

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**ACTIVIDAD LÚDICA EN EL APRENDIZAJE
DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.E. N°
086 “DIVINO NIÑO JESÚS”-HUACHO,
DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2017**

PRESENTADO POR:

SILVIA LUZ GOMEZ CLIMACO

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA
GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

ASESOR:

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

HUACHO - 2021

**ACTIVIDAD LÚDICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA I.E.E. N° 086 “DIVINO NIÑO JESÚS”-HUACHO,
DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2017**

SILVIA LUZ GOMEZ CLIMACO

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: Dra. NORVINA AMARLENA MARCELO ANGULO

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN
ESTIMULACIÓN TEMPRANA
HUACHO
2021**

DEDICATORIA

El presente estudio va dedicado a los niños, que a lo largo de los años durante mi ejercicio profesional tuve la dicha, primero de conocer su inocencia, luego de explorar junto a ustedes la naturaleza y el mundo que nos rodea, también comprender y entender toda la sensibilidad que guardan en su ser para dar afecto a los demás, y juntos vivir actividades y experiencias de aprendizaje; que de seguro jamás olvidaremos y mi naturaleza maternal los guardará por siempre en su corazón.

Silvia Luz Gómez Clímaco

AGRADECIMIENTO

La consideración y el agradecimiento más especial de la Dra. Norvina Marlena Marcelo Ángulo, por su paciencia y continuo apoyo mostrado de manera desinteresada e incondicional, puede planificar, desarrollar y completar esta tesis.

También agradezco, de forma sincera y fraterna a las autoridades, docentes, padres de familia y niños de 4 años de la I.E.E. N° 086 Divino Niño Jesús del Distrito de Huacho, me brindó un tiempo valioso, especializándome en el desarrollo de PEA, lineamientos y recomendaciones metodológicas, así como la planificación, desarrollo e implementación de las instalaciones para esta investigación.

En mi familia, debo destacar a las personas que me dieron la vida, mis padres; que siempre me han animado, me han brindado su confianza, apoyo y consejo; pueden superar permanentemente las dificultades y desafíos que la vida me trae, muchas gracias.

Silvia Luz Gómez Clímaco

ÍNDICE

DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTO	2
ABSTRACT	7
CAPÍTULO I	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1 Descripción de la realidad problemática	9
1.2 Formulación del problema	11
1.2.1 Problema general	11
1.2.2 Problemas específicos	11
1.3 Objetivos de la investigación	11
1.3.1 Objetivo general	11
1.3.2 Objetivos específicos	12
1.4 Justificación de la investigación	12
1.5 Delimitaciones del estudio	13
1.6 Viabilidad del estudio	13
CAPÍTULO II	15
MARCO TEÓRICO	15
2.1 Antecedentes de la investigación	15
2.1.1 Investigaciones internacionales	15
2.1.2 Investigaciones nacionales	17
2.2 Bases teóricas	19
2.2.1. Actividad Lúdica	19
2.2.1.1. Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparède (1932)	19
2.2.1.2. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)	20
2.2.1.3. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)	22
2.2.2. Aprendizaje	24
2.3 Bases filosóficas	26
2.3.1. Actividad lúdica	26
2.3.1.1. Definición o concepto	26
2.3.1.2. El juego desde el punto de vista teórico	27
2.3.1.2.1. ¿Qué es el juego?	28
2.3.1.2.2. El juego en el animal	28

2.3.1.2.3. Definición y clasificación	29
2.3.1.2.4. Funciones psicológicas del juego	30
2.3.1.2.5. Juego y sociedades	31
2.3.1.2.6. La pedagogía y el juego	32
2.3.1.3. El juego desde el punto de vista psicológico	33
2.3.1.3.1. Primera infancia	34
2.3.1.3.2. Escolaridad primaria	35
2.3.1.3.3. Preadolescencia	37
2.3.1.4. El juego desde el punto de vista sociológico	37
2.3.1.4.1. Las sociedades y sus juegos	37
2.3.1.4.2. Juegos e instituciones	41
2.3.1.4.2. Función educativa del juego	43
2.3.1.5. Punto de vista etnológico	45
2.3.1.6. Punto de vista pedagógico	47
2.3.1.6.1. Reconocer y favorecer el juego	48
2.3.1.6.2. Juego y aprendizaje	49
2.3.1.6.3. Juego y practica pedagógicos	51
2.3.2. Aprendizaje	53
2.3.2.1. Concepto de aprendizaje	53
2.3.2.2. Neuro aprendizaje	55
2.3.2.3. Como aprendemos	58
2.3.2.5. Las escuelas destruyen la creatividad	76
2.4 Definición de términos básicos	83
2.5 Hipótesis de investigación	85
2.5.1 Hipótesis general	85
2.5.2 Hipótesis específicas	85
2.6 Operacionalización de las variables	85
CAPÍTULO III	87
METODOLOGÍA	87
3.1 Diseño metodológico	87
3.2 Población y muestra	87
3.2.1 Población	87
3.2.2 Muestra	87
3.3 Técnicas de recolección de datos	87
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	88

CAPÍTULO IV	89
RESULTADOS	89
4.1 Análisis de resultados	89
4.2 Contrastación de hipótesis	113
CAPÍTULO V	115
DISCUSIÓN	115
5.1 Discusión de resultados	115
CAPÍTULO VI	116
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	116
6.1 Conclusiones	116
6.2 Recomendaciones	117
REFERENCIAS	118
7.1 Fuentes documentales	118
Bibliografía	118
7.2 Fuentes bibliográficas	120
Referencias	120
ANEXOS	123
Problema general	126
¿Cómo influye la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?	126
Problemas específicos	126
¿De qué manera influye la actividad libre en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?	126
¿De qué manera influye la actividad separada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?	126
¿De qué manera influye la actividad incierto en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?	126
¿De qué manera influye la actividad improductiva en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?	127
¿De qué manera influye la actividad reglamentada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?	127
¿De qué manera influye la actividad ficticia en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?	127

RESUMEN

El presente estudio tiene el siguiente propósito, determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: *¿Cómo influye la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?* La pregunta de investigación se responde a través de la lista de cotejo sobre actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años, la misma que consta con una tabla de doble entrada, con 25 items y 4 alternativas a las que se le asignó un valor cuantitativo para procesar los datos en el sistema estadístico SPSS, este instrumento fue aplicado por el equipo de apoyo de la investigadora a los 50 sujetos muestrales seleccionados probabilísticamente. Los resultados guardan relación con lo que sostienen González Vásquez y Rodríguez Cobos (2018), en su estudio concluyeron que: dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, la actividad lúdica resulta importante y fundamental para el trabajo docente, ya que es una actividad innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea natural, divertido, motivador y agradable. Se concluyo que, la actividad lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños, a través de ella progresivamente aprenden a compartir, desarrollan nociones de cooperación y trabajo en común, se protegen a sí mismos y defienden sus derechos.

