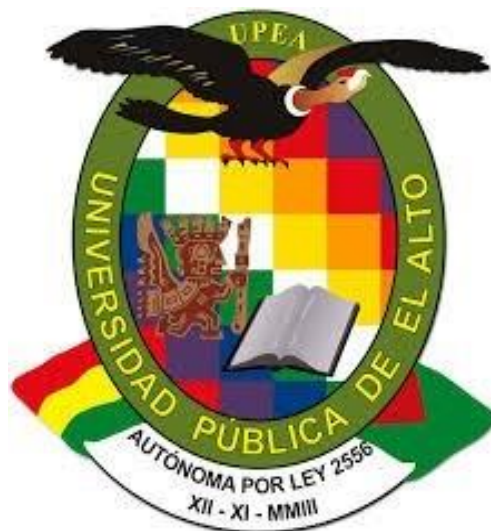


UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



JUEGOS DIDÁCTICOS EN PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN EL NIVEL PRIMERO DE PRIMARIA

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

AUTOR: FLORA VILLAZANTE SURCO

TUTOR: M. Sc. Lic. WILSON GUTIERREZ TROCHE

EL ALTO – BOLIVIA

2022

DEDICATORÍA

A Dios

Por haberme dado la oportunidad de seguir viviendo y poder realizar mis sueños.

A mis hijos

Por ser mi motor, la fuerza de mi vida y lo más bello que me paso al ser madre.

AGRADECIMIENTO

En primera instancia agradecer a la Universidad Pública de El Alto, al Área Ciencias de la Educación, a la Carrera Ciencias de la Educación y al tutor Lic. Lic. Wilson Gutiérrez Troche.

RESUMEN

La presente investigación aborda sobre el juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel primero primario, con el fin de conocer su importancia acerca los juegos didácticos. El trabajo se justifica porque tiene relación con el proceso de enseñanza aprendizaje, es una técnica para estimular los conocimientos teóricos y prácticos. Así mismo el objetivo general se centra en conocer, seguidamente se clasifica, explica y finalmente se identifica. Por tanto, la metodología utilizada es descriptiva de tipo bibliográfica siendo este una recopilación de información científica de acuerdo a la temática presentada. Se llega a la descripción de los juegos didácticos, como se indica en líneas anteriores se clasifica los mismos, se explica y se identifica los más adecuados de acuerdo para las niñas y niños de primero de primaria.

Los juegos didácticos en proceso de enseñanza y aprendizaje son muy importantes para su desarrollo personal de las y los mismos, esto abarca en el desarrollo mental, físico, social y motor. Físicamente el juego didáctico fortifica y ejercita las funciones del cuerpo ya sea en las extremidades inferiores y superiores. Socialmente, son capaces de desenvolverse con sus pares y su entorno que les rodea, mejora su lenguaje. Intelectualmente, trabaja la creatividad, desarrolla actividades de sensación y percepción. Conecta las energías mediante el sistema nervioso y los dirige al cerebro.

De la misma manera las y los niños de ese nivel primario para su buen desarrollo social e interactuar con sus pares es importante realizar actividades lúdicas donde aprende acerca la solidaridad, compañerismo, etc., consolida el carácter y sobre todo estimula su lenguaje, la imaginación, la creatividad. Pedagógicamente su importancia es muy relevante ya que teorías escritas basadas en autores con respecto a la temática presentada da la más clara manifestación del mundo interior de la niña y el niño. Parte de su propia experiencia, implica placer, motivación, participación, comunicación conocimiento así mismo y de su alrededor.

INDICE

DEDICATORÍA	i
AGRADECIMIENTO	ii
RESUMEN	iii

CAPÍTULO I

1.1 Introducción	1
1.2 Justificación	3
1.3 Objetivos.....	4
1.3.1 Objetivo General	4
1.3.2 Objetivo Especifico.....	4
1.4 Metodología.....	4
1.5 Técnicas e instrumento de investigación.....	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Concepto del Juego	6
2.2 Concepto de juegos didácticos	7
2.3 Importancia de los juegos didácticos.....	7
2.3.1 Características de los juegos didácticos	9
2.3.2 Ventajas de los juegos didácticos	10
2.4 Proceso de enseñanza aprendizaje	10
2.4.1 El aprendizaje.....	11
2.4.2 La enseñanza	12
2.5 La educación y el juego.....	13

2.6 El juego como herramienta educativa	14
2.7 Clasificación de juegos didácticos	14
2.7.1 Juegos sensoriales.....	15
2.7.1.1 La sensación	15
2.7.1.2 La percepción	15
2.7.2 Los juegos motores.....	16
2.7.2.1 Los juegos recreativos	17
2.7.2.1 Los juegos tradicionales.....	17
2.7.2.1 Los juegos deportivos.....	17
2.7.3 Los juegos intelectuales	18
2.7.3.1 Juegos de mesa.....	18
2.7.3.2 Juegos de memoria	19
2.7.4 Los juegos sociales.....	20
2.8 Rol del docente	21
2.9 Diferencia entre lo lúdico y el juego	22

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3. Conclusiones y recomendaciones	24
3.1 Conclusiones	24
3.2 Recomendaciones	26
BIBLIOGRAFÍA	27
WEBGRAFÍAS	29

CAPÍTULO I

1.1 Introducción

La presente monografía tiene el propósito de investigar sobre los juegos didácticos en proceso de enseñanza aprendizaje en nivel 1ro de primaria, en la cual se detalla todo el contenido en la presente monografía, los juegos didácticos en proceso de enseñanza – aprendizaje es un proceso mediante el cual los juegos didácticos son un medio de enseñanza y aprendizaje.

