



Las actividades lúdicas para el aprendizaje

Playful activities for learning

Atividades lúdicas para aprendizagem

Gladis Esther Caballero-Calderón^I

esthergcc2014@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6303-5241>

Correspondencia: esthergcc2014@gmail.com

Ciencias de la educación

Artículo de revisión

***Recibido:** 26 de febrero de 2021 ***Aceptado:** 20 de marzo de 2021 * **Publicado:** 08 de abril de 2021

I. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.

Resumen

El presente trabajo de investigación denominado: “Actividades lúdicas para el aprendizaje” constituye un esfuerzo para determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula, sobre todo a los del nivel inicial y primaria básicamente, sin dejar de lado los otros niveles. En los últimos años, el juego ha sido descuidado tanto en los hogares como en la escuela, a pesar de que contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por tal motivo, el estudio se realizó recopilando información de las bases de datos Scielo y Redalyc, sobre la influencia del juego en el aprendizaje del niño y se procesó a través del gestor de referencias Mendeley. Asimismo, se presentan los resultados y las conclusiones que reflejan que, el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

Palabras Clave: Juego; juegos; expresión corporal; aprendizaje.

Abstract

The present research work called: "Playful activities for learning" constitutes an effort to determine the importance of playful activities in the learning process of students in the classroom, especially in early years and primary level, without leave out the other levels. In recent years, the game has been neglected both at home and at school, despite the fact that it contributes to the physical, motor, cognitive, affective, social, emotional and moral development of the child, that is, to its integral development. For this reason, the reasearch work took place by collecting information from the Scielo and Redalyc databases on the influence of games in children's learning and was processed through the Mendeley reference manager. In addition, the results and conclusions of this research work, are presented and reflect that, the game is a tool that facilitates learning and is very important for the child's life, helping him to develop creativity, critical thinking and the basic notions for solving problems.

Keywords: Game; games; body language; learning.

Sumario: 1. Introducción. 1.1. Los juegos tradicionales a través de la historia. 1.2. Definición del juego. 1.3. Teorías del juego. 1.4. Dimensiones del juego. 1.5. Características del juego. 1.6. Tipos

de juego. 1.7. Importancia del juego. 1.8. El juego en el aprendizaje. 2. Metodología. 3. Discusión. 4. Conclusión. Referencias.

Resumo

O presente trabalho de investigação denominado: “Actividades lúdicas para a aprendizagem” constitui um esforço para determinar a importância das actividades lúdicas no processo de aprendizagem dos alunos em sala de aula, especialmente aquelas do nível inicial e fundamental basicamente, sem deixar de fora os restantes níveis. Nos últimos anos, o jogo tem sido negligenciado tanto em casa quanto na escola, apesar de contribuir para o desenvolvimento físico, motor, cognitivo, afetivo, social, emocional e moral da criança, ou seja, para o seu desenvolvimento integral. Por esse motivo, o estudo foi realizado a partir da coleta de informações dos bancos de dados Scielo e Redalyc sobre a influência da brincadeira na aprendizagem das crianças e processado por meio do gerenciador de referência Mendeley. Da mesma forma, são apresentados resultados e conclusões que refletem que o jogo é uma ferramenta facilitadora da aprendizagem e muito importante para a vida da criança, auxiliando-a na criatividade, no pensamento crítico e nas noções básicas para a resolução de problemas.

Palavras-chave: Game; jogos; expressão corporal; Aprendendo.

Introducción

En el proceso de enseñanza - aprendizaje que se realiza en el aula, los docentes aplican una serie de estrategias para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos en cada sesión. Una de estas estrategias que resulta fundamental, sobre todo para los estudiantes del nivel inicial y primaria, sin dejar de lado los otros niveles, son las actividades lúdicas ya que, facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

En ese sentido, La Comunidad de Docentes Innovadores, afirma que el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes. Por eso, los docentes a través de las diferentes estrategias que utilizan generan experiencias variadas para conseguirlo. Es por ello, que las estrategias que mejores resultados obtienen van asociadas al uso creativo de recursos o materiales educativos, adaptadas, además al contexto donde se desenvuelve la práctica pedagógica y se nutre de

las costumbres, los problemas ambientales, etc. Asimismo, existen muchos docentes que usan los juegos como estrategias para lograr un aprendizaje significativo. Esta opción tiene un gran potencial porque capta el interés de los estudiantes, impactando directamente en su motivación por aprender.

Así también, UNICEF señala que, los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad.