Palabras clave: actividad lúdica, aprendizaje, actividad libre, actividad separada, actividad incierta, actividad improductiva.

ABSTRACT

The present study has the following purpose, to determine the influence that playful activity exerts on the learning of 4-year-old children of the I.E.E. N ° 086 “Divine Child Jesus” - Huacho, during the 2017 school year. For this purpose the research question is the following: How does the recreational activity influence the learning of the 4-year-old children of the I.E.E. N ° 086 “Divine Child Jesus” - Huacho, during the 2017 school year? The research question is answered through the checklist on recreational activity in the learning of 4-year-old children, which consists of a double entry table, with 25 items and 4 alternatives to which a Quantitative value to process the data in the SPSS statistical system, this instrument was applied by the research support team to the 50 probabilistically selected sample subjects. The results are related to what Gonzales Vásquez and Rodríguez Cobos (2018) maintain, in their study they concluded that: within the teaching-learning process, the recreational activity is important and fundamental for the teaching work, since it is an innate activity in the Children and their development allows all learning to be natural, fun, motivating and enjoyable. It was concluded that, the recreational activity significantly influences children's learning, through it they progressively learn to share, develop notions of cooperation and common work, protect themselves and defend their rights.

Keywords: playful activity, learning, free activity, separate activity, uncertain activity, unproductive activity.

INTRODUCCIÓN

Nuestro país evidencia problemas extremos de delincuencia social y corrupción en todas las instituciones estatales, el sistema educativo peruano tiene problemas básicos que no puede atender debido al pobre presupuesto que se le asigna a la educación año a año. A razón de ese contexto que nos toca vivir, hoy en día todos los maestros, sobre todo las maestras de educación inicial tenemos que buscar el modo, el medio, los instrumentos, las estrategias, los métodos y los enfoques necesarios y adecuados; para involucrar y hacer participar a nuestros niños de los diferentes y variados procesos de enseñanza aprendizaje planificados, una de las variables más importantes que tenemos que tomar en cuenta para lograr ello es la utilización de las actividades lúdicas para alcanzar los aprendizajes esperados en nuestros niños. En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2018; el mismo que se divide en seis capítulos:

El primer capítulo corresponde al **Planteamiento del Problema**, donde desarrollo la descripción de la realidad problemática, realizo la formulación del problema, se determinan los objetivos de la investigación, la justificación, las delimitaciones y la viabilidad del estudio. En el segundo capítulo desarrollo el **Marco Teórico**, donde considero a los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, las bases filosóficas, la definición de términos básicos, las hipótesis de investigación y la operacionalización de variables.

En el tercer capítulo doy a conocer la **Metodología** de la investigación empleada, en el cuarto los **Resultados** de la investigación con el análisis de los resultados, en el quinto capítulo doy a conocer la **Discusión** y en el sexto las **Conclusiones y Recomendaciones** a las que he arribado en el presente estudio. Además de las referencias bibliográficas y anexos del estudio.

Así es como desarrollo la tesis, los pasos o etapas se explican en cada capítulo. Esperamos que con el desarrollo de esta investigación se generen nuevos conocimientos, que generen nuevas ideas y preguntas para la investigación, cómo se desarrollará la ciencia, la tecnología, la educación y todas las demás áreas del conocimiento.

Para todas las investigaciones, solo necesitamos utilizar bien los métodos científicos y tener una amplia disposición a hacer cosas y un espíritu de innovación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

La actividad lúdica acoge en lo personal; a la autonomía, la confianza de sí mismo transformándose así en una de los movimientos creativa y fundamental para el progreso integral de los infantes. En toda la cultura de la humanidad se ha fomentado esta actividad de manera espontánea y natural, ya que es preciso que los docentes tengan un espacio donde puedan dinamizar sus métodos, técnicas y estrategias, que les permita lograr los objetivos propuestos en el trabajo con sus niños.

La educación es la fuente del aprendizaje, donde se debe fomentar la actividad lúdica de forma y en ambientes naturales, se debe buscar por todos los medios involucrar a los infantes con la sociedad en el que viven, a su vez que aprendan y comprendan las reglas y funciones sociales de la que forman parte. Para todo ello, la actividad lúdica es el más importante instrumento, estrategia, método, etc.; para conseguir buenos y duraderos aprendizajes.

Por otro lado la participación de las padres, también es importante para el aprendizaje de los niños durante sus primeros años de vida, la familia es quien ejerce la educación de sus hijos desde que es concebida la criatura hasta que por primera vez llegan estos a la escuela y empiezan a compartir esta responsabilidad; ya en la escuela, jardín o Institución Educativa Inicial nos encontramos con los niños con alguna base educativa formada y orientada por sus padres o acompañantes, la misma que debe empezar a ser estimulada y reforzada para que alcancen un desarrollo integral por sus maestras, maestras que necesitaran la presencia y ayuda de los padres de familia en la hora y el momento que lo requieran en el único afán de beneficiar o favorecer el aprendizaje de sus hijos en las aulas. Las maestras de inicial sobre todo deben tomar en cuenta que cuando el transcurso de enseñanza aprendizaje se transforma en un espacio aburrido o cansado para los niños, estos pierden la motivación para trabajar y como tal demuestran desinterés para aprender y desarrollar sus habilidades.

Las actividades lúdicas tienden siempre a facilitar el proceso del entendimiento de los infantes al relacionarse con los demás y encontrar soluciones a ciertas dudas que se les presentan en su vida diaria, a través de la actividad lúdica los alumnos tienen mayores posibilidades de manifestar lo que sienten mediante el juego, mejorando así el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017. A razón de ello, los docentes del nivel inicial y primario deben ser muy competentes y profesionales con su labor de enseñar, la misma que debe brindar oportunidades para que sea el propio alumno quién se involucre en el proceso de enseñanza aprendizaje, juegue, interactúe, comparta, cree, idee, exprese todo su afecto y sensibilidad al medio ambiente que le rodea y a sus pares, etc.

Al examinar el valor que tiene la educación preescolar de nuestro país, es aceptable comenzar a realizar actividades pedagógicas que tengan como eje principal a la actividad lúdica, porque se ha demostrado que los niños y las niñas alcanzan mejores y mayores conocimientos con mucha facilidad, generando cada vez mas deseos de observar, percibir, conocer, comprender y entender el mundo a través de experiencias vividas, y todo ello gracias a la actividad lúdica. Cuando los niños muestran deficiencias para el desarrollo de sus destrezas, es porque se usa en las escuelas inadecuadas estrategias, debido a la falta de preparación, planificación y experiencia que tienen las docentes del nivel inicial; queda al descubierto el poco interés y la falta de motivación de los niños por el aprendizaje, y esto se da debido a la falta de actividades lúdicas propuestas y planificadas por las docentes, esta situación es la que no permite la mejora del aprendizaje, proceso de la inteligencia y la imaginación de los infantes.