Esta investigación tiene como objetivo general conocer los diferentes juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel primero de primaria. Consecutivamente, se tiene los objetivos específicos los cuales son: clasificar los diferentes tipos de juego, explicar sobre los juegos didácticos que pueden ayudar a las niñas o niños e identificar los tipos de juegos adecuados para el proceso de enseñanza aprendizaje.

La metodología en esta investigación es descriptiva, se describe la recopilación de la bibliografía de diferentes autores acerca la temática presentada, se realiza una revisión documental de estudios científicos de libros, tesis de grado, revistas científicas, etc.

El presente trabajo se justifica porque tiene relevancia en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante los juegos didácticos. Los juegos didácticos son una herramienta educativa para los profesores de nivel primero de primaria.

Por lo tanto, la presente investigación está estructurado en capítulos los que se describen a continuación:

Capítulo I: En el presente capítulo se desarrolla la introducción, justificación, el objetivo general, los objetivos específicos y metodología.

Capítulo II: Se desarrolla todo el marco teórico. Se fundamenta la monografía con teorías escritas basadas en autores con respecto a la temática presentada.

Capítulo III: Se realiza la conclusión y las recomendaciones, finalizando la presente investigación en este capítulo.

1.2 Justificación

El presente trabajo acerca los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje son actividades que estimulan algún tipo de aprendizaje de manera sencilla y sobre todo lúdica, en este caso para niñas y niños del nivel 1ro de primaria.

Esta temática es de gran importancia porque tiene relevancia en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante los juegos didácticos. Los juegos didácticos ayudan en el desarrollo personal, social, emocional y lógico. Además, para que este sea un estímulo primordial de la imaginación, las niñas y niños mediante los juegos didácticos trabajen sus habilidades, fortalezcan sus destrezas y sobre todo fomenten la imaginación de manera positiva. Incluso para que el proceso de enseñanza aprendizaje mediante los juegos didácticos desarrolle la mente sin presión, ni obligación.

El juego didáctico es de gran utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje en las niñas y niños de primero de primaria, dentro de la educación formal. Es un instrumento único e irremplazable de enseñanza que utilizan los educadores y aprendizaje la forma como los educandos de primero de primaria aprendan las cosas de manera más sencilla y más fácil. Por que los educandos mediante los juegos buscan la necesidad de interactuar con el mundo a su alrededor y conocerse a sí mismo, son capaces de pensar y reaccionar ante un problema o resolver un problema sin necesidad de buscar ayuda, también los educandos mediante los juegos trabajan el área motora y fortalecen la motricidad gruesa.

La presente investigación es importante porque beneficia a la población escolar específicamente primero de primaria. También, beneficia a los profesores de primaria, padres de familia y universitarios en cuanto a toda la investigación científica que tiene el trabajo referente a conocimiento mediante la compilación bibliográfica, además para futuras investigaciones es una partida e inicio de nuevas exploraciones.

En el ámbito de la investigación con la temática presentada será de gran aporte en relación a los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Mediante

los juegos las niñas y niños de primero de primaria no solamente jugaran sino desarrollaran muchos aspectos tanto en el área social, emocional, cognitivo y motora. Todo esto se fortalece con la investigación bibliográfica científica tomando en cuenta los estudios e investigaciones realizadas por distintos autores referentes a la temática.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

- > Conocer los diferentes juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel primero de primaria.

1.3.2 Objetivo Especifico

- > Clasificar los diferentes tipos de los juegos didácticos para el nivel primero de primaria.
- > Explicar sobre los juegos didácticos que ayudan a las niñas y niños del nivel 1ro primaria.
- > Identificar los juegos didácticos en proceso de enseñanza aprendizaje.

1.4 Metodología

La metodología de la presente investigación es descriptiva de tipo bibliográfico porque se obtendrá información bibliográfica, conceptos, definiciones, tipos, etc., acerca la temática presentada en la presente investigación.

La metodología es una disciplina de conocimientos encargada de elaborar, definir y sistematizar el conjunto de técnicas, métodos y procedimientos que se deben seguir durante el desarrollo de un proceso de investigación para la producción de conocimientos.

1.5 Técnicas e instrumento de investigación

Para llegar a los objetivos planteados se utiliza ciertas técnicas de recolección de datos para esta investigación acerca los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel primero de primaria. En este caso las técnicas de fichaje:

- fichas bibliográficas
- fichas de texto
- Revisión documental de libros, tesis, artículos, revistas, etc.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Concepto del Juego

El juego como tal es una actividad divertida donde las niñas y los niños gozan de mucha alegría en un momento específico. Leyva (2011) menciona. “Es importante conocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego en la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones” (p.33). Por lo tanto, el juego dentro de un aula educativa más allá de ser placentero o simplemente divertirse jugando tiene un objetivo principal. El juego no solo representa un ambiente para las niñas o niño sino es una forma de comunicarse con su contexto social que los rodea donde llegan a expresar sus sentimientos, reacciones, emociones, sus sueños y lo que realmente desean.

