

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO

ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



MONOGRAFÍA

“MÉTODOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL”

MONOGRAFÍA PRESENTADA PARA OPTAR EL GRADO DE TÉCNICO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA EN AULA.

POSTULANTE: UNIV. MARISOL MAMANI MAMANI

TUTOR: MG SC. LIC INFANTE GERMAN RAMOS QUINO

EL ALTO – BOLIVIA

2019

DEDICATORIA.

Mi monografía la dedico a mi amado hijo Milán Iker por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depara un futuro mejor.

A mi amado esposo Jorge Luis por creer en mis capacidades por brindarme su comprensión, cariño y amor.

A mis amados padres Julia y Martin quienes con sus palabras de aliento no me dejaron decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis propósitos.

A mis compañeras y amigas, quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, alegrías y tristezas estuvieron a mi lado apoyándome y logrando que este sueño se haga realidad.

AGRADECIMIENTO.

A mis padres.

Que sin ellos no hubiera logrado una meta más en vida profesional.

Mamá, gracias por estar a mi lado en esta etapa de mi preparación académica, tu apoyo moral y entusiasmo que me brindaste para seguir adelante en mis propósitos.

Papá, por el tiempo que me dedicaste durante todo este tiempo, compartiendo tus experiencias, conocimientos y consejos, por tu amor gracias.

A mis licenciados maestros. Por el tiempo y esfuerzo que dedicaron a compartir sus conocimientos, sin su instrucción profesional no habría llegado a este nivel. Quienes brindaron dedicación al impartir su cátedra de tal forma que lo aprendido sea utilizado en la vida real, por el apoyo brindado gracias.

A Dios Por darme vida, salud y sabiduría a lo largo de mis estudios académicos.

RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio analiza la gran importancia que tiene los métodos lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial.

La creciente demanda de dar una buena calidad educativa hace que busquemos nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje y hemos tomado fortalecer el aprendizaje mediante la lúdica-juegos como componente del área de expresión y creatividad, motivación de aprendizaje para que nos ayude a fortalecer este proceso, para ello se realizó una investigación de carácter descriptivo ya que se describe las características de la lúdica, es una investigación no experimental su estudio se basa en la observación de los hechos, fenómenos como sedan en su contexto natural; en pleno acontecimiento, con ayuda de instrumentos para la elaboración de la monografía se acudirá a la investigación bibliográfica documental donde se recolecta información para sustentar el presente trabajo de investigación.

La investigación permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, 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.

Está orientado al enriquecimiento del aprendizaje en los educandos a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y el deseo de aprender, donde la lúdica es la herramienta esencial para el proceso de formación. La experiencia inicia a partir de la observación de la realidad de la comunidad educativa, hasta lograr su sensibilización sobre la importancia de innovar el que hacer pedagógico.

INDICE

CAPITULO I	1
1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	3
3. OBJETIVOS	4
3.1. OBJETIVO GENERAL	4
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
CAPITULO II	5
4. MARCO TEÓRICO	5
4.1. EL COMPONENTE LÚDICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE	5
4.2. LA ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO.	6
4.4. ANTECEDENTES Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	7
4.5. ETAPAS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL	9
4.5.1. ETAPA SENSORIOMOTRIZ O DE EJERCICIO (0-2 AÑOS)	9
4.5.2. ETAPA PREOPERATORIA O DEL JUEGO SIMBÓLICO (2-7 AÑOS)	10
4.6. PAPEL DEL DOCENTE Y EL ESTUDIANTADO DURANTE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.	12
4.7. TEORÍAS DEL JUEGO DIDÁCTICO	14
4.8. MEDIACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DIDÁCTICO.	16
4.9. IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO	18
4.10. CONCEPTO DE JUEGOS INFANTILES	21
4.11. LOS JUEGOS INFANTILES.	22
4.12. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL	22
4.13. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	23
4.13.1. JUEGOS SIMBÓLICOS	23
4.13.2. JUEGOS COMO IMITACIÓN	23
4.13.4. JUEGOS MOTÓRICOS	24
4.14. DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE	24
4.15. PRINCIPALES TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	25
4.15.1. CONDUCTISMO	25
4.15.2. GESTALTISMO	27
4.15.3. COGNITIVISMO	27

4.16. EL CONCEPTO DE ESTRATEGIA	28
5. METODOLOGÍA.....	29
5.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	29
5.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.	29
5.3. MÉTODO.....	29
5.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	29
6. INTERPRETACIÓN.	30
CAPITULO III.....	31
7. CONCLUSIÓN.....	31
8. RECOMENDACIÓN.....	32
9. BIBLIOGRAFÍA.....	33
10. ANEXOS.....	35

CAPITULO I

1. INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se expone la importancia de la lúdica la cual es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

Por consiguiente la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación, se hace necesario que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para poder compartirla.

Por otra parte, la participación de la familia, es fundamental en los procesos de aprendizaje de sus hijos partiendo de que es la familia la que ejerce una poderosa influencia en la educación de los hijos, el apoyo familiar a los hijos aparece determinado por una valoración de las propias capacidades de llevarlo a cabo, pero también se asocia a las características de la familia, al contexto y a las actitudes de los docentes hacia la familia y hacia los niños.

Por consiguiente, se hace necesario en la práctica educativa la implementación de estrategias didácticas eficaces para la enseñanza, las cuales deben estar relacionadas con los fines educativos para facilitar la adquisición de conocimientos y favorecer el proceso de aprendizaje en los niños y las niñas, para lograr en ellos una formación integral. En relación a esto, el juego lúdico es una de las estrategias didácticas más importante de la que disponen los docentes para conseguir los objetivos de enseñanza - aprendizaje en los educandos en la etapa inicial y primaria, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas.

La finalidad u objetivo de la presente investigación es describir la importancia de métodos lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial, Identificar el nivel del aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial, conocer el aprendizaje mediante métodos lúdico como medio de adquisición del conocimiento, describir la incidencia de los métodos lúdicos.

La presente investigación es no experimental de tipo descriptivo en base al método deductivo y utilizando como instrumento la investigación bibliográfica y web gráfica documental donde se recolectara información para sustentar la presente investigación.

El marco teórico hace referencia en la primera parte la lúdica, en la segunda parte el aprendizaje significativo, conociendo definiciones, características, tipos, etc. Recurriendo a diferentes textos y páginas web relacionados al tema.