Para dar solución a este problema y contribuir al desarrollo holístico de los niños, se proponen nuevas alternativas didácticas que involucren en su trabajo las docentes, la participación activa de los padres de familia, la ayuda del medio social en su grupo, el desarrollo de los nuevos aprendizajes en diferenciados y variados ambientes dentro y fuera de la escuela que conlleven a un único fin; al logro de los objetivos trazados por un lado el estado a través del Ministerio de Educación, las Direcciones Regionales de Educación, Unidades de Gestión Educativa Local, Direcciones de la instituciones educativas y de las maestras; por otro lado encontrar la felicidad de los niños al ingresar, transitar, participar, exponer, jugar, comunicar, etc.,

durante su permanencia en la escuela por los aprendizajes que obtienen y la utilidad que tienen en su vida diaria.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influye la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?

1.2.2 Problemas específicos

¿De qué manera influye la actividad libre en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?

¿De qué manera influye la actividad separada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?

¿De qué manera influye la actividad incierta en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?

¿De qué manera influye la actividad improductiva en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?

¿De qué manera influye la actividad reglamentada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?

¿De qué manera influye la actividad ficticia en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

1.3.2 Objetivos específicos

Conocer la influencia que ejerce la actividad libre en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

Establecer la influencia que ejerce la actividad separada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

Conocer la influencia que ejerce la actividad incierta en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

Establecer la influencia que ejerce la actividad improductiva en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

Conocer la influencia que ejerce la actividad reglamentada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

Establecer la influencia que ejerce la actividad ficticia en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

1.4 Justificación de la investigación

El aprendizaje de los niños tiene mayor poder de asimilación en la conciencia cuando se logra a través de la actividad lúdica, siendo esta actividad un buen medio y estrategia para la educación inicial, resulta de gran ayuda para promover en nuestra práctica diaria los movimientos interesantes en el desarrollo de enseñanza de nuestros niños en los diferentes contextos. A razón de ello es que realizo el presente estudio que pretende determinar la influencia de la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños.

Pensando que las actividades lúdicas son consideradas como las mejores tácticas para poder conseguir nuevos conocimientos en nuestros niños, pretendemos que se tome conciencia del ambiente que le presentamos y ofrecemos para que los niños se sientan felices, con mucha energía para crear y aprender. En el campo docente actual, la calidad de la educación se suele discutir en función de los intereses y necesidades de los niños, con el fin de promover el proceso de aprendizaje a través de experiencias innovadoras, de manera que se adquieran conocimientos y habilidades de

manera lúdica. Creatividad Sin embargo, la realidad de las instituciones educativas es diferente porque los docentes se ven obligados a acatar los lineamientos establecidos en un corto período de tiempo, lo que les impide tener más tiempo para concentrarse en conocer mejor a sus hijos, y proponer algunas estrategias para promover El aprendizaje de los niños, enriqueciendo así su labor docente.

1.5 Delimitaciones del estudio

Delimitación espacial: el estudio se realizó con los niños de 4 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” del Distrito de Huacho.

Delimitación temporal: durante el año escolar 2017.

1.6 Viabilidad del estudio

Hay temas de investigación en mis planes de estudios de pre y posgrado que me permiten aprender la teoría y la práctica de los métodos científicos aplicados, esto me permite planificar, ejecutar y completar con satisfacción la investigación que me propongo.

Los docentes de posgrados mencionados en el estímulo temprano participaron en mi investigación como co-asesores, porque en el desarrollo del proceso de aprendizaje, ellos involucraron directa o indirectamente temas relacionados con las variables que estudié.

La institución educativa en el nivel inicial donde realizo mi investigación se encuentra en la zona donde vivo y cerca de mi casa, lo que me ahorra tiempo y dinero.

Poder acceder a Internet me facilita la realización de otras investigaciones para conocer los métodos sugeridos y qué errores puede haber cometido la investigación, para que mi investigación sea exitosa y contribuya al desarrollo social.

El contacto con los medios de comunicación (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayuda a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.

El trabajo de investigación en la biblioteca profesional de la Escuela de Educación y Posgrado de mi alma mater me ayudó a recopilar más información y no cometí errores de otras investigaciones.

Al aceptar la dirección de I.E.I., los maestros, padres y niños eligen utilizar en nuestra investigación, nos permite realizar las observaciones necesarias.

Cuando se seleccione el horario de clases de I.E.I. para mi investigación, se darán en un turno (mañana), lo que me facilita hacer las observaciones necesarias y administrar las herramientas de recolección de datos utilizadas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Gonzáles & Rodríguez (2018), realizaron la investigación titulada “*Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la Educación Inicial*”, aprobada por la Universidad Estatal de Milagro del Ecuador, que tuvo como objetivo: determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el desarrollo integral de los niños y niñas de Educación Inicial, su metodología, donde concluyo que:

“En el proceso de enseñanza, las actividades divertidas son importantes y fundamentales para la labor docente, porque es una actividad natural de los niños, y su desarrollo hace que todo aprendizaje sea natural, interesante, estimulante y ameno. Realizar estas actividades puede mejorar la capacidad y el interés de su hijo.”

Gómez, Patricia & Rodríguez (2015), realizaron la investigación titulada “*La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*”, aprobada por la Universidad del Tolima de Colombia, que tuvo como objetivo principal: favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, donde concluyo que:

“El juego es un elemento importante, pues esta característica es innata en los niños, su crecimiento hace que el aprendizaje sea

divertido y natural, lo que a su vez brinda una serie de actividades placenteras e interesantes que pueden relajar, interesar o inspirar, Y se limita a determinadas circunstancias en un momento y lugar reconocido por la sociedad.”

Moyolema (2015), presento su tesis titulada *“Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la unidad educativa francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua”*, aprobada por la Universidad técnica de Ambato, que tuvo como objetivo principal determinar la incidencia de las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico – reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor – Gustavo Egüez de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua, su metodología es de enfoque cualitativo, de tipo cuantitativo, su población está conformada por 68 estudiantes y 5 docentes, donde concluyo que:

“De acuerdo con la investigación realizada, se puede observar que las actividades lúdicas educativas de los estudiantes de quinto grado paralelas a la “C” y la “D” son raras porque señalan que no tienen la motivación suficiente para expresar sus intereses. Proponer ideas, opiniones y opiniones de forma automático”.

Andrade (2015), realizo su tesis de investigación *“Incidencia de la metodología lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “24 de mayo” de la parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo, Provincia los ríos”*, aprobada por la Universidad Técnica de Babahoyo, que tuvo como objetivo principal analizar la incidencia de la metodología lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “24 De Mayo” de la Parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo, Provincia Los Ríos, su metodología es de tipo cuali-cuantitativa, de nivel correlacional, su población está conformada por 19 alumnos, 1 docente y 19 padres de familia, donde llego a la conclusión que: “La maestra de la Escuela de Educación Básica “24 De Mayo” de la Parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo, Provincia Los Ríos utiliza en forma limitada la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños.”