Tuni y Cayahualpa (2017) afirman. “Que El juego es un concepto muy difícil de definir quizás es más fácil reconocerlo que definirlo, Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” (p. 8). Evidentemente, el juego tiene varios aspectos importantes, por un lado, se lo utiliza para un fin y por otro lado esta que simplemente son actividades que se lo toma como una distracción para ellos mismos. Sin embargo, el juego como tal llega a ser una actividad libre, espontánea y recreativa. No solo juega sino el juego ayuda a que las niñas y los niños se desenvuelvan con sus pares, mejore su lenguaje, puedan controlar sus emociones y reaccionar ante cualquier situación.

2.2 Concepto de juegos didácticos

Los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje es una técnica para utilizar el aprovechamiento en diferentes asignaturas que realizan las niñas y los niños de nivel primario. Leyva (2011) menciona. “El juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes. Los juegos didácticos son muy necesario para aplicar en enseñanza aprendizaje para encaminar a los niños y niñas, en todas las circunstancias y toda cultura” (p.3). Entonces, el juego siempre sea utilizado como un instrumento de trabajo en el proceso de enseñanza aprendizaje en diferentes ámbitos sociales, diferentes culturas y situaciones distintas.

Cepeda, López y Pineda (2014) señalan. “El juego didáctico es una estrategia bastante útil que además de poder ser implementado en diferentes áreas del saber, proporciona al docente nuevos métodos de impartir sus clases” (p.28). Por tanto, el juego didáctico es utilizado por los profesores para la enseñanza dentro de las aulas en las unidades educativas, el fin es trabajar en el área del conocer y aprender.

El juego didáctico prácticamente se utiliza como un instrumento o técnica de trabajo en el ámbito educativo, los profesores o educadores son los encargados de utilizar estos juegos para el proceso de enseñanza, las niñas o/y los niños mediante los juegos didácticos el de aprender. Es así, que estos juegos didácticos como un instrumento de enseñanza es de gran importancia tanto para las y los niños como para los educadores de primero de primaria.

2.3 Importancia de los juegos didácticos

Evidentemente hoy en día la sociedad está en constante cambios, social, político, cultural, en especial en el ámbito educativo, donde te obliga tomar decisiones y acciones en cuanto a la tecnología. Herrera (2017) refiere. “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” (p. 84).

El juego didáctico permite que la educación sea más eficaz y deleitable en el momento de que las niñas y los niños aprendan muchas cosas, el juego fortalece las carencias y el interés, esto con respecto al ámbito educativo, donde realza la satisfacción, la alegría y la naturalidad. De la misma manera, fortalece la autoformación de las niñas y / o niños donde va encajada en el trabajo en equipo y todo esto propicia toda la atención en el proceso de aprendizaje (Lombana, Cruz y Ortiz, 2012).

La importancia del juego tiene gran valor desde un principio, solo el hecho de jugar como tal es una tarea, un trabajo ya que en las y los niños fomenta la imaginación, la creatividad, estimula el área cognitiva, cumple una función importante en su formación de la niña o / y el niño en cuanto al aprendizaje, afina la actividad motora ya sea en la motricidad gruesa y fina. También desarrolla el área social donde cada uno de estas niñas y niños serán capaces de desenvolverse con sus pares, sobrellevar cualquier situación que se les presente, sean capaces de mostrar una actitud objetiva frente a una situación ya sea negativa o positiva (Gastelú y Padilla, 2017).

El juego dentro del aprendizaje juega un papel clave para que las niñas y los niños sean capaces de adquirir nuevos conocimientos y reforzar el conocimiento. Leyva (2011) menciona. “el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones” (p.30). Por tanto, el juego dentro del aprendizaje y enseñanza se debe tomar dos aspectos importantes, por un lado, está el educador y por otro lado el educando. El profesor debe utilizar el juego como un instrumento de trabajo para que pueda

transmitir sus conocimientos de manera placentera y el alumno mediante el juego debe capturar todo el aprendizaje mediante su satisfacción, deseos y emociones.

2.3.1 Características de los juegos didácticos

Dentro de las características señalamos lo siguiente:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas de aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

(Rodas,2014)

Por tanto, las características del juego mencionadas en líneas anteriores dan a entender que el juego es una actividad libre, independiente del mundo exterior, subjetivo. La niña o el niño es capaz de transformar la realidad en fantasía, también crea orden, una pequeña distracción estropea el juego o todo el juego. Algo muy importante dentro de las características cabe señalar que el juego es la facultad que se rodea de misterio, para las niñas y el niño si se realiza un juego, aumenta el encanto si de ese juego se da un secreto (es un algo para ellos y no para el resto).

2.3.2 Ventajas de los juegos didácticos

Los beneficios o ventajas de los juegos didácticos son mucho. A continuación, señalamos cuales son las principales:

- Estimulan la memoria.
- Preparación al niño para el éxito y para el fracaso.
- Desarrollo de habilidades sociales.
- Fomento de las capacidades motoras.
- Mejora la autoestima y el bienestar emocional.
- Fomenta la observación y la motivación y. por ende, aumenta la concentración.
- El interés del niño se expande a áreas que, posiblemente antes, no atraían su atención,
- Potencian la creatividad. la perseverancia y la responsabilidad.

