el juego una actividad que se presenta en todas las culturas y dada la polisemia que presenta es importante tener en cuenta sus características y que lo ayudan a diferenciarse:

- Actividad libre y voluntaria.
- Actitud dúctil por la necesaria adaptación que se debe tener a la dinámica del juego y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio.
- Es gratificante y placentero.
- Brinda el placer de compartir.
- Descanso, ocio.
- Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites.
- Es imprescindible una “actitud sui generis” de disponibilidad para lograr introducirse en el juego, sino se convierte en una representación.
- Es una finalidad en sí mismo. Predominan las acciones sobre los objetivos.
- Tanto el resultado como evolución es incierto.
- Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado o ficticio.
- Puede tener características propias según la cultura.
- Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo Mejora la calidad de vida.

4.8. Importancia del juego

Es importante que los niños y niñas desarrollen destrezas y habilidades desde temprana edad con los diferentes juegos lúdicos.

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori.

Por el medio del infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea.

Es importante mencionar, que el juego para los educandos es una manera de estimularlos a aprender significativamente a partir de sus intereses.

Tennutto(2006) “El juego es una actividad que permite la activación y estructuración del lenguaje y del pensamiento. Lo lúdico Estimula la actividad combinatoria, pieza clave en el desarrollo de ambos”. Por lo general, los docentes creen que juegan libremente con sus estudiantes pero realmente lo que realizan en clase no es juego. Por eso quienes se dedican a la educación no deben olvidar en sus clases el juego porque esto posibilita al educando a la adquisición de aprendizajes significativos. (Tennutto2006, P. 432).

4.9. El desarrollo físico

La educación y el desarrollo infantil son dos temas que van estrechamente relacionados. Estos fueron objeto de estudio de tres importantes autores: Piaget, Ausubel y Vigotsky comienza a sentirse, en la comunidad científica mundial el impacto de sus obras. Sus teorías brindan respuestas a cuestiones que nos parecían problemáticas y señalan el curso a seguir, sobre todo en el área de la educación. Los autores que antes mencionamos se movieron bajo el paradigma constructivista.

El constructivismo tiene como fin que el alumno construya su propio aprendizaje y cada autor lo maneja de una manera particular. Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos tres factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea. **Piaget** por su parte ha sido considerado uno de los gigantes de la psicología contemporánea, padre de una generación de psicólogos y filósofos interesados en estudiar los orígenes de la mente y creador de la epistemología genética. Pero nuestra reflexión en este momento se centrará en la contribución de su obra al pensamiento científico y, en particular, a la psicología del desarrollo y a la educación.

Es importante para el desarrollo físico del sujeto porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y

De la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo. Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro. (NOEMI A. 2005, P. 264).

4.10. El desarrollo mental.

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un

Interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan. Durante el juego el niño desarrolla sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero

real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

4.11. La educación y el juego

El juego bien orientado es una fuente de grandes beneficios. El niño a través del juego está aprendiendo y los mejores maestros deben ser los padres. Educar a los niños a través del juego debe ser considerado profundamente. Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva, de la realidad de acuerdo con cada etapa evolutiva del individuo.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. Los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuela se prevalece el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen cargados de tradicionalismos. La escuela tradicionalista mete a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a lo no crítico, pasividad, ausencia de iniciativa. Lo único que importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está prohibido o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva, que es la que enfatiza la importancia que tiene que el educando asuma un papel activo, consciente de lo que desea aprender, en consecuencia

con sus posibilidades e intereses, lo que trae aparejado un cambio importante de las funciones que entonces debe realizar el profesor en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje que posibilite alcanzar realmente, de forma medible, los objetivos propuestos.

Es una verdadera metamorfosis en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar. Por lo que respecta directamente a la Educación primaria desde el primer grado los niños van adquiriendo una autonomía creciente, primero de movimiento, tanto para desplazarse en el espacio físico como en la actividad manipulativa más fina; después, se despliegan las plenas posibilidades funcionales del lenguaje. Las nuevas capacidades de lenguaje y de pensamiento facilitan la comunicación e interacción, causa y efecto de una construcción social propia del niño, en la cual la relación entre iguales es fundamental. A través de estas relaciones, el pequeño va conformando un juicio y una posición moral autónoma y, todo ello, converge en la elaboración del auto concepto y la autoestima.