2.1.2 Investigaciones nacionales

Carrasco & Teccsi (2017), realizaron su investigación titulada *“La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen peregrina del Rosario” del Distrito de San Martín de Porres-2015”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, que tuvo como objetivo principal: determinar la efectividad de la actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen peregrina del Rosario” del Distrito de San Martín de Porres-2015, su metodología es de nivel explicativo, de diseño experimental, de tipo cuasiexperimental, donde concluyo que:

“Esta interesante actividad aprende eficazmente las relaciones matemáticas y operando de los alumnos del V ciclo de la “Virgen Peregrina del Rosario” en la institución educativa de San Martín de Porres en 2015 en 2074. Los resultados obtenidos muestran que en el V ciclo de educación primaria, en promedio, más del 70% de los niños”

Tupia (2018), presento su investigación titulada *“Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017”*, aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, que tuvo como objetivo principal: determinar la influencia de las actividades lúdicas en la resolución de problemas matemáticos en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017, determinar la influencia de las actividades lúdicas en la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la Institución Educativa N° 857 del caserío de Huápalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017, su metodología es de enfoque cuantitativo mixto, de tipo descriptiva-explicativa, de método científico, su población está conformada por 25 alumnos, donde llego a la concluyo:

“Desde el 2017, el estilo de aprendizaje de los alumnos de 3er y 4to grado de Piura, la institución educativa de primer nivel No. 857 en la Villa Huapalas, ha tenido un impacto significativo en la aplicación de juegos de juego, pues los resultados obtenidos lo confirman, y las variables independientes se desarrollaron antes

En contraste, hay un nivel de éxito significativo; 72.0% de los estudiantes fueron rechazados; luego del desarrollo de las variables independientes, 32.0% de los estudiantes fueron rechazados, una mejora del 40.0%. En el grupo de investigación”

Cuya (2018), presento su tesis titulada “*Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018*”, aprobada por la Universidad católica los ángeles Chimbote, que tuvo como objetivo principal: existe relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018, su metodología es de enfoque cuantitativa, de nivel descriptivo, donde concluyo que: “El 50% de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belém expresaron su pleno ejercicio en actividades recreativas durante sus estudios”.

Ortiz & Díaz (2015), en su tesis titulada “*Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del centro educativo campo galán del municipio de Barrancabermeja, departamento de Santander-Colombia, en el año 2015*”, aprobada por la Universidad privada Norbert Wiener, que tuvo como objetivo principal identificar las estrategias lúdicas más pertinentes con el fin de impactar positivamente el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del Centro Educativo Campo Galán del Municipio de Barrancabermeja, su metodología es de enfoque cualitativo, diseño descriptivo, su población está conformada por 70 estudiantes, donde concluyo que:

““Los resultados obtenidos reflejan que desde el momento en que los estudiantes comienzan a aprender a aprender a través de las actividades y participación en las actividades, el progreso académico de los estudiantes se produce de manera paulatina, y lo utilizan como referencia para la mejora del aprendizaje del pensamiento matemático. En la formación académica Utilice estrategias divertidas en el proceso. Esta dinámica actividad en el aula les permite desempeñarse con mayor eficacia”.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Actividad Lúdica

Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018), Presenta algunas de las teorías fundamentales sobre el proceso del entretenimiento o los juegos en el siglo XX. (pág. 43)

2.2.1.1. Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparède (1932)

Como señalan Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por Linaa, 1991) El autor define los juegos como las diferentes actitudes de las personas hacia la realidad.

“Los juegos no se pueden distinguir de los que no lo hacen, ni se pueden distinguir por comportamientos específicos, ni se pueden distinguí por características inmaduras humanas, estas últimas existirán cuando él juegue y cuando no lo haga. Incluso pocas personas pueden entender que los juegos restantes todavía existen en el comportamiento de los adultos, si solo se debe a las características de la infancia.”

Según Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018) su teoría se denomina “teoría derivada de la ficción”, sostiene que “En la vida de un niño lo más importante es el juego. Él cree que el juego es un campo en el que afectará las tendencias y necesidades de la vida adulta.”. Para este autor, la definición de juego la da el jugador a través de la interacción con la verdad. La cifra del entretenimiento es su parte ficticia, que es una manera de limitar la conexión entre el infante y la existencia en un ambiente específico.

Según Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por Claparède1993) indica que el juego “Este es un puente que une la escuela y la vida. Puedes usarlo para ingresar al puente colgante del fuerte de la escuela, y sus muros parecen separarlo para toda la vida.”. Este escritor planteó la hipótesis de que en una escuela activa los juegos son la herramienta más útil para movilizar a los niños. (pág. 157)

Según Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por Navarro, 2002) En su teoría de los juegos, argumentó que “La persecución del juego es un final ficticio. Cuando el entorno natural obstaculiza nuestro deseo de intimidad, este final satisface la tendencia profundamente arraigada y argumenta que es una actitud abierta hacia la novela. Se puede ubicar en “sí” y la verdad del juego. La característica es una función simbólica.”

Según Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por Orti, 2004) posemos decir que “Los niños quieren ser protagonistas de hechos y tramas de la vida diaria, aunque este papel no es bueno para los adultos. Por tanto, a través del juego, los niños pueden recuperar este rol, ayudándole a recuperar la autoestima y mantenerse a sí mismo. Por tanto, la diversión es primordial para que los infantes tengan una compensación emocional”

Para Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por De la Mora, 2004) Hasta cierto punto, la derivación ficticia “es similar al comportamiento mágico de los autores modernos del existencialismo. Este es un tipo de hechizo, tanto los infantes, como los adultos se esconden en una humanidad ficticia, irreal, potencial, factible, ficticio en lugar del mundo real.”

“La principal crítica a la teoría derivada de las novelas de Claparède es que no todos los juegos son de ficción o fantasía.” (pág. 44)

2.2.1.2. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

Según Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por Linaza, 1991) Para Piaget, “Las diversas formas de crecimiento de los niños son el resultado directo de cambios en su estructura intelectual. El tipo de juego refleja estas estructuras hasta cierto punto. Sin embargo, en términos del buen comportamiento de los niños, el juego ayuda a establecer y desarrollar nueva estructura mental.” El autor señaló que el juego incluye principalmente en lugar de comprensión además de la acomodación.

Para Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por Linaza & Maldonado, 1987) En teoría, cualquier adaptación al entorno debe lograr un equilibrio entre los dos polos. Si está imitando, entonces incluye el comportamiento que necesita modificar la propia estructura intelectual. “Es un paradigma de adaptación, la realidad externa en el juego se altera en beneficio de la probidad de la propia estructura y se convertirá en prototipo de anabolismo.” (pág. 42).