Hay muchos juegos educativos que ponen énfasis en la memorización y la concentración. Gracias al juego los pequeños aprenden a ganar y perder. El juego didáctico promueve la comunicación, la participación y la interacción en la infancia. El juego contribuye al desarrollo de la psicomotricidad, ya que se trabaja la coordinación de espacio y tiempo, así como el equilibrio. A través de estas actividades mejora sus fortalezas y refuerza sus debilidades.

2.4 Proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje dentro el ámbito educativo es fundamental, donde el alumno es el principal protagonista y el profesor llegar a tener un papel de facilitador.

La aplicación de juegos didácticos con actividades y objetivos en el proceso de enseñanza aprendizaje bien planteadas dentro y para el aula optimiza el rendimiento académico en su aprendizaje de las diferentes materias. El educador utiliza con un arma vital el juego en su proceso de enseñanza para motivar, estimular y sobre todo

mantener la atención en especial con niñas y niños de primero de primaria (Montero, 2017, p. 3).

Tuni y Cayahuallpa (2017) señala.” Que el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y mantenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido” (p.8). El juego admite que las niñas o niños en edad escolar puedan ser utilizadas con un fin ya sea de satisfacción o con algún fin de aprendizaje, mientras se diviertan y comprendan el porqué del juego no es necesario envolverlos en un mundo lleno de complejidades. También, todo juego tiene un objetivo el cual es enseñar como instrucción y finalizar con el aprendizaje.

2.4.1 El aprendizaje

El aprendizaje debe ser entendido como un fenómeno social, poniendo a la niña o el niño en la sociedad, donde interactúan una serie de actores que participan en el proceso de aprendizaje.

Urdaneta (2014) afirma. “El aprendizaje es un proceso de construcción de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes. Se dice también, que es un proceso interno que se desarrolla cuando el alumno está en interacción con su medio sociocultural y natural” (p. 52). En el aprendizaje el niño aprende a partir de situaciones cercanas a su medio. Un niño aprende mejor, mientras más próximo a su experiencia se encuentre el objeto a conocer. El aprendizaje es activo, las niñas y los niños aprenden sobre la base de la experiencia, es decir, a partir de realizar actividades reales, experimentando con sus manos, con su ser y todo lo que pueda estar en contacto con ellos.

Las y los niños aprenden mejor y más rápido cuando realizan una actividad ellos mismos, en este caso, asimilan con un estímulo el cual es jugar. El aprendizaje es construcción de conocimientos, al igual que la educación. El niño construye

conocimientos nuevos a partir de sus conocimientos culturales previos o de su experiencia.

El aprendizaje apoyado en juego al igual que el aprendizaje basado en proyectos no se orienta solo en aprender acerca de algo, sino en hacer el trabajo de forma práctica. Por tanto, el aprendizaje posee una serie de características que hay que tener en cuenta:

- Tiene contenido y objetivo auténtico
- Utiliza la evaluación real
- Es facilitado por el profesor, pero este actúa mucho más como un orientador o guía al margen.
- Sus metas educativas son explícitas
- Afianza sus raíces en el constructivismo (modelo de aprendizaje social)
- Está diseñado también para el aprendizaje del profesor (Higueras, 2019, p.93)

De esta manera se debe comprender que la escuela no es el único espacio de aprendizaje, y que la familia y la comunidad son espacios de socialización primaria en que los niños adquieren conocimientos valiosos para la vida cotidiana.

2.4.2 La enseñanza

La enseñanza es el apoyo y complemento que requiere el niño para su desarrollo, favorece en sus decisiones educativas de una manera autónoma y le otorga los medios y las herramientas para que se ponga en práctica el aprendizaje enlazado con la enseñanza. Además, la enseñanza debe ser mas interactivo, creativo y significativo.

Paredes (2011) refiere. “La enseñanza es el apoyo y complemento que quiere el niño para su desarrollo; favorece en sus decisiones educativas de una manera autónoma y le otorga los medios y las herramientas para que se ponga en práctica el aprendizaje enlazado con la enseñanza dentro del enfoque constructivista” (p. 13). La

enseñanza es vital para las niñas y niños en el ámbito educativo, siendo este un instrumento para aprender y por ende enseñar es clave. La enseñanza debe desarrollarse mediante la interacción entre el maestro y la o el niño dentro de un aula, para que ambos puedan intercambiar opiniones, discutir un tema en base a una experiencia empírica o con conocimiento.

Sarmiento (2007) menciona. “La enseñanza es una actividad socio comunicativa y cognitiva que dinamiza los aprendizajes significativos en ambientes ricos y complejos (aula, aula virtual, aula global o afuera del aula), sincrónica o asincrónicamente” (p.49). La enseñanza se envuelve dentro de la comunicación, una comunicación entre el educador y el educando enviándose mensajes complejos o sencillos dentro del ambiente educativo de manera simultánea ya sea presencialmente, virtual o fuera del ambiente de cuatro paredes (aula). Los juegos didácticos son juegos y actividades que se realizan como técnica de enseñanza para fomentar o estimular el aprendizaje en los niños y niñas de Primaria

2.5 La educación y el juego

La educación en esta etapa de cambios constantes de una sociedad llena de retos y conocimientos nuevos se debe estimular, fortalecer sus habilidades y reforzar sus deficiencias. Cueto () señala. “La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividades 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 y consolida el carácter y se estimula el poder creador” (p.). Así, mediante el juego se trabaja el área motriz, emocional, social y el área cognitiva. También mediante el juego van desarrollando el lenguaje, la comunicación, la creatividad y trabaja de gran manera la paciencia. Mejora y refuerza su sagacidad visual, auditiva y táctil, trabaja la noción del tiempo, espacio.