2. JUSTIFICACIÓN

Las actividades lúdicas se ubican en el campo de las actitudes, la expresión y el placer, que encierra un compromiso de entrega; se debe ofrecer posibilidades de expresión de sentimientos y valoración que permitan al niño su desarrollo integral para ser capaz de amarse a sí mismo, de amar a los demás favoreciendo de esta manera el desarrollo de actitudes de pertenencia, autorregulación, confianza, singularidad, eficiencia, satisfacción. Del mismo modo en las actividades lúdicas, se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, así como la habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

Se debe reconocer la sensibilidad en referencia a la expresión espontánea que hace al niño reconocer y compartir sus emociones y sentimientos; por esta y muchas razones se realizara la investigación de métodos lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial como una experiencia enriquecedora donde los niños son participantes en la elección, elaboración y realización de los diferentes actividades que los lleva al objetivo que se desea alcanzar.

Alguna de la investigación hace referencia del potencial de las diversas dimensiones de la personalidad como el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Por ello, la lúdica debe ser tenida en cuenta, en todas las etapas del comportamiento humano, ya que fortalece las relaciones sociales.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

- Describir los métodos lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel del aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial.
- conocer el aprendizaje de los niños y niñas mediante métodos lúdico como medio de adquisición del conocimiento.
- Describir la incidencia de los métodos lúdicos.

CAPITULO II

4. MARCO TEÓRICO

4.1. 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: 2).

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.

En lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa” (Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M., 2000: 122). La importancia de los factores afectivos justifica este tipo de actividades motivadoras que aportan numerosas ventajas al ser aplicadas en el aula.

Los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo; en el voluntario-conductual; y en el afectivo-motivacional. Por eso, no es de extrañar que el MCER (2002). ISSN 1885-2211 / núm. 11, 2010.

4.2. Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico.

Lúdicas en el aula, podemos encontrar una amplia variedad de juegos tanto en material complementario como incluidos en los diferentes manuales.

Tanto el componente lúdico como las estrategias de aprendizaje nacen a partir de la necesidad de un nuevo modelo de enseñanza que combinen distintos factores (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para un aprendizaje eficaz, en este sentido estos dos nuevos conceptos representan un papel importante en la nueva metodología aplicada a las lenguas.

El juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua. En él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno

en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Entre sus grandes aportaciones podemos destacar que el componente lúdico:

- Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva;
- Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores;
- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando.
- Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no.
- Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos.

4.3. Definición de juego didáctico

Flores (2009) define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38). Esta es una definición que explica muy bien lo que es un juego didáctico, debido a que no solo se enfoca los que se van a obtener al utilizarlos en el aula.

4.4. Antecedentes y características del juego

Para hablar de los orígenes del juego hay que dirigirse tal y como lo propone Delgado(2011) a épocas muy antiguas, donde excavaciones han permitido conocer juguetes y otros materiales que se utilizaban para el disfrute de la población.

El juego está presente en cada una de las etapas de un ser humano, desde que nace hasta que envejece va a ser visto como una actividad agradable. Minerva (2002) establece que “el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas, y para todas las condiciones de vida” (p. 170), es decir acompaña al ser humano en cualquier momento.

A manera de ejemplo y para ampliar la idea que se comentaba en el párrafo previo en el “antiguo Egipto los niños y las niñas tenían silbatos, figuras en miniatura y pelotas hechas de cuero y rellenas de afrecho” (Díaz, 2002, p. 18), con las cuales se divertían en sus tiempos libres. Ya tiempo después en la segunda mitad del siglo XIX, Montañés (2003), considera que la psicología de esa época ya comenzaba a notar la importancia del uso del juego en el desarrollo y la formación de la niñez, por la forma en que permite satisfacer las necesidades y resolver problemas.

Varios autores y autoras comentan sobre las características que tienen los juegos didácticos se comenzarán con las que propone Calderón (2013) que son tres: espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación, en este aspecto la oportunidad que brinda esta clase de actividad está fijada hacia una participación libre por parte del alumno o alumna, que al mismo tiempo le permita aumentar su motivación dentro de la clase y fundamentalmente esté haciendo uso de sus destrezas, habilidades o imaginación para resolver los diferentes problemas que se le puedan presentar, puede ser desde “escondido hasta crucigramas; activan estrategias, ponen en práctica conocimientos adquiridos y llevan a experimentar situaciones de aprendizaje” (Calderón, 2013, p. 196).

Andrade y Ante (2010) definen varias características en torno a los juegos didácticos, entre las principales se pueden nombrar: “despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas” (p. 29). Si se analizan bien estas cualidades de los juegos se notan la gran variedad de aspectos positivos que trae un juego en la enseñanza.

Muñiz y Peláez (2010) consideran otras opciones que se podrían agregar a los juegos aparte de las que ya se mencionaron, toman en cuenta que “el juego es una actividad libre y el juego es desinteresado” (p. 28-29). Esto es lo que permite tener la seguridad que tanto los y las que participan lo estén haciendo por su propia voluntad y deseo de jugar y aprender.

4.5. Etapas del juego en el desarrollo infantil.

Cada etapa es determinante para obtener un buen desarrollo cognitivo, físico o social por parte del estudiantado. Un elemento que debe estar presente en este desarrollo es el juego, a partir de esto Piaget (1962) conformó las siguientes etapas:

4.5.1. Etapa sensoriomotriz o de ejercicio (0-2 años).

En este estadio, Piaget opina que en los primeros meses (primer y segundo mes) el Juego no va a estar de forma muy presente debido a la asimilación del niño o la niña a su entorno, pero una vez que aproximadamente se cumple el tercer mes empieza a aparecer el juego con acciones que se realizaban previamente, pero al poder moverse un poco más tienen la posibilidad de realizar más interacciones y relaciones con los objetos que están a su alrededor.

Un ejemplo que explica este mismo autor es que en los primeros meses al niño o niña cuando se le quita un juguete que tenía en ese momento generalmente se le olvida y no lo busca, ya a partir de los tres meses una vez quitado el objeto empiezan con la búsqueda del mismo.

Según Méndez (2008) “El niño en esta etapa, ha logrado construir la permanencia del objeto, del espacio y el tiempo, como esquemas motores de la acción del propio cuerpo” (p. 46), en esta ocasión se hace énfasis en la memoria que se va desarrollando durante la niñez a partir de los sentidos como el tacto, olfato, visión o la audición y que resaltan la necesidad del uso de juegos sensoriales para desarrollar aún más estas capacidades durante esta etapa.

4.5.2. Etapa preoperatoria o del juego simbólico (2-7 años).

Para esta etapa, el desarrollo que se tiene en la niñez les permite tener la capacidad de recordar imágenes y poder codificar sus experiencias en símbolos, por tal motivo es que se recomienda el uso del juego simbólico, ya que “favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales. Favorece además la creatividad y la imaginación” (Linares, 2009, p. 27).