En la actualidad, la pandemia mundial del Covid 19 ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos. Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020), en la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas en más de 190 países con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto. Por otro lado, datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), señalan que, a mediados de mayo de 2020 más de 1.200 millones de estudiantes de todos los niveles de enseñanza, en todo el mundo, habían dejado de tener clases presenciales en la escuela. De ellos, más de 160 millones eran estudiantes de América Latina y el Caribe. Esta situación obligó a cambiar las clases presenciales por clases virtuales, siendo necesario y urgente que los docentes se adapten a las nuevas plataformas de enseñanza.

A pesar de esta compleja situación, las actividades lúdicas han seguido considerándose como una herramienta que facilita el aprendizaje. Por tal motivo, la presente investigación se centrará en determinar la importancia de los juegos tradicionales en el aula para facilitar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial y primaria básicamente.

Los juegos tradicionales a través de la historia

Según Lucas et al. (2019) manifiestan que los juegos se han transmitido por mimetismo, de generación en generación. Difícilmente podremos datar un juego. La información que nos puede ayudar en el empeño, como pueden ser unas pinturas egipcias, griegas, romanas... unos escritos, la localización de algún material en una excavación arqueológica..., solo pueden darnos una pista sobre

el juego y comprobar que en un momento determinado se jugaba, pero difícilmente nos darán las claves para poder llegar a afirmar categóricamente su origen (pag.13). Preguntando a las personas mayores, refieren que jugaban cuando eran niños y jóvenes. Los juegos que denota que es algo importante.

Definición del juego

El juego puede definirse desde diferentes perspectivas, para Castro y Robles (2018) es una actividad placentera, natural e innata y que repercute en el desarrollo de la infancia, natural e innata según las etapas evolutivas del ser humano (P.30). Por su parte, Gallardo (2018) define al juego como una acción primordial para el desarrollo del niño. Además, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje.

Por otro lado, Ruiz (2017) agrega que es algo innato en el ser humano, es decir se manifiesta de manera natural lo que le permite comunicarse y relacionarse con los demás. Por su parte (De Puy 2017) expresa que los juegos son ideales para el aprendizaje.

De igual modo, Saleima y Saleima (2018) conceptúan al juego como el conjunto de actividades de interacción dinámica en el que hacen fluir sus prácticas, vivencias y conocimientos fortaleciendo la creatividad, la recreación e imaginación que repercute en proceso integral de la persona.

Asimismo, (Acedo, Vicente, and Saco 2001) manifiestan que el juego se ha transmitido a lo largo del tiempo entre las distintas generaciones y principalmente por vía oral y últimamente en forma escrita... Sin embargo, en las últimas décadas ha sido descuidado tanto en la escuela como en la familia, por lo que es importante fortalecer como puente para el aprendizaje. Pues el jugar es recordar, es decir volver a vivir. De otro lado, Silva (2004) afirma que es el vehículo para propiciar las habilidades como la imaginación, lenguaje, inteligencia, habilidades sociales y motoras.

Lo expuesto anteriormente es apoyado por el Ministerio de educación (Minedu, 2015), que señala que es muy importante realizarlo desde los primeros años, pues no es una pérdida de tiempo sino una oportunidad para aprender y cumplir metas. Asimismo, es importante realizarlo como soporte socioemocional. En ese sentido, (Minedu 2016) define al juego como una acción repentina y placentera, en donde los niños exploran y realizan un despliegue para conocer el entorno expresando y representando su mundo interior y exterior según sus propias necesidades e intereses.

Según Gallardo, J. (2018), los juegos son actividades lúdicas, interactivas y satisfactorias que se practican a cualquier edad. Los niños juegan desde sus primeros años de vida para divertirse, buscar

afecto y crear solidaridad; a través de él desarrollan su fantasía, su ilusión, su creatividad, sus capacidades físicas, habilidades motrices y tácticas que le permite observar, explorar y comprender el mundo que les rodea, liberan tensiones, expresan sus sentimientos y emociones y aprenden a vivir apropiadamente.

Teorías del juego

Gallardo (2018) menciona algunas de las teorías referentes al juego; entre ellas destaca: la primera teoría es la del excedente energético de Herbert Spencer (1855), es decir, el niño necesita desarrollar y liberar el potencial energético mediante la actividad física primordialmente. La segunda, la relajación de Lazarus (1833), referida al descanso, a la recuperación, es recuperadora. La tercera, menciona a la teoría del pre ejercicio de Karl Groos (1898), donde se destaca que sirve como preparación para la vida adulta, ello permitirá desenvolverse con mayor autonomía. Y la cuarta, hace referencia a la teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904) donde se expresa que el juego, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan jugando al escondite, esto refleja como actuaban las personas en la antigüedad para protegerse o escapar.