4.12. Concepto de la didáctica

La didáctica se ocupa de y, a la vez, es una acción social. Esto traza sus horizontes, sus límites y sus desafíos. La didáctica es un cuerpo de conocimientos orientado a guiar la acción educativa, pero la enseñanza, como toda acción social, es siempre singular y escapa a su control a partir de reglas. En tanto teoría, la didáctica debe ocuparse de lo general y repetible, pero su destino es la situación empírica la didáctica se presenta así como la actuación pedagógica en una perspectiva práctica, por lo cual es deseable disponer de una diversidad de propuestas didácticas, modelos, estrategias, técnicas, las cuales son necesarias para establecer alternativas de acción y ejecutarlas, allí es donde la lúdica puede realizar aportes, a partir de los cuales se asimilen valores, así como el logro de las competencias y técnicas.

4.13. Clasificación de las Estrategias lúdicas

4.13.1. Juegos para el desarrollo de las estrategias Meta cognitivas

Encontramos los orígenes del estudio de la meta cognición en el campo de la psicología en los años 70, con las aportaciones de Flavell, especialista en psicología cognitiva que centró su investigación en el funcionamiento de la memoria infantil.

Para Flavell, la metacognición es el conocimiento del individuo sobre de sus propios procesos cognitivos: La metacognición hace referencia al conocimiento de los propios procesos cognitivos, de los resultados de estos procesos y de cualquier aspecto que se relacione con ellos; es decir el aprendizaje de las propiedades relevantes que se relacionen con la información y los datos. Por ejemplo, yo estoy implicado en la metacognición si advierto que me resulta más fácil aprender A (situación de aprendizaje) que B (situación de aprendizaje). (Besave, flavell 2007, PAG. 220).

14.13.2. Juegos para el desarrollo de estrategias cognitivas

Practicar

- Repetir
- Práctica formal con sonidos y sistemas de escritura.
- Reconocer y usar estructuras y modelos
- Ensayar
- Práctica natural

Recibir y enviar mensajes

- Extraer la idea principal
- Usar distintas fuentes o recursos para enviar o recibir mensajes

Analizar y razonar

- Razonar deductivamente
- Analizar expresiones
- Contrastar lenguas
- Traducir

- Transferir
- Tomar notas
- Resumir
- Subrayar

14.13.3. Juegos para el desarrollo de estrategias de memorización.

Crear asociaciones mentales

- Agrupar
- Relacionar con lo conocido
- Contextualizar

Asociar con imágenes o sonidos

- Usar imágenes o dibujos
- Realizar campos semánticos
- Usar palabras claves
- Relacionar con palabras fonéticamente parecidas
- Usar una respuesta física o relacionar con una sensación
- Usar técnicas mecánicas (por ejemplo: seguir una orden, etc).

14.13.4. Juegos para el desarrollo de estrategias comunicativas:

Todas las personas en el transcurso de la vida requieren comunicarse en diferentes ambientes, para realizar intercambios comerciales, expresar ideas, sentimientos y para dar a conocer lo que piensan sobre diferentes temas. Si una persona no se sabe comunicar con otros no va a poder recibir lo que desea, no va a poder cambiar aspectos que no le gustan y mucho menos va a poder acordar o planear estrategias grupales para obtener metas deseadas.

Las habilidades comunicativas en los niños se deben empezar a desarrollar desde temprana edad, para que así cuando lleguen a la edad adulta no sea tan difícil dar a conocer lo que piensan o sienten. A continuación, vamos a nombrar algunas actividades y consejos para desarrollar las habilidades comunicativas.