4.5.3. Etapa preoperatoria o del juego simbólico (2-7 años).

Para esta etapa, el desarrollo que se tiene en la niñez les permite tener la capacidad de recordar imágenes y poder codificar sus experiencias en símbolos, por tal motivo es que se recomienda el uso del juego simbólico, ya que “favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales. Favorece además la creatividad y la imaginación” (Linares, 2009, p. 27).

La imaginación es una característica fundamental de este estadio, porque a esta edad se tiene mayor posibilidad de “simular situaciones, personajes, y objetos que no se encuentran presentes en el momento del juego” (Díaz, 2012, p. 30), esto porque los niños y las niñas al inicio realizan un juego individual y lo hacen en ocasiones de forma egocentrista, donde solo ellos y ellas opinan debido a que no han tenido la posibilidad de interactuar con otros y otra de su misma edad. Pero una vez que esta interacción se da, el simbolismo que imaginaban se torna más real, por el hecho de tener que compartirlo con el grupo y escuchar las otras ideas que puedan ir surgiendo.

4.5.4. Etapa de operaciones formales (12 años en adelante).

Ya en este estadio la capacidad para razonar y pensar va a permitir formar juegos con un nivel mayor en dificultad, como también juegos donde ellos y ellas deban dar opiniones más concretas en relación a las situaciones que se les presentan.

Las actividades no pueden ser básicas, sino que deben involucrar un nivel de exigencia más elevado para acaparar la atención de los y las participantes.

Montañés et al (2000) opinaban que el desarrollo cognitivo de cada alumno y cada alumna les permite hacer una mayor cantidad de relaciones y ver en los objetos una mayor funcionalidad de lo que antes podían apreciar para las tareas que debían realizar:

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo (p. 248).

4.5.5. Etapa de operaciones concretas (7-12 años).

Conforme se va creciendo, la dificultad en las actividades va a ir aumentando para favorecer el desarrollo de todos y todas las que participan, pero también se viene a tomar en consideración las reglas como un elemento fundamental que pasa a formar parte de los juegos, porque tienen por objetivo aumentar el pensamiento reflexivo a la hora de dar una respuesta ante un determinado problema propuesto.

Al final de la etapa preoperatoria se explicaba que hay un aumento en las relaciones que comparte un niño o niña con los demás que están a su alrededor a través del juego, este avance es relevante para todos los procesos que vienen después como parte del aprendizaje del estudiantado, ya que Abarca (1992) decía que “los niños van dejando atrás su egocentrismo e intuición para dar paso a la reflexión” (p. 70), esto va a ser necesario no solo para escuchar, sino también para tomar en cuenta las opiniones o reflexiones de los demás y las demás incluida principalmente la del profesorado.

4.6. Papel del docente y el estudiantado durante los juegos didácticos.

Para que se pueda dar de buena manera un aprendizaje, es necesario contar con ciertos elementos fundamentales como profesor, profesora, alumno, alumna, padres y madres de familia y finalmente las condiciones del aula en las que se está llevando a cabo la enseñanza.

En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre él es que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta, por eso es que Bolaños y Molina (1990) explicaban que el docente debe lograr motivar a su estudiantado, para que ellos y ellas se hagan responsables de su propio aprendizaje.

Las poblaciones de ahora se caracterizan por ser más activas que las pasadas, esto quiere decir que cuentan con más recursos tecnológicos que les permiten estarse enterando por su propia cuenta de cualquier información.

López (2008) resaltaba que las clases pasivas no son tan recomendadas, ya que el profesor o profesora se encarga de todo y los y las estudiantes sólo deben escribir la materia. Por su parte esta misma autora propone lo siguiente para tomarlo en cuenta en las aulas “el estudiante deja de ser una parte pasiva y pasa a convertirse en parte activa en el proceso de aprendizaje. No encaja en el nuevo Espacio Europeo que un estudiante sea un mero transcriptor de apuntes de una materia” (p. 7).

El hecho de que la población estudiantil repita una y otra vez la materia para repararla o aprendérsela no quiere decir que la están comprendiendo del todo, para Woolflok (2006) “conocer un objeto, un suceso, no implica simplemente observarlo y hacer una copia o una imagen mental de ellos. Conocer un objeto es actuar sobre él” (p. 41), esto quiere decir que la materia falta ponerla en práctica para conocer con qué fines es que se puede utilizar, debido a que de ahí es de

donde las y los alumnos van a comenzar a hacer las relaciones necesarias para que los aprendizajes se vuelvan significativos.

Euceda (2007) y Labrador y Morote (2008) sobre el papel del y la docente en los juegos didácticos, los veían como un motivador o también llamado iniciador, el cual debe encargarse de transmitirle a cada uno y a cada una de sus estudiantes la alegría y las ganas necesarias para que disfruten de la actividad, de igual forma es necesario que sea flexible para tomar en cuenta las sugerencias que puedan dar sus discentes y que se note que su opinión es tomada en cuenta y así vayan adquiriendo esa confianza para poder opinar dentro de las clases.

Continuando con esta misma autora, también establece que “el docente requiere seleccionar el tipo de juego, de acuerdo a los objetivos y la importancia del docente en la participación y dirección del juego” (p. 54), darle mayor atención a que la actividad que se desee proponer esté acorde con los contenidos vistos, si no, no tendría el mismo efecto. Algo que la autora no menciona y que sería necesario conocer es que la actividad debe estar acorde con el nivel del estudiantado, es decir no muy fácil porque se aburren y tampoco muy difícil porque se pueden desmotivar.

En este proceso de enseñanza-aprendizaje las tareas que debe cumplir el estudiantado vienen a marcar la diferencia en que una actividad alcance los fines deseados o no. Alcaraz et al (1993) establecían que “en cuanto al alumno, lo más significativo es probablemente la responsabilidad que asume en cuanto al aprendizaje” (p. 138), lo que ellos buscan más que todo es que exista ese deseo por parte de los y las estudiantes de llevar la materia al día, para que cuando llegue la oportunidad de trabajar con los juegos didácticos se puedan aprovechar de la mejor forma, para lograr reforzar ese aprendizaje.

Además, Alcaraz et al (1993) también llegan a la conclusión de que la participación activa del alumno o alumna va a depender en parte de la metodología que se esté aplicando en ese momento, ya que debe cumplir con las metas propuestas en materia de motivación y participación constante por parte de todos y todas,

ya que conlleva a un mayor intercambio de ideas por las opiniones tan diversas que se pueden manejar en ese momento y con esto el estudiantado refuerce lo aprendido.