Dimensiones del juego

Kadoora (2018) considera que el juego como proceso de aprendizaje tiene en cuenta las siguientes dimensiones: a) Dimensión afectiva-emocional, importante en la regulación y control emocional; b) Dimensión social, todo niño por naturaleza es sociable y busca jugar con otros; c) Dimensión Cultural, componente importante para transmisión del juego; d) Dimensión creativa, los niños crean sus propias estrategias o variantes para tomar decisiones antes, durante y después del juego; e) Dimensión cognitiva, para procesar el conocimiento adquirido; f) Dimensión sensorial, indispensable en la captura de estímulos del contexto y g) Dimensión motora, que desarrollan a través de saltos, giros, desplazamientos que permiten la interacción con sus pares para lograr un aprendizaje duradero. De esta manera el docente puede direccionar el juego como recurso pedagógico que permita activar la empatía, las relaciones entre pares, la creatividad y ser competente.

Características del juego

Huizinga (1972) señala entre las características más generales a la tensión e incertidumbre y la competición. Es decir, cuando alguien juega lo primero que piensa si logrará su objetivo, cómo será el contrincante, allí surgen estrategias para dominar y salir victorioso. El juego es tan antiguo como el mismo hombre y permanece en la cultura para que el maestro lo emplee como recurso didáctico y resolver desafíos.

Asimismo, Minedu (2019) señala que el juego propicia la comunicación de forma libre y de manera espontánea, cada uno posee sus propias reglas o son creadas, es libre y se da en determinados espacios y tiempos. Al mismo tiempo, Peña y Guzmán (2019) manifiestan que los juegos aparecen por un periodo de tiempo, desaparecen y retornan nuevamente según las estaciones, la edad, el sexo. Sus reglas son fáciles de asimilar y requiere un mínimo de recursos. En esa misma línea, Daubert, Ramani, y Rubin (2018) concluye que el aprendizaje basado en el juego es esencial para el desarrollo sano del quien lo practica, de ello se deduce que los niños son más sociables, respetuosos, cooperativos y competentes.

Por otro lado, Saleima y Saleima, (2018) y Meneses, María De Los Ángeles, y Alvarado (2001) coinciden y señalan que el juego es placentero, divertido, espontáneo, expresivo, interactivo, voluntario, favorece el movimiento, la creatividad y la imaginación. Además, propicia alegría, tranquilidad y favorece el control de emociones.

También, Muñoz et al. (2019) agrega que es una actividad transversal que se manifiesta durante toda la vida. De igual modo, Minedu (2019) indica que el niño al jugar se expresa naturalmente tomando postura de sus afirmaciones.

Además, Martens et al. (2017) afirma que el juego se puede dar al aire libre, lo que permite lograr las habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. Adicionalmente, Calle (2009) señala que los juegos deben ser variables, deben adaptarse a la situación de aprendizaje, y además, deben ser dinámicos, atractivos, motivadores, y sobre todo que permita la participación masiva de estudiantes convirtiéndose en el aula como recursos didácticos.

Tipos de juego

De acuerdo con Bermejo y Blázquez (2016) existe variedad de juegos que se pueden emplear en la escuela, de los cuales se lista los siguientes: el juego educativo, los competitivos y cooperativos, el cesto de los tesoros, heurísticos, psicomotores, tradicionales, multiculturales y los empleados con el

uso de las tecnologías. Por otro lado, (Silva 2004), desde una perspectiva progresiva, propone otros tipos de juegos como el de reglas, de construcción, los didácticos, musicales, literarios, físico corporales y gráfico plásticos.

Asimismo, (Cerdá, Pérez, and Jimeno 2004) sostienen que existen dos tipos de juegos, los cooperativos y no cooperativos. En el primero, las decisiones se toman en equipo, mientras que, en el segundo, es de manera individual. Además, los juegos no cooperativos se subdividen en juegos estáticos o dinámicos y juegos con o sin información completa.

De otro lado, (Minedu 2009) propone cuatro tipos de juegos: el juego motor que está muy ligado al movimiento del cuerpo, el ejercicio; el juego social caracterizado por la interacción social, es decir la participación con sus amigos más cercanos. El juego cognitivo, tiene que ver con la capacidad intelectual, la inteligencia y, por último, el juego simbólico, el cual consiste en la capacidad del niño para imaginarse y transformarlos a mundos imaginarios.