Piaget e Inhelder (2007) Dividieron los juegos en cuatro categorías: juegos de práctica, juegos de representación, juegos de pautas y juegos de construcción.

Para Valdés & Flórez (1996) “Juegos de ejercicios durante el movimiento sensorial (0-2 años), que competen a la fatalidad de movimientos automáticos. Una vez que el niño haya superado la dificultad de adaptarse a la nueva posición, utilizará las destrezas conseguidas para divertirse funcionalmente”.

Del-val y Kohen, (2010) señalaron que “Los movimientos se basan en la repetición funcional de funciones sensoriomotora, estos movimientos “perdieron” su propósito y se repiten solo por la diversión que brindan al niño.” Estas acciones suelen afectar la capacidad sensorial y motora. Son funciones sencillos o uniones de actividades, con o sin objetivo visible.

Para García & Delval (2010) “El juego simbólico (específicamente entre los 2 y 7 años) se manifiesta aproximadamente de los 2 años y se califica por la utilización “simbólico” de los motivos: los objetos que existen en los objetos no son reemplazados por sí mismos, sino que “representan” otras cosas. Objeto de existencia”. Por ejemplo, cuando un niño juega cuando usa una caja de cartón como automóvil, o cuando usa un papel como boleto, está jugando un juego simbólico.

Abad & Ruiz de Velasco (2011) señalaron que el “el juego entre los 5 y los 6 años. Cuando se sustituye por juegos habituales, ya no domina alrededor de los 7 años, aunque este descenso es paulatino, pues aún se pueden observar juegos intensos según el niño o el entorno en el que le guste.”.

Montañés, (2003), para este autor “Los juegos habituales aparecen entre los 4 y los 7 años, lo que depende en gran medida del entorno social del niño. Parten de un juego de reglas simples, y están directamente conectadas a la acción, y terminan alrededor de los 12 años, convirtiéndose en un juego de reglas complejas, más independientes de la acción, y suelen utilizar estrategias en lógica inductiva y deductiva, formulación y uso de hipótesis”.

Delval (1985) señala que “Estos juegos se califican porque están ordenados de acuerdo con una progresión de guías que todos los jugadores deben cumplir, estableciendo así una relación de cooperación entre ellos, y simultáneamente jugando juegos.”; Son básicos porque “ayudan a aprender habilidades sociales, ayuda, capacidad, afecto, dominio humanitario y conceptos normativos” (Montañés, 2003, p. 18). También, ayudan el proceso de la comunicación, la retentiva, la perseverancia, la inteligencia y la consideración.

Montañés et al., (2000) “La construcción de un juego no es una etapa más en el proceso evolutivo. Más bien, marcan una posición intermedia, un puente entre diferentes tipos de juegos y comportamientos adaptativos. Esta forma de juego aparece cerca del primer año y están en todas las fases del proceso del niño.

Estos juegos son esenciales por el proceso general de la primera infancia, porque pueden permitir que los niños desarrollen buenas habilidades motoras,

coordinación ojo-mano, habilidades analíticas y habilidades integrales. Fomentar la imaginación y la imaginación; mejorar la posibilidad de interés y atención; incitar las habilidades manuales, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico; etc.

Los análisis más fundamentales a la teoría de juegos de Piaget son las siguientes: Elkonin (1985) señala que “los juegos simbólicos no son puramente egocéntricos”, como pensaba Piaget, pero al contrario; Linaza (1991) Hace existencia en que “el concepto de juegos simbólicos al estilo de Piaget tiene ciertas contradicciones, que se representan como individuos en la etapa temprana y solo se socializan gradualmente” (pág. 51); Ortega (1992) señaló que : “Según la teoría de Piaget, la transición de una estructura lúdica simbólica a una estructura lógica normativa tiene una naturaleza tan grande que nos separa del egocentrismo, la auto compensación y los símbolos mágicos. Estudiar la estructura del pensamiento moral; en el medio hay una colección de elementos importantes relacionados con el desarrollo del conocimiento social, aún por explicar; Delval (2008) Señalando que “la clasificación de juegos de Piaget incluye algunos de los aspectos más importantes de los cambios en las actividades de juego de los niños, pero también permite que otros aspectos escapen”. Por ejemplo, es fundamental pensar si el juego se juega solo o socialmente con otros, o si el juego usa objetos o juguetes, o solo involucra al cuerpo mismo.

Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por Brooker & Woodhead, 2013) Se señala que “Durante la mayor parte del siglo XX, la teoría de Piaget dominó la investigación sobre el desarrollo infantil en Occidente, y su clasificación de los tipos de juegos fue generalmente aceptada”. (pág. 45)

2.2.1.3. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Para Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por Vygotsky,1982). Se señala: “El juego es un proceso alternativo, la realización ilusoria de deseos insatisfechos. Señala que la imaginación constituye una nueva forma que falta en la conciencia de los niños y representa una forma especial de actividad de la conciencia humana”. Él cree que en los juegos, los niños crearán una situación virtual y una estructura de sentimientos/cosas, en la que los aspectos semánticos, el significado de las palabras y el significado de los objetos dominan y determinan su comportamiento; enfatizando que los niños no están en el juego. Símbolo, pero queriendo, satisfaciendo deseos, para que las categorías básicas de la realidad se transmitan a través de la

emoción; insiste en que la esencia del juego son las reglas, que se transforman en emociones.

Vygotsky (2008) en su opinión señaló que:

“El juego se jugará en el área de desarrollo próximo del niño. Durante este período, el niño siempre es mayor que la edad real. El juego en sí comprende una escala de comportamientos que imaginan varias propensiones evolucionado, lo que lo convierte en una fundamental fuente de proceso”.

Para Ortega (1992) estableció la relación entre los juegos y el trasfondo humanista y educativo en el que viven los niños, y afirmó que en los juegos, se plantean a sí mismos en sus actividades culturales adultas y recitan sus listas e intereses del mañana.

“El juego se juega antes del desarrollo, porque de esta manera los niños comienzan a adquirir la motivación, habilidad y actitud necesarias para la participación social, que solo se puede realizar plenamente con la ayuda de los ancianos y compañeros.”. Vygotsky. Asimismo, establece que la imitación es cualquier regla interna que caracteriza al juego. A través de él, “Los niños hacen que todas las actividades humanas tengan un significado social y cultural” (pág. 64).

Elkonin (1985) señala que:

“El trasfondo del juego es social, porque su naturaleza y origen también son sociales, lo que pone de relieve que la naturaleza de los juegos de los niños solo se puede entender a través de su relevancia para la vida de los niños en la sociedad, y que el uso de objetos pertenece al entendimiento El servicio de la vida social relacional muestra que el origen de los juegos simbólicos está estrechamente relacionado con la formación de la cultura infantil, y la formación de la cultura infantil es la orientación de los adultos, lo que indica que el papel de los niños en la conducción de juegos es una composición orgánica de reglas interconectadas, y Las reglas se han convertido gradualmente en el núcleo de los roles de los niños en tales juegos.”