Cabe destacar un aporte de Calderón (2013), ella propone que “la importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación” (p. 197), si un juego didáctico se realiza, y el estudiantado no aprende o no refuerza algo, es sólo visto como un juego, pero si logra causar algún cambio a nivel de lo aprendido, sí cumplió con su objetivo previo y sí puede considerarse como un juego didáctico.

Entre otras condiciones que se pueden agregar para con la población estudiantil están: mantener el orden durante el transcurso de la actividad, respetar la opinión de las compañeras y los compañeros, respetar los tiempos de participación, entre otras, así el juego será más grato.

Con el paso de los años tanto la educación como la metodología van modificándose dependiendo de las circunstancias, a continuación, se va a comentar sobre las teorías del juego desde diferentes puntos de vista por parte de los autores y las autoras

4.7. Teorías del juego didáctico.

Resumiendo lo que explicaban Rubin, Fein y Vandenberg (1983) en su libro, consideraban que existen cuatro teorías que fundamentan el uso del juego didáctico, la primera está relacionada con el excedente de energía, en el caso de los alumnos y las alumnas el estar sentados en clases va en contra de todo su desarrollo, debido a que ellos y ellas requieren estar en movimiento para liberar toda esa energía que tienen acumulada, la misma (energía) provoca que en clases se encuentren distraídos o inquietos, pero al jugar se libera, lo que permite que la concentración otra vez esté presente en el aula y además es una actividad placentera para todos y todas.

Las otras teorías (teoría de la relajación), tercera (teoría de la práctica) y cuarta teoría (teoría de la recapitulación) van a estar relacionadas, debido a que si los y las estudiantes están estresados o estresadas durante el transcurso de la lección, lo más probable es que no logren poner atención durante la clase y en ocasiones hasta distraigan a los demás y las demás con tal de relajarse.

En este punto es donde entra la tercera teoría de la práctica, la cual aparte de permitir una relajación va a traer otros beneficios que serían la adquisición o el repaso de conocimientos, el desarrollo de habilidades o el aprendizaje de las mismas, y por su parte la cuarta teoría se une con las dos anteriores al permitir el aspecto social, es decir, un aprendizaje va a ser más fuerte cuando hay una interacción entre los diversos niños y niñas y se logran escuchar sus opiniones y armar una idea general para que todos y todas comprendan de una mejor forma y sientan que aportaron algo para el aprendizaje.

Para De Borja (1980) existen dos teorías que resume como transpersonales y psicológicas, la primera coincide con la que propuso Rubin et al (1983) sobre el excedente de energía, pero en el caso de la segunda se involucra más con el comportamiento de la persona, ya que esto refleja la evolución que pueden ir teniendo a nivel individual, y dependiendo del tipo de juego didáctico que se utilice, puede ayudar a notar si faltó por mejorar o reforzar algún tema o habilidad necesaria para los demás problemas que vendrán más adelante.

Para ir finalizando se comentará la teoría del juego como ejercicio complementario apoyada por Pacheco (2005), la misma hacía referencia a que “el juego es útil para conservar y renovar conocimientos o destrezas, desde esta perspectiva el juego posibilita aprender nuevas cosas y perfeccionar los conocimientos previos a tal punto que pueden realizarse por automatismo” (p. 263), esta última cita explica de buena forma el motivo por el cual debe hacerse un uso de los juegos didácticos en clases, cada uno de los y las maestras puede encontrar en esta metodología una forma de aprender que sea divertida y eficaz para la población estudiantil, además de que también puede

funcionar como un medio para repasar contenidos que no quedaron muy claros o sólo para reforzarlos.

4.8. Mediación pedagógica del juego didáctico.

Antes de comenzar explicando cuál es la mediación pedagógica del juego didáctico dentro del aula, es importante primero conocer qué es en sí la mediación pedagógica, para tal fin se utiliza una definición que aporta Rodríguez (2008) “por mediación pedagógica entendemos la actitud, el comportamiento del profesor que se hace de facilitador; incentivador o motivador del aprendizaje, que se presenta con la disposición de ser un puente entre el alumno y su aprendizaje” (p. 110). De la definición anterior queda claro que la mediación viene a ser en sí los elementos que permiten enlazar el aprendizaje con el estudiantado, de forma tal que resulte de una manera más sencilla.

La evaluación del juego didáctico como un medio pedagógico ya ha sido estudiada e investigada por varios autores, para esta ocasión se comienza citando a Lázarus (1883), él mismo es mencionado por López (1989) y sostenía que “los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación” (p. 19). En esta oportunidad la mediación pedagógica que brinda el juego está enfocada plenamente a que sirva como un medio para relajarse, esto con el fin de que los y las estudiantes disfruten de sus clases y permita llevarse a cabo el aprendizaje.

En la actualidad se pueden desarrollar dos tipos de clases con el alumnado, la primera sería la clase tradicional (dominante en la actualidad) mientras que la segunda sería la clase lúdica, la diferencia entre estas dos clases radica según lo explicado por Berger (2007) en el simple hecho de que la segunda clase permite explorar, discutir y debatir, es decir otra mediación pedagógica que brinda el juego está relacionada con formar su propio aprendizaje, ya que los juegos se elaboran con el objetivo de resolver un problema, pero para llegar a dicha res-

puesta requieren de todo un proceso previo, este proceso permite utilizar los Conocimientos que se pusieron en práctica y fortalecer así el aprendizaje llevado a cabo en ese momento.

Pero ¿por qué no se recomienda utilizar el método tradicional dentro de un aula? Esta mediación pedagógica que utiliza el docente para facilitar la comprensión de lo estudiado se basa principalmente en la repetición y no en la comprensión del por qué se hace de esa forma, al hacer siempre los ejercicios del libro no se fomenta la innovación educativa ni por ende la motivación, ya que un ejercicio se va a resolver generalmente de la misma forma que el anterior, por lo tanto, el juego fomenta esos mismos ejercicios pero con implementos o dinámicas completamente diferentes.

Aunado a las mediaciones pedagógicas desarrolladas previamente, también pueden identificarse otras características que aportan los juegos como sería la estimulación de la creatividad, el desarrollo de componentes sociales, afectivos, entre otros. Para ampliar esta idea se toma una cita de López (1989) donde se especifica cuáles son los beneficios que trae consigo a nivel pedagógico el uso del juego dentro del aula.

La creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea (p. 21).