Empatizar con los demás

- Una actividad apropiada para desarrollar las *habilidades comunicativas en los niños* es proporcionarles un libro en donde hayan varias historias, de esta manera cada uno debe narrar la historia que desee, describiendo los personajes, sucesos, lugares, entre otros aspectos importantes.
- Cuando se tenga que tomar una decisión en familia es apropiado permitir que los niños participen, aunque en el momento no tengan la capacidad de solucionar diferentes problemas, van a ir desarrollando la capacidad de expresar lo que piensan y sienten, tanto a la familia, como a otras personas.
- Es necesario demostrarle a los niños que son importantes y por ende que sus ideas también, esto con el objetivo que sean lo suficientemente seguros para expresar siempre lo que sientan y piensan, sin tener temor de lo que digan los demás.
- La comunicación se puede desarrollar en dos formas principales, la oral y la escrita, para desarrollar las dos es apropiado, pedirle a los niños que una vez en la semana todo lo que quieran o necesiten lo pidan por medio de la escritura.
- Desarrollar el entendimiento cultural.
- Ser consciente de los pensamientos y sentimientos de los demás. (sanchez A. PAG. 123).

14.13.5. De comprensión oral y escrita.

- Activar los propios conocimientos para prever lo que se va a oír o leer.
- Formar hipótesis en cuanto al contenido y a la organización.
- Formar hipótesis a partir del contexto y a partir de la forma.
- Tener una actitud positiva de éxito para la comprensión de mensajes.

- Reconocer la capacidad para comprender globalmente textos escritos, sin necesidad de comprender cada uno de los elementos del mismo.

14.13.6.Estrategias socio – Afectivas.

El desarrollo socio afectivo incluye los procesos de actualización del conocimiento del entorno y de sí mismo, que permiten la significación y reconocimiento de conductas afectivas en el propio sujeto y en los demás, con el fin de alcanzar una mejor adaptación en el medio. Poco a poco estas conductas adquieren más complejidad al unírseles componentes motores y procesos mentales complejos. También involucra el proceso de interiorización de las normas, para que todas estas Conductas afectivas para que adecuen a las esperadas por el medio en el que está inserto.

4.14. Según el proceso de aprendizaje

Las estrategias son clasificadas según vayan activándose en los distintos escalones que se van superando a lo largo del proceso de aprendizaje. En encontramos los distintos tipos de estrategias (cognitivas, sociales, afectivas, etc.) organizadas teniendo en cuenta las distintas fases del aprendizaje:

Toma de conciencia del proceso de aprendizaje de una lengua:

- Tener presente las finalidades y los intereses generales y personales para los que se aprende la nueva lengua.
- Definir las propias finalidades e intereses.
- Asumir el protagonismo en el propio aprendizaje.
- Comprender cómo se aprenden las lenguas y para qué sirven las actividades.
- Experimentar la rentabilidad de cada una.
- Reconocer el propio estilo de aprendizaje.
- Ensayar diferentes técnicas.
- Utilizar los recursos disponibles: televisión, Internet, libros, etc. b) Motivación, actitud positiva, control de los elementos afectivos:
- Estimular la confianza en la propia capacidad para aprender la lengua.

- Tener una actitud positiva ante el aprendizaje, ante la lengua y ante la cultura. (Fernández 2004).

4.15. El componente lúdico

4.15.1. El componente lúdico en el proceso de aprendizaje

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando. Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas. Las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. Los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura. Pensemos, por ejemplo, en la baraja de cartas española y en el tute. El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Ortiz, A. L., 2005, p 92)

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

4.15.2. El juego en los manuales y materiales

No hay manual para la enseñanza del español como lengua extranjera que no incluya el componente lúdico entre sus actividades, por otra parte el número de materiales complementarios dedicados al juego también es cada vez mayor. Para facilitar su empleo en el aula, el profesor puede encontrar, en la mayoría de los casos, una clasificación de los

juegos según las competencias que se desarrollan. Estas son: la competencia gramatical; la competencia léxico-semántica y la interacción oral. Son menos los casos en los que se dedica un apartado a la competencia estratégica y si se hace, no se especifica qué estrategias se están practicando o desarrollando para llevar a cabo la actividad. Sin embargo, sí se especifican las destrezas comunicativas, el objetivo comunicativo y el objetivo gramatical.