Estos elementos señalados facilitan en el aprendizaje de las niñas y niños, todo su entorno educativo es integral y constante. Los juegos didácticos son adivinanzas, juegos de mesa, sopas de letras, rompecabezas, laberintos, abecedarios, juegos de

números, canciones, títeres y otros juegos que se puedan utilizar en la escuela primaria.

2.6 El juego como herramienta educativa

El juego es utilizado como una herramienta de aprendizaje, de comunicación para estimular el desarrollo de las niñas y niños. El juego es un instrumento que facilita el aprendizaje, esto inicia de la propia costumbre, uso y rutina, el cual implica placer, espontaneidad, motivación, participación, comunicación, conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que le rodea (Decgcees, 2012). Es así, que el juego implica movimiento, comunicación y mejora la vida social de las niñas y los niños.

Herrera (2016) afirma. “que el juego como herramienta de aprendizaje, esto fundamentalmente como un proceso pedagógico. Si bien el juego cumple una función, si se quiere, más esencial que lo educativo, relacionada con el desarrollo del ser, con su estar en este mundo, con su vida misma” (p. 8). En el ámbito educativo el juego es una herramienta de aprendizaje, es una clave, algo esencial en especial en el ámbito educativo. Una herramienta que colabora para su mejora en el mundo exterior y en el mundo interior.

Córdova (2011) menciona. “El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica” (p.34).

2.7 Clasificación de juegos didácticos

Existen diversos tipos de clasificaciones de juegos didácticos. Dentro de la clasificación señalamos a los siguientes:

- Juegos sensoriales
- Juegos motores

- Juegos intelectuales
- Juegos sociales

2.7.1 Juegos sensoriales

Tompson (2012) afirma. “El desarrollo sensorial es el comienzo del desarrollo cognitivo-motor. A lo largo de esta unidad iremos viendo la importancia de que tiene procesos sensoriales en los futuros aprendizajes del niño. A través de los sentidos que reciben las primeras informaciones del entorno y se elaboran las sensaciones y percepciones” (p. 2). Entonces, sensorialmente se va desarrollando el área cognitivo y motor mediante el sentido del olfato, sintiendo, observando y sondeando mediante los movimientos. Las niñas y los niños deben descubrir su mundo exterior mediante los objetos y mediante su experiencia, sus características. Las y los niños deben conocer mediante las sensaciones y las percepciones, van mejorando su conocimiento, el lenguaje verbal, la expresión verbal y sobre todo la inteligencia. Los juegos sensoriales son medios de aprendizaje para las niñas y niños de primaria ya que ellos niños aprenden explorando su entorno.

2.7.1.1 La sensación

Tompson (2012) afirma. “La sensación es, por tanto, el efecto producido en las áreas cerebrales por la excitación que se originó en el órgano sensorial, a partir de un estímulo procedente del medio externo o interior” (p.2). Por tanto, la sensación es una energía que va directamente al cerebro mediante el sistema nervioso central, esta energía es un estímulo ya sea externo e interno donde un ser puede sentir la caricia y y/o un dolor de cabeza. Esta sensación siempre ira acompañado de la percepción.

2.7.1.2 La percepción

Tompson (2012) afirma. “La percepción es un proceso que está incluido dentro del pensamiento de la información y que se nos permite organizar, interpretar y codificar los datos sensoriales con el fin de conocer el objeto tiene consistencia, cualidades,

etc.” (p.2). Entonces, la percepción es una imagen mental que se da a través de la experiencia y necesidades. Ayuda a distinguir el fondo y la forma con estímulos que se percibe. La percepción es de valiosa importancia para el inicio del aprendizaje, se reconoce y se comprende el medio social donde se vive o el contexto que lo rodea.

La percepción beneficia mediante los cinco sentidos (olfato, gusto, auditivo, tacto y vista), las imágenes, sonido, sensaciones, fragancias de acuerdo a lo mencionado, la persona o el individuo percibe la información cuando se hace el proceso de asimilación.

2.7.2 Los juegos motores

El juego motor está prácticamente asociados al movimiento y la experimentación física del cuerpo además de las sensaciones que este puede generar. Las niñas y niños disfrutan de estos juegos motores ya que estos están en pleno desarrollo y conocimiento. Físicamente su cuerpo exige ejercitar, conseguir el dominio del mismo y las niñas y los niños cuentan con tanta energía que buscan el momento oportuno incluso espontáneamente realizar diversos y variados movimientos (Tuni y Cayahuallpa, 2017). El hecho de saltar de un pie o con los dos pies, jugar algún deporte, columpiarse, correr, brincar, etc., son juegos motores donde exige movimiento físico del cuerpo. Al mismo tiempo las y los niños trabajan o / y refuerza la lateralidad, espacio y tiempo. Son aspectos que mediante los juegos motores fortalecen a las niñas o niños en su aprendizaje.