¿Pero utilizando el juego dentro del aula se verán algunos beneficios en materia educativa? ¿En verdad puede ser utilizado como ese puente que necesita el docente entre el conocimiento y la consecución del aprendizaje? Para responder a estas dos preguntas se resumirán los postulados de Barrale y Díaz (2006) y de López (1989). Para Barrale et al (2006) el juego resulta una “alternativa nueva en la educación” (p. 54), es importante recordar que es una actividad para la

educación, por lo tanto, debe tener una planificación previa para que el objetivo que persigue permita comprender el contenido de esa clase y lograr el aprendizaje deseado, un ejemplo bien claro que aportan estas autoras es que “no podemos plantear un juego de competencia si queremos formar actitud de solidaridad y participación” (p. 54).

Por su parte para López (1989) hablar de juego y aprendizaje es hablar de una misma cuestión, esto porque “en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer” (p. 24), como se mencionó, el juego forma parte importante del desarrollo, por tal motivo el aprendizaje se refuerza de manera significativa cuando hay una actividad lúdica que permita cumplir con dicho proceso.

Además, esta misma autora recalca que “la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas” (p. 24), al igual que López (1989), Mujina (1975) apoyaba la idea de que el juego permite ampliar la memoria y la atención.

Ya se mencionaron varios autores que, aunque compartan ideas o principios diferentes coinciden en un punto clave y es que los juegos constituyen una parte del desarrollo de todas las personas y que además por medio de sus diferentes actividades se van a lograr la adquisición de nuevos conocimientos y el reforzamiento de lo aprendido con anterioridad.

Partiendo de la explicación brindada en torno a los juegos, ahora se explicará el porqué de la importancia de los mismos durante las clases.

4.9. Importancia del juego didáctico.

Como se mencionó, el juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las aulas, además

los y las discentes aman jugar y este mismo tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y la emocional, además de otras que agregan Marín, Ramos, Montes, Hernández y López (2011) que serían las actitudes sociales que incluyen “iniciativa, responsabilidad, respeto, creatividad, comunicabilidad, entre otros” (p. 63).

Bodrova y Deborah (2003) pensaban que los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales, sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y de aspectos pre-didácticos. Continuando con esta idea Bloom (1971) encontró en su investigación que el 95% de la enseñanza se enfoca en procesos mentales de bajo nivel (estructuras muy repetitivas que se vuelven tediosas para los estudiantes), de ahí que la tarea de los docentes y las docentes sea planear juegos que supongan un reto, una solución, un análisis (procesos mentales de alto nivel) para su población educativa.

Calderón (2013) comenta que generalmente las y los docentes manejan una noción de que los juegos sólo pueden ser utilizados a nivel de preescolar y primaria, ya que en secundaria no tendrían el mismo impacto, pero también opina que esa idea no es del todo cierta, debido a que los juegos pueden variar sus instrucciones o su dificultad para que sean atractivos para el estudiantado de mayor edad. Si la clase resulta atractiva para quienes asisten diariamente esto permite incentivarlos e incentivarlas más hacia el proceso de aprendizaje y así crear un ambiente más interactivo, a estos resultados han llegado estudios como el Gosen y Washbush (2004), Proserpio y Gioia (2007) y Zantow, Knowlton y Sharp (2005).

Cada uno de los y las profesoras que se encargan del proceso de enseñanza, pueden notan o han notado que cuando se obliga a sus estudiantes a realizar alguna acción o tarea en contra de su voluntad esta no se va a efectuar de la misma manera que si se hiciera con gusto, es a partir de esta idea en donde se utiliza el juego para buscar ese gusto hacia la materia por parte de la población estudiantil ya que “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” (Gavilánez et al, 2010, p. 18).

Actualmente la sociedad le está dando un papel importante a la adquisición de conocimiento y la educación se ha basado en ese hecho fundamental para buscar que en la enseñanza los contenidos se abarquen y profundicen más. Aunque esta es una iniciativa importante, se debe buscar un equilibrio entre lo que se quiere enseñar y la forma de hacerlo para que resulte satisfactorio para ambos (profesor-alumno) y que el aprendizaje sea más eficiente y productivo.

Si se definiera cuál es la función principal del docente, se llegaría a la conclusión de que es servir para la transmisión de conocimientos, pero si se ponen a pensar, es necesario que aparte de pasar esas ideas se debe buscar crear una voluntad propia en los y las discentes, de querer aprender por sí solos y que esos aprendizajes pasen a formar parte de su diario vivir de tal forma que se vuelvan significativos, Covington (2000) comentaba que lo alegre, lo creativo y lo analítico del juego puede cumplir con estos objetivos que son tan importantes a nivel de la educación.

¿Por qué utilizar los juegos en el ámbito educativo? De la Torre (2005) responde muy bien a esta pregunta al explicar que, por medio del empleo de juegos en la enseñanza, los contenidos que se verán van a ser más fáciles de asimilar y de recordar, esto también permite al profesorado conocer un poco más a sus estudiantes en cuanto a su manera de pensar, opinar y resolver preguntas, ya que cada uno o una lo hace de una forma diferente.

Cada estudiante es un ser único a la hora de llevar a cabo su aprendizaje, por eso Gavilánez y Zavala (2010) proponen que la psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Estos autores citan un estudio publicado por O'Connor y Seymour (1992) donde llegan a las conclusiones de que "la memoria almacena un 90% de aquello que hace, un 10% de lo que lee, un 20% de lo oído y un 30% de lo visto" (p. 15-16). Si se analizan bien los juegos, se nota que dentro de una misma actividad se pueden combinar el hacer, el leer, el oír y el ver, por lo tanto, se beneficia en todos los sentidos a cada una y cada uno de los implicados o las implicadas en el proceso educativo.

Hablar de rendimiento académico y de cómo afecta o cómo no afecta la utilización de metodologías novedosas a la población estudiantil es un tema difícil, debido a que hay una serie de factores que se pueden controlar dentro del entorno educativo, pero hay otros que se escapan por completo de las manos de los y las docentes, algunos por ejemplo son: problemas económicos que aquejan a las familias, la responsabilidad de los mismos padres y madres de familia, como también el ambiente que rodea a la institución.

Los juegos didácticos involucran a todos los entes del proceso de enseñanza-aprendizaje, de una manera positiva y con perspectiva futura en la continuidad de la educación formal, de ahí que investigaciones realizadas por Chang, Wu, Weng y Sung (2012), Ke (2008) y Kebritchi, Hirumi y Bai (2010), obtuvieron resultados con diferencias significativas en el rendimiento académico del estudiantado en la materia de matemática.

Si algo queda claro es que las metodologías novedosas pueden generar un cambio dentro de las aulas, pero, es importante que haya una colaboración por parte del personal docente, es decir, que estén anuentes a capacitarse en temas o formas de enseñanza que de alguna u otra forma pueden generar cambios positivos dentro de las aulas, con el fin de llamar más la atención de la población estudiantil que asiste diariamente a los centros educativos.