Esta variedad de juegos puede movilizarse durante la recepción y acogida a los estudiantes el primer día útil de clases en las instituciones públicas del país, así como también en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con mayor énfasis en los primeros grados.

Importancia del juego

A través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc. Logran respetar las normas y reglas morales, éticas y sociales, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos. En conclusión, el juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños.

El juego en el aprendizaje

Franco y Sánchez (2019) indican que el juego constituye una estrategia necesaria para propiciar aprendizajes, ello indica que el docente debe promover e incentivar en el aula como metodología de perfeccionamiento (p.21). A su vez, Rodríguez (2017), recomienda que los docentes promuevan el juego para aprender las operaciones básicas de la matemáticas, proporcionando al alumno de herramientas como conocimientos necesarios para optimizar sus procesos de reflexión, de comprensión para afrontar niveles de abstracción de mayor demanda cognitiva, ya sea en labores escolares como en la resolución de problemas. (p.52). De este modo, los docentes deben integrar el juego en su práctica pedagógica promoviendo situaciones que les permitan resolver situaciones de su vida cotidiana.

De otro lado, López (2018) manifiesta que los maestros deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes (p.192). En esta misma línea, Rodríguez (2016) expresa que, para lograr aprendizajes superiores, es necesario poner en práctica el juego, así los estudiantes ven el aprendizaje más atractivo, por lo que los docentes deben renovar estrategias en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. (P.31). Los estudiantes se sienten interesados y dinámicos cuando se asocia lo lúdico con el desarrollo de las competencias matemáticas.

Además, Franco y Sánchez (2019), destacan que el maestro debe promover metodologías innovadoras que incluyan juegos, proporciona una aproximación en el área de matemática en la resolución de problemas de su vida diaria (p.21). Cuando los docentes trabajan matemática a través del juego, los estudiantes logran mejores resultados en la resolución de problemas. Del mismo modo, (Flores 2018) destaca la importancia de rescatar los juegos tradicionales, pues juegan un rol esencial en la vida del niño, ya que es un medio eficaz para lograr el aprendizaje de la competencia matemática (pag.15).

Del mismo modo, (Sanchez 2013) sugiere salir de la rutina tradicional y emplear nuevas formas de enseñar, es decir, hacer uso de los juegos como estrategia de enseñanza que deben estar presente en las aulas, despertando el interés por el estudio de diferentes áreas, en este caso concretamente en la de matemáticas. (p.43)

Rodríguez (2017) señala que el cuerpo igualmente desempeña un papel determinante en el aprendizaje de los estudiantes, el cual debe ser utilizado como un implemento que facilite un aprendizaje significativo, asimismo el saber se examina a partir de un medio de apreciación, debido a que anteriormente el aprendizaje era repetitivo, por lo que es necesario que el trabajo con los

estudiantes se asocia mente-cuerpo.(p.51). Para el aprendizaje de los estudiantes es necesario tener en cuenta, la acción, el movimiento y esto se da a través del juego. Al respecto, García et al. (2017) sostienen que los juegos en el aula de clase aumentan la capacidad de resolver las actividades de aprendizaje de las diferentes áreas curriculares. (p.291-311). De esta manera, los docentes cumplen un rol muy importante en el aprendizaje de los estudiantes, aplicando el juego como estrategia en el proceso de su formación académica.

En otras palabras, Zapata et al (2012), expresan que los juegos deben tener unas características especiales para complementar el aprendizaje de una manera eficiente, pues no en cualquier actividad se reflejan los resultados necesarios ni se logran los propósitos. La enseñanza de algunas competencias, complementada con ayudas didácticas, como los juegos, hacen que los estudiantes de ingeniería de software reconozcan con mayor claridad algunos planteamientos de esta profesión y sea mucho más fácil aplicarlos e interpretarlos en la práctica (p.124). Los estudiantes demuestran mejor rendimiento académico al aplicar como medio el juego en el desarrollo de sesiones de aprendizaje y en las diferentes materias.

En la misma línea, Flores (2018) expresa que el juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral. Moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje. (Pag.14). El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes. Además, (Paul Brandwein 2017) argumenta que el juego sirve para oxigenar el cuerpo, somos parte del mundo y debemos inspirar amor a la naturaleza (p.2) Por ello, la Agencia Española de cooperación internacional, AECI (2007) manifiesta que no es una condición indispensable para crear cultura. Es fácil observar que los perros juegan y no solamente ellos, también lo practican otros animales. De esta manera señala que el juego o las actividades lúdicas son anteriores a la cultura. (p.9).