Arzola (2018) afirma.” Los juegos motores y la psicomotricidad gruesa permiten el desarrollo eficaz en el cuerpo, logrando el equilibrio corporal y el desplazamiento en el niño para adquirir una adecuada coordinación global, equilibrio, lateralidad, orientación espacial y control del cuerpo. Todo ello más adelante favorecerá en el aprendizaje escolar; ya sea la escritura, lectura, comprensión de textos” (p.23). Justamente, desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destrezas, juegos de mano, boxeo, remo y dentro del uso del juego de pelota está el basquetbol, fútbol, tenis, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Dentro de los tipos de juegos motores son los siguientes:

- Juegos recreativos
- Juegos tradicionales
- Juegos pre-deportivos

2.7.2.1 Los juegos recreativos

Es una actividad donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas (Rodríguez, 2019). Este tipo de juegos son constructivos y cooperativos entre pares o grupos. Siendo una forma de aprender el compañerismo, apoyo y colaboración entre sí.

2.7.2.1 Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas) (Rodríguez, 2019). Estos juegos son de antaño donde se trabaja con la creatividad y la imaginación.

2.7.2.1 Los juegos deportivos

Los juegos pre-deportivos son aquellos que exigen destrezas y habilidades propias de los deportes (desplazamientos, lanzamientos, recepciones, etc.). Su práctica es recomendable como preparación para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos (Rodríguez, 2019). Para realizar los diferentes juegos se prepara desde el área inicial hasta la primaria de forma gradual con objetivos claros y con técnicas.

2.7.3 Los juegos intelectuales

El juego de tipo cognitivo se enfoca en la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia en los primeros años de vida, el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante el interés del niño crece mientras va aumentando su estatura y desarrollándose en todas las áreas. Se centra por resolver un reto, que demanda la participación de su inteligencia y no solo la maniobra de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos (Tuni y Cayahualpa, 2017, p. 10). Más allá de manipular físicamente cualquier objeto que se utiliza para jugar propiamente dicho, hay muchos de ellos que fortalece la inteligencia mediante su curiosidad intelectual. Tiene inicio desde que nace, mientras va creciendo, va aprendiendo y mejorando su inquietud por descubrir el uso de ciertos juegos y manipular según su conveniencia de las y los niños.

Los juegos intelectuales son actividades que mejora el aprendizaje en niños en edad escolar, la percepción espacial, la capacidad para la toma de decisiones y por supuesto, la habilidad. Un conjunto de beneficios para la mente que hará que se fortifique. Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza), la imaginación creadora (intervención de historias). Son algunos juegos aplicables dependiendo al nivel educativo y viendo la simpleza o complejidad se debe aplicar para el aprovechamiento de los mismos y por todos los beneficios mencionados.

2.7.3.1 Juegos de mesa

Los juegos de mesa es importante introducir en el proceso de enseñanza para las niñas y los niños en el nivel primero de primaria donde responden a nuevos objetivos, gustos y tareas. Lo que pone como una alerta en la importancia de activación de la enseñanza el cual guía de manera directa a mejorar la calidad en el

aprendizaje. Esta actividad se desarrolla de forma individual o/y en familia, ya sea dentro de las instituciones educativas o en los diferentes contextos donde se encuentren (Macías, 2014, p. 26). Así, los juegos de mesa no son solo actividades de diversión sino estos tienen una función dentro de la enseñanza el cual nos dirige de manera directa al aprendizaje con calidad ayudan en el desarrollo de sus capacidades motoras, mentales y sensoriales, sin olvidar que este tipo de juego ayuda a la concentración, la memoria, la observación y la imaginación. Las niñas y niños precisamente controlan sus nervios, emociones y reacciones negativas hacia ellos mismos o con el resto.

Pérez (2011) señala.” Los juegos de mesa se pueden usar de muchas formas con el objetivo de enseñar, reforzar conocimientos y actitudes, y no olvidemos (que no es menos importante) divertir. Otra cuestión importante es que los juegos elegidos puedan formar parte de una biblioteca de juegos en la escuela” (p. 4). Entonces, estos juegos deben ser usados en el aula para ayudar y extender las técnicas pedagógicas de enseñanza en el ámbito educativo en todos los niveles. También, estos juegos les enseñan de manera directa e indirecta a resolver problemas, elaborar estrategias y tomar decisiones propias sin la necesidad de buscar a una persona adulta.

2.7.3.2 Juegos de memoria

Lo mejor de estos juegos de memoria es que no son algo que sólo sirve para el crecimiento escolar del niño, sino que le ayudará en cada una de las facetas de su vida, mejorar sus habilidades cognitivas y facetas como la atención, la creatividad y la habilidad visual.

La edad a la que van dirigidos los juegos de memoria online de mundo primaria es uno de los rangos en los que se produce un pico en el desarrollo de estas funciones, de ahí la importancia de estimularlas de manera temprana. De esta forma, estos juegos de memoria están dedicados a niños de infantil con el objetivo de participar en el correcto desarrollo de esta capacidad.

<https://www.mundoprimaria.com> › juegos-educativos

Estos juegos de memoria para las niñas y los niños tratan de estimular, recuperar la memoria mediante el trabajo de manera voluntaria y eficaz. Entre algunos podemos mencionar el solitario, crucigramas, sopa de letras, trabalenguas, etc.