4.10. Concepto de juegos infantiles.

Es una actividad libre continua espontánea y dinámica que forma parte del desarrollo del niño. Es la actividad principal mediante el que se desarrollan las funciones básicas se considera que el recurso fundamental del nivel inicial, tomando en cuenta que el juego por su propia caracterización no debe tener otra finalidad que la alegría o el placer de jugar.

Por eso es muy importante favorecer las oportunidades del juego, ya que esto permite al niño que sus aprendizajes sean más significativos y placenteros.

4.11. Los juegos infantiles.

En el aula los niños juegan imitando las cosas que pasan a su alrededor, por ejemplo, hacen que hablan por teléfono, imitar que juegan a comprar y vender, etc.

Las funciones más importantes del juego son la imaginación y la expresión. Esto permite a los niños entrar en un mundo de fantasía y de creatividad.

Todos los niños juegan y así aprenden muchas cosas; explorar, crear, experimentar, expresar sus sentimientos y necesidades.

“Las oportunidades lúdicas brindan a los niños un aprendizaje activo que les proporciona numerosos requisitos previos necesarios para la resolución de problemas y el desarrollo de capacidades. El juego motiva para explorar, experimentar, intentar, reintentar, ganar, por lo que favorece un clima especial para el aprendizaje.

En la filosofía de Vygotsky, el juego tiene una gran importancia en el desarrollo de capacidades superiores. En el juego se ha de utilizar el lenguaje, requiere observar reglas imprescindibles y todo esto es clave en el desarrollo de capacidades intelectuales. En un primer lugar el juego nos permite observar y conocer al niño y nos proporciona datos importantes para hacer diagnósticos objetivos”.

4.12. Características del juego infantil.

El juego del niño se caracteriza por:

- a) Ser libre, pues el niño lo provoca según sus deseos y necesidades, lo puede repetir cuantas veces quiera y lo desarrolla en su propio tiempo y a su propio ritmo.
- b) Ser un fin en sí mismo, porque no persigue un objetivo constante y carece de finalidad exterior.
- c) Ser un modo de aprendizaje, porque permite al niño ejercitarse con libertad, en la formación de su yo, en la construcción de su futuro, en el conocimiento de la realidad. Es una anticipación a la vida madura.

4.13. Clasificación de los juegos.

4.13.1. Juegos simbólicos.

La autora Isabel Bojorquez indica: "La caja de cartón se transforma a gusto suyo, en cama para la muñeca. El palo es caballo, fusil o espada. Este simbolismo directamente salió del egoísmo del niño...evoluciona rápidamente hasta la imitación del adulto"

"El juego simbólico los niños hacen que un objeto signifique alguna otra cosa".

Entran en esta acepción todos los juegos dramáticos, representativos de personajes tienen su nacimiento en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo lingüístico e intelectual.

Todo el material a su alcance se transforma a su capricho según el uso que el niño quiera darle. Esto explica que un palo pueda hacer de caballo o una prenda de vestir pueda ser una muñeca. Por eso todos los modernos juguetes con mecanismos perfectos son contraproducentes para el juego de los niños, les quitan todo poder simbólico, les impiden dar rienda suelta a su fantasía.

4.13.2. Juegos como imitación.

La imitación que Wallon define como "el estímulo del acto por un modelo exterior" constituye el principal juego del niño de 2 a 7 años. El niño repite en su diario vivir e imita, pero ésta imitación que primero es espontánea y aparece ya a los 3 años no es como la imitación del adulto. Para el niño es una etapa en la que desarrolla la percepción y la función simbólica.

Isabel Bohórquez indica: "Los primeros juegos de la infancia son solitarios los juegos de imitación se evolucionan gustosamente hacia el juego colectivo, escenas familiares que son representadas. El juego presente prepara la actividad futura".

El niño interesado en algún relato se encuentra inmerso en él; en un estado de impregnación perceptivo motora es decir que percibe y actúa a la vez.

El niño de 2 a 5 años sufre la influencia directa del medio que le rodea es importante que los padres y educadoras tengan la acertada elección de los espectáculos y juguetes que les sean propuesto.

4.13.3. Juegos de reglas.

El niño preescolar establece sus propias reglas, no son intencionales y se improvisan sobre la marcha.

Chateau cita ejemplos como ir por el bordillo de la acera, subir una escalera hacia atrás.

También es frecuente verlos jugar a seguir una línea recta, seguir a un compañero, imitar actos de otra persona.

4.13.4. Juegos motóricos.

Un pensamiento de Froebel, puede orientar nuestros estudios sobre el juego en su relación con el desarrollo integral del individuo "el niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que cuando sea mayor, solo recuerde de su paso por el jardín de infancia que jugó y fue feliz".

Refiriéndonos a los juegos de movimiento que son el juego por excelencia de la primera edad, y basándonos en las teorías biológicas sobre éste recordemos al Dr. Kart que define al juego como "la más pura expresión de la experiencia motora".

El educador de preescolar define el tipo de juego que debe emplear para que los niños alcancen el pleno desarrollo de sus potencialidades, su independencia funcional, la alegría que proporciona la libertad de acción, el pleno disfrute de la salud y el equilibrio emocional, que son fundamentales para el niño.

4.14. Definición de aprendizaje.

No existe ninguna teoría que responda satisfactoriamente a la pregunta ¿Qué es aprender?, aun así, hay diversas teorías que se ocupan de definir el aprendizaje. Éstas presentan grandes limitaciones puesto que la mayoría de sus experimentos

están hechos con animales, por lo que al traspasar estos conocimientos al aprendizaje humano, existen diferencias.

Cada período de la vida tiene su propio aprendizaje; lo que varía es la correspondencia de ese aprendizaje con respecto a las etapas del desarrollo del sujeto.

Hergenhahn (1976) define el aprendizaje como “un 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”.

Esta definición 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.

Es fundamental que entendamos los principios del aprendizaje, los cuales los aprendemos a través de la inducción, la deducción y la transferencia. Los diferentes métodos de enseñanza se apoyan en las principales leyes y principios del aprendizaje.

4.15. Principales teorías del aprendizaje.

Como hemos mencionado en la introducción, a partir de los comienzos del siglo XX emergen una serie de escuelas psicológicas que contribuyen a la explicación del concepto de aprendizaje.