Así mismo, (Vygotsky 1978), refiere que el juego es un instrumento o recurso socio-cultural, que ayuda al desarrollo mental del niño, facilitando el entendimiento de las actividades cognitivas tales como la atención o la memoria voluntaria. (Pag.146).

Para (Martens et al. 2016), Manifiesta que los juegos tradicionales permiten afianzar lazos de amistad imperecederos; hoy se han perdido en el tiempo llevándose experiencias inigualables. La práctica de este tipo de juego desarrolla la corporeidad y buena convivencia, busca recuperar que los estudiantes

practiquen actividades físicas que los acerquen no sólo a la felicidad, sino a la tradición (P.29). Explica que Existen muchos juegos que practicaban nuestros antepasados y estos trascienden a lo largo de la vida y se siguen practicando.

De manera similar, Valencia et al. (2017) manifiestan que en los niños, lo que en un momento para ellos es muy grave, en media hora ya no tiene relevancia. Esto quiere decir que, si tienen algún conflicto, en poco tiempo lo resuelven y actúan como si no hubiese pasado nada. Lo que importa es disfrutar (p.66).

(González 2017) establece que, la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. (p.44). Así también, (Silva 2004) señala que, el juego es un medio muy importante; permite intercambiar ideas, opiniones, sentimientos, necesidades e intereses favoreciendo una comunicación y socialización (p.121). A lo antes expuesto, (Linares 2016) Explica que le suma que, las clases son más amenas y se aprende mejor. Por ello, el propósito del docente será promover que el niño aprenda jugando, sumando a la diversidad y heterogeneidad del aula (p. 11).

Igualmente, (Yanqui, Espinoza, and Torres 2017) manifiestan que el juego es una actividad fundamental que ayuda a desplegar una dosis de diversión y disfrute que cualquier ser humano requiere para una estadía placentera en el mundo a veces tan complejo (P.13). De igual modo, (Olivares 2015) manifiesta que es vital en el desarrollo intelectual emocional y social especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización (p .16). Al mismo tiempo, Ospina (2014), lo plantea como estrategia que facilitan los procesos básicos para el aprendizaje favoreciendo las bases para la el pensamiento crítico, creativo (p.80)

Cabe considerar, que es evidente que los estudiantes asumen roles, desafíos, como lo explica Perera (2016), los estudiantes son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan y asumen nuevos retos. De esta manera son reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación (P.40).

De acuerdo a Rabia, Romero, y Vargas (2017) el niño no juega para aprender, sino que aprende jugando y es el docente quien planifica, conduce y define los propósitos de manera lúdica para mediar el aprendizaje y el currículo potencializando el aprendizaje significativo. (p. 31). También, Mamani

(2019) considera que en cada contexto se refleja su modo propio de vivir, pensar, actuar, los que nos sirven solamente para divertirse un momento, sino que también para aplicarlos en distintas actividades de aprendizaje.

Para Puchaicela (2018) el juego es muy importante para desarrollar los procesos cognitivos de los estudiantes y ello lo realiza a partir de su propia experiencia... y le permite desarrollar los procesos de razonamiento, creatividad y pensamiento crítico.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018) señala que la actividad lúdica es muy importante constituyendo un nexo importante para el aprendizaje, el que permite que se desarrolle de forma holística. En otras palabras, el juego permite la movilización de capacidades y por ello es determinante en cada una de las áreas curriculares.

Cabe señalar, que no solo se da en el nivel inicial, sino que continúa hasta la adultez. Asimismo, Rodríguez, Oliveira, y Navarro (2019) sostienen que la realización de los juegos se convierten en prácticas que se potencian en fechas predeterminadas paralelas al calendario local y que deben ser aprovechadas en la escuela para potenciar el aprendizaje. Por su parte Brandwein (2017) sostiene que los juegos deben hacerse al aire libre, es decir en unión con la naturaleza, de esta manera hacer que los niños se sientan felices.

En resumen, como lo señala Payá (2020), la acción lúdica favorece el desarrollo integral del estudiante, es decir en lo cognitivo, psicomotor, afectivo, en la estética y propicia la creatividad. De igual forma, Almeida y Cerezo (2020) destacan que es muy importante en la práctica educativa, a través de él se enseña la moral, lo físico y lo cognitivo. Puchaicela (2018) también indica que, es el primer acto creativo del estudiante donde exploran a partir de una diversidad de situaciones significativas y con propósitos que permiten aprender de manera agradable y placentera, y establece que la experiencia del estudiante juega un papel predominante para desarrollarlo como estrategia cognitiva para el aprendizaje (p.61), El juego da satisfacción, es hermoso y lo practican personas de todas las edades dando mucha paz y relajación.