2.7.4 Los juegos sociales

Tuni y Cayahuallpa (2017) señala. “Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertenencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial” (p.9). En principio el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos. Los juegos sociales son intelectuales, ya que con frecuencia requieren reflexión, creatividad, agilidad mental, observación y vivacidad. Donde los niños aprenden a seguir y respetar turnos a decidir si quieren continuar con una actividad o cambiarla, en la cual las niñas y los niños aprenden a respetar las normas, tolerar la frustración, encajar derrotas y celebrar victorias

Para desarrollar un juego social debemos tomar en cuenta tres aspectos:

- Observar
- Esperar
- Escuchar

Observar, darse más tiempo para observar a las niñas o los niños mientras juegan se podrá aprender más acerca de lo que les gusta o prefieren, la forma de comunicarse entre ellos. Observando a las y los niños descubrirás que interactúan de formas distintas.

Esperar, esto significa estar al lado de las y los niños cuando se habla de juego social. Pero se debe mantener en silencio. Este acto muestra respeto hacia ellos, confianza y potencia sus habilidades comunicativas.

Escuchar, se debe tomar atención en todo lo que expresa las y los niños, respetar su opinión, aunque no estés de acuerdo con ellos ([https:// www.totterapia.com.post](https://www.totterapia.com.post)).

2.8 Rol del docente

En principio para que se pueda dar de buena manera un aprendizaje, es necesario contar con ciertos momentos fundamentales como el educador, educadora, las y los educandos además de los padres de familia y finalmente las condiciones del aula en las que está llevando a cabo la enseñanza.

En la enseñanza, el profesor debe desarrollar una nueva práctica interactiva, tomando en cuenta las características individuales y culturales de los niños. Precisamente por este valor es necesario que los maestros/as se interesen por lo que pasa.

- Observando el juego y las diferentes competencias que muestren
 - Introduciendo novedades para conseguir mayor motivación
 - Promoviendo interacciones entre el grupo
- (Hilgueras, 2019, p.105)

El aprendizaje es cooperativo, puesto que las actividades de aula deben ser desarrolladas en forma cooperativa ya que facilita el aprendizaje. En este contexto el profesor hace de apoyo constante en el trabajo en equipo. El aprendizaje es intercultural, lo que implica que en el aula se debe crear un espacio de diálogo intercultural que permita que los niños utilicen elementos de su cultura y de otras culturas para construir nuevos conocimientos. El desarrollo de una actitud y un espíritu interculturales son requisitos para un verdadero desarrollo humano, con el debido respeto a cada una de las opiniones.

Los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje emplean una serie de estrategias para que los estudiantes entiendan de la mejor manera los conocimientos impartidos en cada sesión. Una de estas estrategias que resulta primordial son las actividades lúdicas para niñas y niños del nivel primario incluyendo al nivel inicial

específicamente. Estas actividades lúdicas facilitan a la mejor comprensión de los temas, ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas (Caballero, 2021, p. 4). El educador debe ser capaz de enseñar mediante las estrategias adecuadas para que el juego no sea solo una actividad de esparcimiento, sino que sea objetivo, claro y llegando al objetivo el cual es enseñar. Además, el educador debe ser un intermediario entre el objeto y objetivo.

2.9 Diferencia entre lo lúdico y el juego

La lúdica es una actividad que va añadido al ser humano, las y los niños actúan con espontaneidad, libre y sin ser forzado a realizar alguna actividad. Con respecto al juego, este va añadido a las unidades educativas, es meramente pedagógico donde incluye reglas, tiene un objetivo, un fin de enseñanza cuya dirección es el aprendizaje.

Por un lado, las actividades lúdicas benefician a la capacidad visual, táctil y auditiva. Aligeran la noción espacio temporal, movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, estimulan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y afinan la paciencia. Por otro lado, el juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social, siendo su única finalidad beneficiar su desarrollo integral de las niñas o los niños (Caballero, 2021, p.16). El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor su aprendizaje. El profesor o educador debe explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los escolares adquieran un aprendizaje superior, por lo que los docentes deben renovar y aplicar estrategias como estas en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Leyva (2011) afirma.” Cuando se habla de lúdica, se hace referencia a las conductas, lo que manifiesta el niño o la niña exteriormente más entendido como sus actitudes. Mientras se habla de juego, es todo lo interno, afectivo y natural en el niño o la niña que considera como un proceso” (p. 49). Lúdica refiere a las actividades espontáneas en relación a acciones externas según su contexto social, llega a utilizar materiales

que observa sin esperar una reacción o refuerzo de algún aprendizaje específicamente, se puede decir que es simplemente una diversión, solo una distracción del momento sin ningún fin de aprendizaje. El juego tiene un objetivo de enseñanza, es vital para aprender algo nuevo, desconocido, mediante el juego se enseña un sin fin de acciones, valores, creencias incluso es una manera de reforzamiento en cuanto al aprendizaje sobre algún tema específico que la niña o el niño tiene conocimiento (matemáticas, lenguaje, ciencias, historia, etc.).

Por estas razones el juego dentro las escuelas se constituye en una herramienta facilitadora del aprendizaje y construcción de valores. La lúdica se enfoca a una reacción del momento, libre y natural se enfoca la diversión con todo objeto o sujeto que se encuentre en su contorno.

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3. Conclusiones y recomendaciones

3.1 Conclusiones

En conclusión, de acuerdo a la investigación bibliográfica realizada acerca los juegos didácticos para el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel primero de primaria son muy importantes, tomando en cuenta los objetivos plateados en el primer capítulo.