4.15.1. Conductismo.

Ve el aprendizaje como una reacción condicionada. Destacan dentro de la escuela rusa de esta corriente Betcherev y Pavlov, los cuales enuncian la Teoría del reflejo condicionado, por la cual un estímulo que actúa sobre un organismo mientras éste ejecuta una actividad puede llegar a convertirse en estímulo condicionado (aprendizaje) de dicha actividad y sustituir al estímulo natural. J. Watson también se centrará en la psicología animal, que aplicará a los seres humanos, manipulando

el entorno (estímulos) y determinando sus efectos sobre la conducta (respuesta), sin referencia alguna a la conciencia.

E. Thorndike (1874-1949) desarrolló las tesis pavlovianas y enunció la Teoría del aprendizaje por ensayo y error. Así, estudió el proceso de aprendizaje experimentando con animales, a través de la comprobación del tiempo que tardaban éstos en resolver los problemas que les planteaba y dando como resultado una conexión estímulo-respuesta (asociación) que hacía que el animal recordase lo que tenía que hacer.

E. Thorndike enunció las leyes del aprendizaje (la ley de la disposición, la ley del ejercicio y la ley del efecto), cuyo reconocimiento a nivel educativo ha sido ampliamente reconocido. Con las leyes del efecto (conexión Estímulo Respuesta seguida por un refuerzo positivo o negativo) y de la disposición (preparación de las conductas neurológicas básicas en la formación de las conexiones Estímulo Respuesta) se convierte en el primer psicólogo que se da cuenta de la importancia de la motivación en el aprendizaje. Además enunció el concepto de transferencia, es decir la aplicación del conocimiento adquirido en una situación a nuevas situaciones: un alumno estará más dispuesto a afrontar nuevos problemas si éstos contienen elementos similares a los que ha dominado previamente. Esta similitud de contenidos facilita el aprendizaje y, al contrario, la contradicción distorsiona el aprendizaje. Muchos de los problemas relacionados con las dificultades de aprendizaje se producen por no tener en cuenta este concepto.

Las deficiencias de la teoría de E. Thorndike son subsanadas por B. F. Skinner, que distingue entre comportamiento de reacción y comportamiento operante. Este último no se limita a reaccionar ante estímulos, sino que actúa espontáneamente sobre el medio provocando en él consecuencias que determinan formas especiales de comportamiento, es decir un refuerzo del aprendizaje por el éxito y retroalimentación. Esta doble interacción conlleva nuevos tipos de enseñanza.

4.15.2. Gestaltismo.

A principios del siglo XX, los psicólogos gestaltistas pretenden subsanar las deficiencias que presentan las teorías conductistas y por ello llegan al concepto de *Einsicht*, penetración comprensiva, teoría que afirma que la inteligencia humana puede intervenir espontáneamente ante una dificultad, sin necesidad de la asociación estímulo comportamiento eficaz.

La teoría de la *gestalt* considera que las cosas se comprenden por la captación de su totalidad, no por el estudio de sus partes constitutivas. Wertheimer formula una serie de leyes de la percepción (*pregnancia*, similitud, proximidad, clausura, buena continuidad y carácter de miembro) que constituyen un aprendizaje por comprensión. Las ventajas que presenta este aprendizaje por comprensión sobre el aprendizaje conductista a nivel de educación secundaria, sustitución del esquema ensayo error exterior por una visión de la situación mucho más rápida, precedida por su contemplación interiorizada. De este modo, el alumno se hace cargo del problema y ordena mentalmente sus elementos, dándole significado a la información objetiva que recibe.

Este aprendizaje requiere muchas menos ejercitaciones, no necesita ser mecanizado y es mucho más fácil de reproducir. Lo visto intuitivamente por el alumno y comprendido con claridad está más fácilmente a su disposición que si lo hubiera aprendido mecánicamente, de memoria y sin comprenderlo.

La transferencia de la solución de unos problemas a otros es más fácil, pues puede descubrir elementos comunes.

El alumno resolverá nuevos problemas más fácilmente, cuanto más semejantes sean las situaciones y cuanto mayor sea el número de situaciones ya resueltas. En este sentido es muy útil el uso de ejemplos en la enseñanza.

4.15.3. Cognitivismo.

Estudia los procesos de conocimiento de los sujetos, los cuales incluyen todas las múltiples funciones de la mente, por lo que plantea dos problemas fundamentales:

- La elaboración de un modelo representativo de la complejidad de la mente.
- La descripción de cada uno de sus componentes.

Los modelos aplicables a la Psicología Cognitiva proceden de la Teoría del Procesamiento de la Información. Partiendo de ésta, el aprendizaje significativo es “el procesamiento mental de nuevas informaciones que conduce a su relación con el conocimiento previamente adquirido”.

De este modo, la mente del alumno tiene la capacidad de procesar la información que recibe siguiendo un orden que comienza en lo que ve u oye y termina con su asimilación mental y memorización.

D. Ausubel y J. Bruner son los principales teóricos de este sistema con sus propuestas de aprendizaje verbal significativo y aprendizaje por descubrimiento.

4.16. El concepto de estrategia.

El concepto de estrategia resulta complicado y ambivalente, ya que tienen cabida multitud de acciones o procesos. La palabra “estrategia” procede del griego y etimológicamente significa “el arte de dirigir las operaciones militares”. En la actualidad ha perdido la connotación militar, se ha extendido a otros ámbitos y está más en consonancia con las actuaciones realizadas para lograr un objetivo o solucionar un problema. Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje. En cuanto al ámbito del aprendizaje de una lengua, nos vemos obligados a definir el concepto de estrategia con la realización de una tarea comunicativa: si aprender una lengua es aprender a comunicarse con ella, las estrategias para el aprendizaje de una lengua estarán en función de entender, expresar o interaccionar.

Esto no significa que se activen únicamente las estrategias de comunicación sino que, como señala S. Fernández² (2004: 412), vamos a necesitar tanto estrategias generales o comunes a otro tipo de aprendizaje (de tipo cognitivo o afectivo, por

ejemplo) y otras específicas, que son las que conocemos como las propiamente comunicativas.

El Marco Común Europeo de referencia (2002) a pesar de hablar de la capacidad de aprender y de recoger la idea de la autonomía del aprendizaje, así como de la autoevaluación para un aprendizaje consciente, no ofrece una definición de estrategia de aprendizaje sino que hace referencia exclusivamente a las estrategias de comunicación.

5. METODOLOGÍA.

5.1. Diseño de investigación.

La presente monografía es una investigación no experimental su estudio se basa en la observación de los hechos, fenómenos como sedan en su contexto natural; en pleno acontecimiento sin alterar en lo más mínimo ni el entorno ni el fenómeno estudiado, aquí no se manipula variables, es una investigación que recopila datos de un momento único (Hernández Sampieri, p,205).