Según (Reyes-Vélez 2017) destaca que como maestros se conozcan no sólo los recursos didácticos que están al alcance para trabajar esta área, sino cómo evoluciona el pensamiento del niño para adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje y conseguir verdaderos aprendizajes significativos, la importancia que tiene en la etapa de enseñanza infantil sentar las bases de las capacidades lógico-

matemáticas, así como las repercusiones que va a tener en el desarrollo cognitivo de los niños, de esta manera los estudiantes se involucran mejor en el aprendizaje de la matemática y les es más fructífero.

Metodología

Para seleccionar la información se utilizaron varias fuentes de información recurriendo a las bases de datos de revistas como EBSCO, Scielo, Redalyc, Dialnet, entre otras, libros, tesis, las que fueron insertadas en la base de datos de Mendeley. Durante la indagación se recurrió a fuentes primarias, aunque también se revisaron las secundarias para extraer los datos necesarios y concretizar el objetivo establecido. Los artículos revisados son ordenados y contienen información precisa que aportan a la investigación, contribuyendo al desarrollo educativo, social, científico, filosófico para seguir aprendiendo.

Discusión

Los diferentes autores que se han que se han citado en la presente investigación concuerdan en reconocer la importancia de las actividades lúdicas como medio que facilita el aprendizaje de los estudiantes.

Para Flores (2018), el juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral. Moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje. (Pag.14). El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes. Opinión que es apoyada por Martens et al. (2016), quien señala que, los juegos tradicionales permiten afianzar lazos de amistad imperecederos; hoy se han perdido en el tiempo llevándose experiencias inigualables. La práctica de este tipo de juego desarrolla la corporeidad y buena convivencia, busca recuperar que los estudiantes practiquen actividades físicas que los acerquen no sólo a la felicidad, sino a la tradición (P.29).

A su vez, González (2017) establece que, la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. (p.44). Así también, Silva (2004) señala que, el juego es un medio muy importante; permite intercambiar ideas, opiniones, sentimientos, necesidades e intereses favoreciendo una comunicación y socialización (p.121).

Igualmente, Yanqui, Espinoza, y Torres (2017) manifiestan que el juego es una actividad fundamental que ayuda a desplegar una dosis de diversión y disfrute que cualquier ser humano requiere para una estadía placentera en el mundo a veces tan complejo (P.13). De igual modo, Olivares (2015) manifiesta que es vital en el desarrollo intelectual emocional y social especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización (p .16).

En ese sentido, López (2018) manifiesta que los maestros deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes (p.192). Además, Rodríguez (2016) expresa que, para lograr aprendizajes superiores, es necesario poner en práctica el juego, así los estudiantes ven el aprendizaje más atractivo, por lo que los docentes deben renovar estrategias en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. (P.31). Los estudiantes se sienten interesados y dinámicos cuando se asocia lo lúdico con el desarrollo de las competencias matemáticas.

En resumen como lo señala Payá (2020), la acción lúdica favorece el desarrollo integral del estudiante, es decir en lo cognitivo, psicomotor, afectivo, en la estética y propicia la creatividad. De igual forma, Almeida y Cerezo (2020) destaca que es muy importante en la práctica educativa, a través de él se enseña la moral, lo físico y lo cognitivo. También, Puchaicela (2018) también indica que, es el primer acto creativo del estudiante donde exploran a partir de una diversidad de situaciones significativas y con propósitos que permiten aprender de manera agradable y placentera, y establece que la experiencia del estudiante juega un papel predominante para desarrollarlo como estrategia cognitiva para el aprendizaje (p.61).

Conclusiones

A modo de conclusión destacar la importancia que tiene en la etapa de enseñanza infantil sentar las bases de las capacidades lógico-matemáticas, así como las repercusiones que va a tener en el desarrollo cognitivo de los niños. Por todo ello, es de suma importancia que como maestros se conozcan no sólo los recursos didácticos que están al alcance para trabajar esta área, sino cómo evoluciona el pensamiento del niño para adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje y conseguir verdaderos aprendizajes significativos.