En primera, cumpliendo con los objetivos en este caso, el objetivo general, es Conocer los diferentes juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de primero de primaria, donde se profundiza los distintos juegos didácticos no solamente en un aspecto de diversión sino que estos juegos tienen un fin y enseñanza pedagógica. Estos juegos didácticos estimulan el conocimiento, fortalece la sociabilidad, mejora las actividades motoras e incrementa el área sensorial de las niñas y los niños de primero de primaria.

Seguidamente, se cumple con los objetivos específicos los cuales: se clasifica los diferentes tipos de juegos didácticos, se explican sobre los juegos didácticos que ayuden a niñas y niños de este primer curso de primaria y se identifican los diferentes juegos didácticos.

Esta clasificación beneficia a que los juegos además de ser didácticos deben ser lúdicos, no solamente deben ser de diversión o quizás para una distracción sino se enfoca en la enseñanza aprendizaje según su edad y según sus habilidades y destrezas. Se explica la importancia que tienen estos juegos para niñas y niños de primero de primaria les ayuda a los estudiantes a que se conviertan en los protagonistas de la enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se identifican los juegos

didácticos acorde a la edad cronológica y biológica de las niñas y niños. Ya que los juegos didácticos como se nombra es bastante amplio, cada juego tiene un fin y un objetivo. Por tanto, la especificidad de la temática presentada es para el primer curso de primaria. Una etapa en la educación donde las y los niños aprenden cosas nuevas, fortalece sus conocimientos ya adquiridos en un curso preescolar.

Finalmente, es muy importante señalar que se logra el cumplimiento con todos los objetivos planteados tanto general como los objetivos específicos.

3.2 Recomendaciones

Se realiza las siguientes recomendaciones:

A los profesores:

- La o el profesor de este primer nivel de primaria debe conocer bien los juegos didácticos para el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Debe ser capaz de fortalecer, ayudar y colaborar para que las niñas y los niños desarrollen sus actividades de aprendizaje con toda tranquilidad y naturalidad.
- Debe utilizar el juego didáctico como un estímulo para que las niñas y niños del nivel primero de primaria puedan desenvolverse en las clases dentro la institución educativa.

Al público en general:

- Tomar mayor en cuenta a esta población ya que es el inicio de sus conocimientos con mayor análisis y profundidad.
- Los juegos didácticos se deben trabajar para fortalecer no solo en las unidades educativas sino en los hogares ya que estos ayudan a desestresarse a la niña o el niño.

BIBLIOGRAFÍA

Arzola, S., (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial* (tesis de Posgrado). Universidad Cesar Vallejo. Perú.

Caballero, G., (2021). Actividades Lúdicas para aprendizaje. *Artículo Revisión*, 6 (57). 4 abril 2021. Universidad Cesar Vallejos. Trujillo-Perú.

Cépeda, W., López, D., y Pineda, L. (2014). *El juego didáctico como estrategia para fortalecer la competencia léxica en inglés* (Monografía).

Cordova, G., (2011). *El juego didáctico como medio de comunicación en la interiorización del respeto como valor moral* (Proyecto de Grado). Universidad Mayor de San Andrés. La Paz-Bolivia.

Gastelú, L., y Padilla, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycan* (Tesis de grado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima-Perú.

Higueras, M., (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente* (Tesis Doctoral). Universidad de Granada. España.

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en educación infantil* (Tesis de grado). Universidad Javeriana, Bogotá – D.C.

Lombada, S., Cruz, N., y Ortiz, D. (2012). *La implementación de los juegos didácticos para generar dinámicas de competición que potencien la atención de los estudiantes* (monografía). Universidad Libre de Colombia, Bogotá – Colombia.

Macías, A., (2014). *Los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial* (Trabajo de Grado). Universidad Javeriana, Bogotá – D.C.

Montero, B., (2017). Aplicación de Juegos Didácticos como Metodología de Enseñanza. *Revista de investigación: Pensamiento Matemático*, VII (1), pp.075-092,ISSN2174-04.

Rodríguez, J., (2019). Tipo de Juegos Motores (Tesis de grado). Universidad Autónoma de Hidalgo.

Tuni, L., y Cayahuallpa, E., (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. No. 584 Marangani, Chanchis- Cusco* (Tesis de grado). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa- Perú.

WEBGRAFÍAS

Cueto, C. El Juego Educativo en la educación primaria. Recuperado de <https://www.monografias.com>

Decgcees (2012). Recuperado de <https://eduso.net>>revista> miscelánea

Herrera, L. (2016). El juego como herramienta de aprendizaje en la Educación Infantil. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es> > art...PDF

<https://www.mundoprimaria.com> › juegos-educativos

La importancia de los juegos sociales. Recuperado de <https://www.mundoprimaria.com> › juegos-educativos

Pérez, M., (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es> > artículo

Rodas, A. (2014). Bienvenidos a Didáctica. Recuperado de <https://sites.google.com.>conclusion>

Tompson, R. (2012). El desarrollo Sensorial. Recuperado de <https://www.mheducation.es> > PDF

Urdaneta Amundarain S. J. (2014). Intervención didáctica mediante la articulación de estilos de aprendizaje y estrategias de enseñanza para mejorar el rendimiento académico en la comprensión de textos en inglés. Recuperado de file:///C:/Users/HP/Downloads/2015000001155%20(2).pdf