Al igual que encontramos desmenuzados los objetivos lingüísticos y comunicativos de cada actividad lúdica, es posible mencionar las estrategias que se pueden o se van a desarrollar. No nos referimos a que se mencione que el objetivo es el desarrollo de estrategias de comprensión o expresión escrita, por poner un ejemplo, puesto que es obvio que el alumno va a aplicar alguna estrategia para llevar a cabo la actividad, sino que el profesor que vaya a echar mano de ese material tenga claro qué tipo de estrategia o estrategias concretamente se pretenden activar.

4.15.3. El juego como recurso estratégico

Hemos visto la importancia que tiene en la actualidad la incorporación de las estrategias de aprendizaje y de comunicación en la enseñanza y cómo el componente lúdico favorece la adquisición y el aprendizaje de la lengua, motivo que lo convierte en recurso imprescindible en el aula. A pesar de que hemos tratado brevemente en los materiales de la unión de estos dos conceptos, “estrategia” y “juego”, no hemos profundizado lo suficiente acerca de cómo a través del juego podemos poner en marcha el uso de las estrategias.

El componente lúdico es un recurso de gran utilidad ya que permite al alumno desarrollar sus propias estrategias y activar los mecanismos de aprendizaje de la lengua.

5. METODOLOGÍA.

5.1. Tipo de investigación

Este trabajo tiene una metodología descriptiva y cualitativa porque permite estudiar y describir la calidad de las actividades relaciones asuntos medios materiales o instrumentos en una determinada situación o problema.

5.2. Metodología.

Programar actividades que permitan a los niños y niñas conocer y compartir los respectivos espacios, que lo involucren de una manera natural, y que desplieguen su curiosidad: proyectos en ciencias, artes, deportes, entre otros. Dar continuidad al conocimiento de los niños y niñas con la entrega de la lúdica como estrategia de didáctica en el aprendizaje es así pueda favorecer o consolidar el desarrollo que el niño necesita para responder con éxito a las exigencias que plantea el aprendizaje, favoreciendo entonces el tránsito de su aprendizaje para que pueda tener un desarrollo óptimo.

Asimismo se procurará incrementar recursos y técnicas (ambientes que proporcionen el interés como ser mediante el juego las necesidades meta cognitivas cognitiva socio afectivas comunitarias desarrollo mental físico memorización etc.

Según Sampieri (2000) “se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta señalando su característica y propiedades” ,es decir se combina con ciertos criterios que sirven para ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en la investigación y se enmarca bajo la modalidad de proyecto factible,

➤ TÉCNICA

- Fichaje bibliográfico.
- Observación documental o bibliográfica.

6. DESARROLLO O INTERPRETACIÓN

Por la razón de esta investigación del presente trabajo exponen el papel relevante que la lúdica como estrategia didáctica, por lo tanto, la investigación tiene el precisamente el objetivo de descubrir los beneficios que se puede obtener.

Mediante la lúdica es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y,

en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

Se ha realizado investigaciones que demuestran los efectos de la lúdica como estrategia didáctica facilita y promueve desarrollo óptimo en el aprendizaje.

Eh así para satisfacer las necesidades meta-cognitivas, cognitivas, socio afectivas, comunitarias, desarrollo físico, mental, memorización socio afectivas etc.

Los investigadores citados en el presente trabajo apoyar la idea de utilizar la lúdica dentro de las aulas eh así para facilitar en el proceso de aprendizaje.

Por esa razón se considera que la lúdica es fundamental en el proceso de aprendizaje. Las investigaciones realizadas expuestas en este trabajo obedecen las necesidades de crear estrategias para estimular en su proceso de aprendizaje explotar métodos y estrategias esto para fortalecer y reforzar el proceso educativo Eh así esta investigación sirva e incentive a la educación.