- La actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia.
- El juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral.
- El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes. Esto es de vital importancia para su desarrollo intelectual, emocional y social, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización.
- Los maestros deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes superiores, por lo que los docentes deben renovar y aplicar estrategias como estas en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Referencias

1. Acedo, E., C. Vicente, and M. Saco. 2001. Los Juegos Populares y Tradicionales. Una Propuesta de Aplicación. Nérida.
2. Agencia Española de cooperación internacional. 2007. Nuestra Cultura Lúdica: Juegos y Recreacionestradicional.
3. Almeida, A., and J. Cerezo. 2020. "Presentación. Los Juegos Tradicionales: Una Aproximación Desde La Historia de La Educación." *Historia de La Educación* 38(0):27.
4. Bermejo, R., and T. Blázquez. 2016. "E l Infantil Juego y Su Metodología." 59.
5. Calle, Jesus M. Muñoz. 2009. "Aplicacion de Juegos Didacticos En El Aula." *Revista Chilena de Anestesia* 38(2):75–77.
6. Castro, L., and K. Robles. 2018. "JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA RESTABLECER VINCULOS AFECTIVOS ENTRE LOS INFANTES DEL GRADO DE TRANSICION DEL LICEO LA ALEGRIA DE APRENDER." 3(2):54–67.

7. Cerdá, E., J. Pérez, and J. Jimeno. 2004. Teoría de Juegos. Vol. 53. edited by Pearson Educación S.A. Madrid-España.
8. Daubert, E., G. Ramani, and K. Rubin. 2018. “El Aprendizaje Basado En El Juego , y El Desarrollo Social.” 1–6.
9. Flores, H. 2018. “Los Juegos Tradicionales Un Recurso Para Desarrollar Competencias Matemáticas.” Antonio Ruíz de Montoya.
10. Franco, A., and P. Simeoli. 2019. “Un Enfoque Basado En Juegos Educativos Para Aprender Geometría En Educación Primaria: Estudio Preliminar.” Educação e Pesquisa 45.
11. Gallardo, J. 2018. “Teorías Del Juego Como Recurso Educativo.” Innovagoría. (March):12.
12. García, Luis Alejandro Palacio, Isabel Saravia Martínez, and María Alejandra Vesga Cediell. 2017. “Juegos En El Salón de Clase: El Mercado de Los Limones.” Revista de Economía Institucional 19(36):291–311.
13. González, Maritha del Rocio. 2017. “Efectos Que Produce La Aplicación De ‘Juegos Sociales’ Como Estrategia Didáctica En La Mejora Del Nivel de Socialización En El Área de Personal Social En Niños Niñas y Niñas de 3 Años Del Colegio Premium College - Cutervo - Cajamarca, Años 2017.” Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” 1–53.
14. Huizinga, Johan. 1972. Homo Ludens. Primera ed. España.
15. Koodora, Juegos. 2018. “Las Dimensiones Del JUEGO.” InDret 7.
16. Linares, IUZ Ángela Herrera. 2016. “EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACION INFANTIL.” IOSR Journal of Economics and Finance 3(1):56.
17. Lucas, R., J. Berges, G. Villalva, and F. Martin. 2019. “Juegos Tradicionales En Las Comarcas de Jiloca y Campo de Daroca.” Pp. 1–224 in Psikologi Perkembangan.
18. Mamani, Marcial. 2019. “Los Juegos Recreativos Tradicionales de Las Comunidades Aymaras, Zepita,Puno,Peru.” Universidad Nacional del Altiplano.
19. Martens, M., Jack Zilberman, Jose Chavez, Carmen Marrou, and M. Acosta. 2016. “Buenas Practicas Docentes.” 100.
20. Meneses, Maureen, Montero María De Los Ángeles, and Monge Alvarado. 2001. “El Juego En Los Niños.” Revista Educación 25(2):113–24.
21. Minedu. 2009. “La Hora Del Juego Libre En Los Sectores.” Ministerio De Educacion 88.