Para Gallardo Lopez & Gallardo Vázquez (2018, citado por Ortega, 1991) nos señala que “Desde el punto de vista sociocultural de las escuelas soviéticas, el propósito del juego es comprender el mundo de los adultos, sus correspondencia, sus movimientos, transacciones y el sistema de disposición y confianza”. (pág. 46)

2.2.2. Aprendizaje

Como mencionamos en la introducción, desde principios del siglo XX han surgido una serie de escuelas de psicología que ayudan a explicar el concepto de aprendizaje:

1. **Conductismo:** vea el aprendizaje como una respuesta condicional. En este caso de la escuela de pensamiento rusa, Betcherev y Pavlov pasaron a primer plano. Aclararon la teoría del reflejo condicionado. A través de este reflejo condicionado, el estímulo que actúa sobre el organismo cuando el organismo realiza una actividad puede convertirse en el estímulo condicionado de la actividad (aprendizaje). Y reemplaza la estimulación natural.

J. Watson también se centrará en la psicología animal, aplicándola a los humanos, manipulando el entorno (estímulo) y determinando su efecto sobre la conducta (respuesta) sin involucrar la conciencia.

E. Thorndike (1874-1949) propuso la tesis de Pavlov y aclaró la teoría del aprendizaje del “ensayo y error”. Por lo tanto, realiza experimentos con animales para estudiar el proceso de aprendizaje, examina el tiempo que les lleva resolver los problemas que enfrentan y crea una conexión (conexión) estímulo-respuesta que hace que los animales recuerden lo que deben hacer.

E. Thorndike aclaró la ley del aprendizaje (la ley de disposición, la ley del ejercicio y la ley del efecto), y su reconocimiento en el campo de la educación ha sido ampliamente reconocido. Con la ayuda de la ley de los efectos (conexión estímulo-respuesta, luego mejora positiva o negativa) y la preparación (conducción nerviosa básica en la formación de la conexión estímulo-respuesta), se convirtió en el primer psicólogo en darse cuenta de la importancia de la motivación del aprendizaje. También profundizó en el concepto de transferencia, que se trata de aplicar los conocimientos adquiridos en una situación concreta a una nueva situación: si los alumnos contienen contenidos similares a los que han dominado previamente, estarán más dispuestos a afrontar nuevos problemas. La similitud de contenidos favorece el aprendizaje, por el contrario, las contradicciones distorsionan el aprendizaje. Muchos problemas relacionados con las dificultades de aprendizaje se deben a que no se considera este concepto.

Las deficiencias de la teoría de E. Thorndike están inventadas por B. F. Skinner, quien distingue el comportamiento de reacción y el comportamiento

de manipulación. Este último no se limita a responder a estímulos, sino que también puede actuar de manera espontánea sobre el entorno, provocando así las consecuencias de determinar formas especiales de comportamiento en el entorno, es decir, fortalecer el aprendizaje a través del éxito y la retroalimentación. Esta doble interacción ha dado lugar a un nuevo tipo de enseñanza.

2. **Gestaltismo:** A principios del siglo XX, los psicólogos de la Gestalt intentaron corregir las deficiencias planteadas por la teoría conductista, por lo que propusieron el concepto de Einsicht (penetración total), que afirmaba que la inteligencia humana puede intervenir espontáneamente ante las dificultades, sin una asociación estimulante y efectiva. comportamiento. La teoría de la Gestalt cree que las cosas se comprenden capturando la totalidad de las cosas, no estudiando sus componentes. Wertheimer formuló una serie de leyes perceptivas (embarazo, semejanza, proximidad, cierre, buena continuidad y características de pertenencia), que constituyen el aprendizaje a través de la comprensión. Mediante la comprensión, este tipo de aprendizaje tiene ventajas sobre el aprendizaje conductual de la escuela secundaria:

Este aprendizaje requiere mucha menos práctica, no requiere mecanización y es más fácil de replicar. En comparación con los estudiantes que lo aprenden mecánicamente, internamente y sin comprensión, es más fácil para los estudiantes obtener contenido que se ve y se entiende claramente de manera intuitiva.

Es más fácil transferir soluciones a unos problemas a otros, porque puedes encontrar elementos comunes. Será más fácil para los estudiantes resolver nuevos problemas y cuanto más similar sea la situación, más situaciones se habrán resuelto. En este sentido, es muy útil utilizar ejemplos en la enseñanza.

3. **Cognitivismo:** El proceso de conocimiento del objeto de investigación incluye todas las múltiples funciones del pensamiento, por lo que se plantean dos preguntas básicas:

Ilustra un modelo representativo de complejidad cerebral.

Descripción de cada componente.

”.

El modelo aplicable a la psicología cognitiva proviene de la teoría del procesamiento de la información. A partir de entonces, el aprendizaje significativo es “el procesamiento psicológico de nueva información, que lleva a la relación entre esta y los conocimientos adquiridos previamente”.

De esta manera, la mente de los estudiantes es capaz de procesar la información recibida de acuerdo con los siguientes comandos, que comienzan con lo que ven u oyen y terminan con su asimilación psicológica y memoria.

D. Ausubel y J. Bruner son los principales teóricos del sistema y presentan sugerencias para el aprendizaje significativo del lenguaje y el aprendizaje por descubrimiento. (pág. 5)

2.3 Bases filosóficas

2.3.1. Actividad lúdica

2.3.1.1. Definición o concepto

Meneses & Monge (2001, citado por Zapata, 1990) Se señaló que “el juego es el contenido principal de la educación escolar. Los niños aprenden más cuando juegan, por lo que esta actividad debe ser el eje central del plan”.

La educación a través del deporte hace uso de los juegos porque aporta grandes beneficios a los niños, incluidas las contribuciones al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y las artes del lenguaje.

Meneses & Monge (2001, citado por Flinchun, 1998) “Mencionó una encuesta. Según reportes, entre el nacimiento y alrededor de los 8 años, el 80% del aprendizaje personal ha pasado y da que los niños están jugando juegos en este momento, es necesario reflexionar sobre su contribución al desarrollo cognitivo”

A través de los juegos, los niños aprenderán gradualmente a compartir, desarrollarán el concepto de cooperación y trabajarán juntos; también aprenderán a protegerse y defender sus derechos. Los niños corren, saltan, trepan y persiguen. Estas actividades pueden hacerte feliz y fortalecer tus músculos; por lo tanto, incluso si gatea, se estirará, alcanzará objetos, pateará y explorará, aprenderá a usarlo y colocarlo correctamente en el espacio.