CAPITULO III

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Esta investigación propicia incentivar áreas tales, como la concentración, observación, atención, rapidez mental, etc. Que permitieron el desarrollo de la dimensión cognitiva, el afianzar aprendizajes sin dejar de lado las otras dimensiones como la social y la afectiva entre otras, por medio de la lúdica como estrategia didáctica de aprendizaje.

Se puede concluir que por medio de la lúdica se fortalecen aprendizajes. Las estrategias lúdicas generan goce y disfrute en el aula de clases. Por medio de la lúdica se afianzan valores como el trabajo en equipo, la socialización, respetar las reglas y otros.

El uso de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las clases propicia la motivación hacia el aprendizaje y que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero.

Se actualizo a los docentes sobre la importancia de la implementación de actividades lúdicas recreativas las cuales sirven a los docentes como herramientas

Necesarias para conocer y enriquecer su labor dentro de las distintas aulas de magisterio pre primario y favorecer así el proceso educativo.

A través de la lúdica como estrategia como didáctica como aprendizaje logre favorecer a los estudiantes el momento esperado para un mejor aprendizaje que despierta la emoción por el mismo, la animación, la creatividad y la imaginación.

7.1. RECOMENDACIONES

El desarrollo de esta investigación nos conlleva a realizar unas recomendaciones en miras a mejorar el proceso de aprendizaje de los educandos. Se recomienda la lúdica como una estrategia didáctica de aprendizaje puesto, que es una

Herramienta indispensable dentro del aula de clases, de hecho permite que el aprendizaje sea divertido y natural, ya que el juego es innato en los niños y su desarrollo. Igualmente se hace necesario ofrecer espacios lúdicos a los niños y niñas ya que de esta forma se garantiza el placer, el goce, la actividad creativa, el fortalecimiento de aprendizajes y la socialización.

- Que los docentes sean actualizados constantemente no solo en el tema de la lúdica sino también en temas que favorezcan su trabajo docente.
- Que se continúe con la implementación de metodologías que facilitan la enseñanza a través de la utilización de estrategias lúdicas que fortalecen el aprendizaje.
- Promover el interés usando la metodología lúdica para mejorar el trabajo dentro de las aulas y puedan indagar acerca de las nuevas tendencias educativas y estar actualizados en que promueven una educación activa y divertida.

8. BIBLIOGRAFIAS

ERIKSON.E. (1963), juguetes y razones de infancia y sociedad, Buenos aires ediciones home, S.A.

CAÑEQUE, H. (2009) Juego y vida la conducta lúdica en el niño y en el adulto.

LOURDES M. G. LA LUDICA COMO ESTRATEGIA DIDACTICA

FERJAMAN N. Y Fernández Álvarez e. (1987) Fronteras de la neuropsiquiatría y psicología conducta lenguaje y aprendizaje BUENOS AIRES nueva visión

DÍAZ-BARRIGA A, F. (1998). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. México.

MCGRAW HILL. FENETI C. (1994) **¿Qué es el juego?** Revista Universidad de Antioquia 236.

JIMÉNEZ, CARLOS. (2003). La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia.

Herrán Gascón, A., Cortina Selva, M. y González Sánchez, I. (2006). La muerte y su didáctica: manual para educación infantil, primaria y secundaria. Madrid: Universitas.

Noemi aizencang jugar aprender y enseñar, relaciones que potencian los aprendizajes escolares **BUENOS AIRES (2005).**

9. ANEXOS

Anexo n° 1



Fuente: laludicaut.blogspot.com/p/importancia-de-la-lúdica

La lúdica se debe de utilizar para incentivar a los niños en su aprendizaje.

Anexo n° 2



Fuente: <https://www.definicionabc.com/social/ludico.php>

Con la ayuda de la lúdica los niños se motivan a la hora de su enseñanza aprendizaje.

anexo nº 3



Fuente: <https://es.calameo.com/books/004351619c2cf8f03c945>

La lúdica es una herramienta fundamental para el aprendizaje de los niños para que se desenvuelvan más en su aprendizaje