22. Minedu. 2016. Programa Curricular de Educación Inicial 2016. Primera ed. Lima Perú.
23. Minedu. 2019. "El-Juego-Simbolico-En-La-Hora-Del-Juego_2019.Pdf." 64.
24. Ministerio de educación. 2015. Guía Lúdica y de Apertura a La Educación Formal. Segunda ed. Lima Perú.
25. Muñoz, C., B. Lira, A. Lizama, J. Valenzuela, and P. Sarlé. 2019. "Motivación Docente Por El Uso Del Juego Como Dispositivo Para El Aprendizaje." *Interdisciplinaria* 36(2):233–50.
26. Olivares, S. 2015. "EL JUEGO SOCIAL COMO INSTRUMENTO PARA ELDESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN BAUTISTA." Universidad de Piura.
27. Ospina, M. 2015. "El Juego Como Estrategia Para Fortalecer Los Procesos Básicos De Aprendizaje En El Nivel Preescolar Maria Del Pilar Ospina Medina." Universidad del Tolima.
28. Paul Brandwein. 2017. "Libro De Juegos Naturaleza Para Todos."
29. PAYÀ, A. 2020. "El Juego Popular y Tradicional En La Historia de La Educación Española Contemporánea." *Historia de La Educación* 38(0):39.
30. Peña, M., and C. Guzmán. 2019. "Sistema de Acciones de Animación Sociocultural Para Revitalizar Los Juegos Tradicionales En El Círculo Infantil Campanitas de Cristal." 10(3):18–27.
31. Perera, J. 2016. "Aprender Jugando." P. 54 in Conferencia del IB en las Américas. Toronto.
32. Puchaicela, Dania. 2018. "El Juego Como Estrategia Didáctica Para Mejorar El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de La Multiplicación y División, En Los Estudiantes de Quinto Grado de La Escuela de Educación General Básica 'Miguel Riofrío' Ciudad de Loja, Periodo 2017-2018." 205.
33. De Puy, M. 2017. "Importancia de La Gamificación En La Educación Aplicado En Entornos de Investigación." (July):19–21.
34. Rabia, M., B. Romero, and V. Vargas. 2017. "ESTRATEGIA DIDACTICA MEDIADA POR JUEGOS INTERACTIVOS PARA FORTALECER LA ATENCION Y CONCENTRACION EN LOS NIÑOS DE JARDIN A DEL COLEGIA SANTA LUISA." 7(1):45–56.
35. Reyes-Vélez, Pedro E. 2017. "El Desarrollo de Habilidades Lógico Matemáticas En La Educación." *Polo Del Conocimiento* 2(4):198.
36. Rodríguez, J., B. Oliveira, and R. Navarro. 2019. "Análisis de Las Prácticas Lúdicas y Tradicionales En La En La Zona Norte Del Camino Central Portugués y Su Relación Con El

- Ámbito Educativo.” Análisis de Las Prácticas Lúdicas y Tradicionales En La En La Zona Norte Del Camino Central Portugués y Su Relación Con El Ámbito Educativo 35(35):25–30.
37. Rodríguez, Y. 2017. “El Cuerpo y La Lúdica: Herramientas Promisorias Para La Enseñanza y Aprendizaje de Las Matemáticas.” *Sophia* 13(2):46–52.
 38. Rodríguez, V. 2016. “Programa de Didáctica Basado En Juegos Para El Aprendizaje de Matemática En Estudiantes de 5° de Primaria.”
 39. Ruiz, M. 2017. “El Juego: Una Herramienta Importante Para El Desarrollo Integral Del Niño En Educación Infantil.” Universidad de Cantabria.
 40. Saleima, A., and M. Saleima. 2018. *Juegos Tradicionales y Populares Del Ecuador*. Primera ed. Ecuador.
 41. Sanchez, Nerea. 2013. “El Juego y La Matemática. Juegos de Matemáticas Para El Alumnado Del Primer Ciclo de E. Primaria.” Universidad de Valladolid 1-47p.
 42. Silva, Giselle. 2004. “El Juego Como Estrategia Para Alcanzar La Equidad Cualitativa En La Educación Inicial. Entornos Lúdicos y Oportunidades de Juego En El CEI y La Familia.” Pp. 193–244 in *Educación y procesos pedagógicos y equidad*. Cuatro informes de investigación. Lima Perú.
 43. UNICEF. 2018. “Aprendizaje a Través Del Juego.” Naciones Unidas Para La Infancia. 192.
 44. VALENCIA, A., GIRALDO, O, L. GARCIA, and J. MARQUEZS. 2017. “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA CONSTRUIDA POR LOS NIÑOS ONDAS PARA RESIGNIFICAR Y SOCIALIZAR LA SOLUCION DE CONFLICTOS EN EL AULA DE CLASE.” *Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01:1–7.
 45. Vygotsky, Lev S. 1978. “09 y 13. Internalización de Las Funciones Psicológicas Superiores.” *El Desarrollo de Los Procesos Psicológicos Superiores* 224.
 46. Yanqui, M., K. Espinoza, and R. Torres. 2017. “Aprendo Mejor Mediante La Etnomatemática Lúdica.” 42.
 47. Zapata, C., G. González, and D. Rivera. 2012. “PoV-Game: Puntos de Vista Mediante Juegos.” *Revista Ingenierías Universidad de Medellín* 11(20):115–26.