5.2. Tipo de investigación.

El tipo de investigación para la presente monografía es de carácter descriptivo, ya que se describe las características de la lúdica, como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel inicial.

5.3. Método.

La presente investigación está en base al método deductivo. De acuerdo a Ander-Egg. E. (1997, p.97) "Es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de leyes científicas, y las demostraciones".

5.4. Técnicas e instrumentos.

Para la elaboración de la monografía se acudirá a la investigación bibliográfica documental donde se recolecta información para sustentar el presente trabajo de investigación. La investigación documental depende fundamental de la información

que se recolecta o consulta en un documento es decir, al que se pueda acudir como fuente o referencia en cualquier momento o lugar sin que se altere su naturaleza o sentido, para que aporte información o rinda cuenta de una realidad o acontecimiento. Las fuentes documentales pueden ser documentos escritos como libros periódicos, revistas, encuestas y conferencias escritas, entre otros documentos fílmicos tales como películas, diapositivas, documentos grabados, discos, CDs(UPEL,2000).

6. INTERPRETACIÓN.

- El juego tiene muchas ventajas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de nivel inicial, porque a través del juego los niños, pueden tener descubrir distintas habilidades al mismo tiempo les ayuda a socializar, perder la timidez, el miedo a hablar en público, y comienzan a desenvolverse en aula.
- Es por lo cual es beneficioso implementar los métodos lúdicos en el aula, esto en beneficio del proceso de aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.
- cargo y de acuerdo al ello puedan Es desarrollarlos primordial que las educadoras sepan cuáles son la habilidades de los niños de los cuales están a diferentes juegos que existen para cada nivel para poder fomentar el aprendizaje de cada niño.

CAPITULO III.

7. CONCLUSIÓN

A partir de los objetivos planteados se presentan las siguientes conclusiones:

Siendo la lúdica un elemento importante ya que esta característica es para describir los métodos lúdicos como estrategia pedagógica innata en los niños y su desarrollo que permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, con la cual identificaremos el nivel de aprendizaje de cada niño por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica para conocer el aprendizaje mediante métodos lúdicos como medio de adquisición del conocimiento, describir la incidencia de los métodos lúdicos como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños.

Los planteles educativos deben de apostarle a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje, y esto teniendo en cuenta que muchos de los contenidos no van direccionados ni son aplicados hacia las necesidades e intereses de los educandos, pero dicha innovación debe trabajarse en forma articulada tanto como directivos y docentes reconociendo que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

8. RECOMENDACIÓN

Se recomienda a las directivas de la institución, implementar acciones pedagógicas y dar continuidad al desarrollo de proyectos pedagógicos, los cuales favorecen la solución a posibles problemáticas, que afecten los agentes de la comunidad educativa, estos proyectos tienen como fin disponer de un sin número de experiencias en donde se implementan estrategias que favorecen e enriquecen los procesos de aprendizajes.

Dirigir acciones donde se involucren y se haga participe a la familia como eje central para orientar los procesos de los educandos, ofreciendo herramientas pedagógicas y posibilitando escenarios de participación donde se evidencie un acompañamiento como orientadores para potenciar la educación que ofrecen a sus hijos desde el hogar.

Se le recomienda a los docentes reflexionar ante la puesta en práctica de su quehacer pedagógico tomando en consideración los conocimientos de la importancia de la lúdica al ser implementada a la enseñanza del estudiante con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, transformando y reestructurando su tarea docente.

9. BIBLIOGRAFÍA.

Ausubel, D. (1961). Aprendizaje Significativo. Recuperado el día. (18-04-2019). De <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>.

COVINGTON, M. “La voluntad de aprender: guía para la motivación en el aula”. 1ª ed. Madrid, España: Alianza Editorial. 2000

Jiménez, C. (2002). La Lúdica Como Estrategia Pedagógica En La Educación Inicial. Recuperado el día. (18-04-2019). De <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>.

DE BORJA, M. “El juego infantil: organización de ludotecas”. 1ª ed. Barcelona, España: Oikos-tauis. 1980.

DE LA TORRE, F. “12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica”. 1ª ed. Distrito Federal, México: Ediciones Alfaomega. 2005.

DELGADO, I. “Juego infantil y su metodología”. 1ª ed. Madrid, España: Paraninfo. 2011.

DÍAZ, F. “Didáctica y currículo: un enfoque constructivista”. 1ª ed. Cuenca, España: Universidad Castilla- La Mancha. 2002

DÍAZ, M. “Las actividades recreativas y los juegos educativos como mecanismo para mejorar el aprendizaje de los escolares de las escuelas dirección I, Circuito 04, Dirección Regional de Educación Puriscal”. Tesis de Licenciatura Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. 2012

EUCEDA, T. “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre-básica”. Tesis de Maestría Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras. 2007.

FLORES, H. “El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria

de la escuela “Manuel José Othón” ubicada en Jalpilla, Axta de Terrazas, S.L.P”. Tesis de Licenciatura Universidad Tangamanga de México. 2009.

GARCÍA, C. “Utilización de estrategias y actividades lúdicas, por parte de docentes, padres y madres, para el logro de aprendizajes significativos y motivación de los/as alumnos/as de IV año de la Escuela La Trinidad del circuito 03 de la Dirección Regional de Educación de Sarapiquí en el 2013”. Tesis de Licenciatura Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. 2013.

GAVILÁÑEZ, Y., Y ZAVALA, S. “Los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento”. Tesis de Licenciatura Universidad Estatal de Milagro de Ecuador. 2010.

Minera y Torres (2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula (Tesis de pregrado) Universidad de los Andes.

Mora y Rodríguez (2014). La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué (Tesis de pregrado) Universidad del Tolima.

Morales, N (2001). Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica (Tesis Pregrado) Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima.

Samperi, f. ., (2014). *metodología de la investigación México*: McGraw-Hill.

10. ANEXOS

FIGURA: 1



Fuente: <http://ciudadvalor.co/la-ludica/>

FIGURA: 2



Fuente: <http://laludicaut.blogspot.com/p/importancia.html>

FIGURA: 3



Fuente: <https://actividadesinfantil.com/archives/3370>

FIGURA: 4.



Fuente: <https://jardinmameluco/posts/147826585816424.com>

FIGURA: 5



Fuente: https://es.123rf.com/photo_53239442_ni%C3%B1os-agrupar-dedican-a-la-creatividad-en-papel-de-color-en-el-jard%C3%ADn-infantil-.html.

FIGURA: 6



Fuente: <http://cursoline.com/curso/direccion-y-gestion-de-centros-ludicos-infantiles/>