Una de los motivos por las que los infantes juegan es para ayudar a su proceso físico. No sabían esto, por lo que realizaron múltiples operaciones hasta que lo hicieron insoportable. Con esta actitud, el niño repetirá y repetirá la acción sin cansarse hasta que sea perfecta, solo para hacerlo bien.

Además de ayudar a su desarrollo físico, este juego también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para los niños con actitudes y comportamientos inapropiados, como la mala gestión de la frustración, la desesperación o la ira, el juego es una salida para liberar estas emociones.

Cada lugar es ideal para jugar y hay juegos en todas partes. Sin embargo, debe haber un espacio especial, que sea privado y respetado por los adultos y decorado según los intereses y preocupaciones de los niños. Además, a medida que crece, el espacio debe ser más grande para que pueda jugar con seguridad y sin miedo utilizando sus actividades, creatividad, imaginación y componentes.

Las escuelas aún deben brindar a los estudiantes oportunidades para participar en competiciones deportivas competitivas organizadas. Para ello, organizará torneos internos, invitará a otras instituciones a participar y aceptará los resultados para que los estudiantes tengan la oportunidad de participar. (pág. 115)

2.3.1.2. El juego desde el punto de vista teórico

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) nos explica que todos los niños están jugando:

“Este tipo de diligencia es tan común en su existencia, se puede decir que esta es la razón de la existencia de la infancia. De hecho, los juegos son vida, limitando el desarrollo armónico del cuerpo, la inteligencia y la emoción.”. Los niños que no juegan son niños enfermos física y mentalmente. La guerra y el sufrimiento hacen que el individuo se concentre solo en la supervivencia, lo que hace que el juego sea difícil o incluso imposible, lo que lleva al debilitamiento de su temperamento.

Aunque el desarrollo de los niños y sus juegos, al igual que las necesidades de los juegos en general, es una realidad universal en nuestra opinión, los juegos todavía están arraigados en el abismo de las personas de todos los países. Su identidad cultural se lee a través de los juegos y juguetes que crean: los objetos de práctica y juego son infinitamente variables y tienen características raciales y sociales específicas. Bajo la restricción o estimulación de las instituciones familiares, políticas y religiosas, y restringido por el hábitat o el tipo de sustento, como institución real, los juegos infantiles y sus tradiciones y reglas constituyen un verdadero espejo social.

A través del juego y su historia, la gente no solo puede leer el presente sino también el pasado. Una parte importante del capital cultural de cada nación radica en

su patrimonio de entretenimiento. Los descendientes continúan enriqueciéndose, pero en ocasiones también enfrentan la amenaza de corrupción y extinción.

“En otros casos, el juego es una de las actividades educativas esenciales y se debe participar en el marco de las instituciones escolares, mucho más allá de los jardines de infancia o guarderías que a menudo están restringidos. De hecho, el juego ofrece a los educadores una forma de comprender mejor a los niños y actualizar los métodos educativos. Su introducción, especialmente cuando la investigación sobre juegos es aun relativamente escasa y aún no ha dado lugar a la elaboración de teorías que puedan dar respuesta a diversas interrogantes planteadas por las actividades de entretenimiento.”. (pág. 5)

2.3.1.2.1. ¿Qué es el juego?

Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980)

“La supervivencia, la búsqueda de alimentos, la reproducción, la defensa y otras actividades, así como los objetos producidos por la industria humana, tienen comportamientos indiscutiblemente irreductibles. Estos comportamientos no pueden clasificarse bajo ningún nombre habitual: armas, herramientas, indumentaria, adornos. Sin embargo, no hay nada que decir con certeza que el comportamiento es un juego y el objeto es un juguete.”

“No hay signos objetivos observables que brinden la posibilidad de conclusiones definitivas y, sobre este tema, todos los juicios son subjetivos. Por ejemplo, el mismo objeto, como un martillo o una sierra, ahora puede ser una herramienta para el carpintero que lo manipula, y ahora es un juguete para su hijo o un adulto puramente por entretenimiento. En este caso, se puede explicar que según las diferentes disciplinas, los investigadores pueden plantear teorías diferentes y en ocasiones opuestas.”. (pág. 6)

2.3.1.2.2. El juego en el animal

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980):

“Varios expertos en comportamiento animal intentan aclarar el problema del juego humano observando a los animales. Entonces ya estamos a principios de este siglo. Groos formuló su teoría de ejercicios preparatorios. Según él, en los primeros tiempos de la humanidad, al igual que en la primera edad de los animales, los juegos constituirán un programa instintivo para adquirir comportamientos que se adapten a las situaciones que los adultos deberán afrontar posteriormente.”.

Mantente más cerca de nosotros. Al analizar el comportamiento de los gatitos, Konrad Lorenz escribió: ¿En qué se diferencian estos comportamientos lúdicos de la vida real? En un avión formal, los ojos más experimentados no pueden detectar ninguna diferencia. Sin embargo, existe. En todos estos juegos se realizan las acciones necesarias para capturar a la presa, atacar a otro gato y repeler al enemigo, la persona que desempeña estos roles nunca ha sido realmente lastimada. El tabú social que prohíbe las mordeduras reales (garras profundas) se observó meticulosamente durante el juego, pero en realidad, este tabú fue cambiado por la emoción.

“La situación real pone al animal en un estado psicológico específico, que implica la práctica de una determinada conducta, y es solo una conducta. Lo especial del juego es que experimenta un comportamiento preciso sin los correspondientes estados emocionales. Por tanto, hay un teatro durante todo el juego, porque el jugador simulará emociones que no sintió en él. Por tanto, el juego constituirá un ejercicio ficticio de caza y defensa.”. (pág. 6)

2.3.1.2.3. Definición y clasificación

La Organización de las Naciones Unidas (1980) nos explica que para la educación paralelamente a estos intentos:

“Al observar comportamientos específicos para capturar los detalles del juego, por el contrario, varios autores intentaron acotar el problema del juego desde la teoría general. Como sigue ejerciendo hoy en día, una de las figuras más importantes es el francés Roger Cayolis. Su obra “Les jeux et les hommes” se publicó hace 20 años, intentando definir y clasificar los juegos en general”.

Según la definición planteada por el holandés Huizinga, Caillois especifica las características que nos permiten distinguir los juegos de otras prácticas humanas: luego definir los juegos como una actividad:

- 1) Gratis: si el juego no pierde inmediatamente su atractivo y su carácter alegre, no se puede obligar al jugador;
- 2) Separación: limitada al rango preciso de espacio y tiempo predeterminados;
- 3) Incierto: Su desarrollo no se puede determinar, y sus resultados no se pueden determinar de antemano, por lo que los jugadores tienen cierto grado de autonomía para inventar;
- 4) No productivo: no creará bienes, riqueza ni ningún elemento nuevo y, excepto por la transferencia de propiedad dentro del círculo del jugador, provocará la misma situación que cuando comenzó el juego;

- 5) Regulado: Sujeto a las reglas regulares de suspensión de leyes ordinarias y establecimiento temporal de nueva legislación, esta es la única ley importante;
- 6) Virtual: Acompañado de un sentido específico de franqueza e irrealismo relacionado con la segunda realidad o la vida real.

Los juegos definidos de esta manera se pueden dividir en cuatro categorías:

- 1) Al principio, significa igualdad de oportunidades. Implica conceptos en competencia, conceptos desafiantes y lanzamientos a los oponentes o uno mismo;
- 2) Juego basado en el azar, categoría fundamentalmente opuesta al juego anterior;
- 3) Juegos de simulación, drama o juegos de ficción donde el jugador parece ser diferente de su mundo real;
- 4) Finalmente, “basados en juegos que buscan el vértigo, estos juegos intentan destruir instantáneamente la estabilidad de la percepción e imponer un pánico en la conciencia despierta”. (pág. 7)

2.3.1.2.4. Funciones psicológicas del juego

Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) “Ante el esfuerzo de describir los juegos como objetos, varios métodos psicológicos intentan captar el papel que juegan los juegos en el desarrollo psicológico individual”.

Para el británico Henry Bett, los juegos son el resurgimiento involuntario de instintos vitales que ahora han perdido su significado. Para otros, los juegos son actividades funcionales relajantes, o un medio de invertir en energía, que las actividades de supervivencia no pueden o ya no pueden absorber.

En este campo, dos teorías marcan la investigación en curso actual:

La teoría de la psicogenética establecida por Jean Piaget no solo ve el crecimiento de los niños, sino también su crecimiento en el juego. Un cierto tipo de juego es inseparable de cada etapa. Aunque es posible verificar la modificación del ritmo de juego o la edad de aparición de una sociedad a otra, de una persona a otra, para todos, el orden Son lo mismo. Los juegos constituyen el verdadero revelador de la evolución psicológica de los niños.

Las teorías recogidas por J. Chateau y H. Wallon son más importantes porque conducen a métodos de enseñanza completamente nuevos, por lo que han sido invocadas en muchas ocasiones en este trabajo.

Para la teoría psicoanalítica de Freud, "el juego puede estar relacionado con otras actividades fantasmas de los niños, especialmente el sueño". Los hechos han

demostrado que la función básica del juego es reducir la tensión causada por la incapacidad de lograr un deseo. Sin embargo, a diferencia de los sueños, los juegos se basan en transacciones permanentes entre fuerzas motrices y reglas, entre ficción y realidad.

Según J. Henriot, el juego se dividirá en tres momentos distintos:

- 1) Atraído por su juego, el jugador parece fascinado por la fantasía. Transfórmate en el mundo. La silla no es una silla, sino un automóvil. La muñeca está dormida. El palo no es una moda, sino una espada.
- 2) De hecho, “el jugador todavía está despierto. Nunca se deja engañar. Sabe que la silla es solo una silla y que el muñeco no está vivo”.
- 3) Sin embargo, es necesario un cierto grado de ilusión: “Si te excluyen, si no juegas, corres el riesgo de no saber qué juego es o incluso el juego”.

“Obviamente, en cierta medida, el actor juega un papel fundamental en la formación de la personalidad y el desarrollo de la inteligencia, y su papel en el proceso de aprendizaje es vital. Volveremos a esta función, que se relaciona con los niños como individuos. Corresponde al desarrollo de los miembros activos de la sociedad”. (pág. 7)

2.3.1.2.5. Juego y sociedades

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) nos indica que:

“Como hemos visto, la universalidad de los juegos en la elaboración de la psicología individual va acompañada de cambios evidentes de una época a otra, de una cultura a otra y de un tipo social a otro. Comparado con el trabajo general mencionado anteriormente, una serie de estudios tienden a ubicar el juego en su contexto social e histórico”.

De hecho, considerar el aspecto del lenguaje es suficiente para demostrar que existen grandes diferencias en el concepto de juego. Por ejemplo, la etimología nos dice que el adjetivo “lúdico” (o “lúdico”) es la fuente de términos modernos (como “ludoteca”), derivados del latín “ludus”, que también significa entretenimiento infantil, juegos, bromas y escuela. . Una evolución similar se originó a partir de la palabra griega “schola”, que originalmente significaba ocio, y luego adquirió el significado de “ocio de aprendizaje”, y alcanzó el significado actual de “escuela”. Por tanto, en las sociedades antiguas, el trabajo / ocio o entretenimiento de la oposición está lejos de ser tan claro como en la sociedad industrial. Desde el siglo XVIII, la

industria ha valorado el trabajo productivo y ha perjudicado cualquier ocupación que se consideraba improductiva.

La existencia de uno o dos términos diferentes revela otra objeción igualmente interesante: estos términos usan una palabra para significar “juego” en España, “jeu” en Francia, “Spiel” en Alemania e “igra” en Rusia. Por lo tanto, el inglés divide claramente el juego en actividades “jugar” desordenadas y ocasionalmente turbulentas y juegos que siguen reglas estrictas “juegos”. La investigación sistemática que aún no se ha probado aportará elementos interesantes al estudio de la relación entre drama y cultura. Desde un punto de vista etnográfico, los juegos son en realidad un verdadero indicador cultural, al igual que los modales en la mesa o la etiqueta. Sin embargo, su investigación en esta área todavía está demasiado sesgada.

Teóricos como Huizinga incluso creen que los juegos son la base fundamental de la cultura porque es el único comportamiento que no puede ser restaurado por el instinto básico de supervivencia. Afirma que el juego es el origen de todas las instituciones sociales, el poder político, la guerra y el comercio, y revela sus elementos lúdicos. Él cree que los juegos son también el origen del arte. De hecho, los juegos contienen una parte importante de las actividades creativas y presentan una analogía con el arte. Aunque diferente del arte, escapa a cualquier plan de duración.

Al contrario de Huizinga, el sueco Yrjo Hirn cree que los juegos son el resultado final del proceso de descomposición del sistema social, lo que prueba que muchos rituales de desaparición de los juegos representan una reducción de la supervivencia.

“No hay duda de que si bien este juego está enclavado en lo más profundo de las tradiciones culturales de una nación, también se desarrolla con el desarrollo de la sociedad; la historia nos dice que la formación del juego depende del sistema económico y político. Por lo tanto, un simple juguete Generalmente fabricado por los propios niños, generalmente por los propios niños, sus huellas todavía se puede encontrar en la sociedad occidental moderna. En la era industrial, estos juguetes se obtuvieron con éxito a través de la producción y venta de juguetes, que es considerable, fuente de beneficio”. (pág. 8)

2.3.1.2.6. La pedagogía y el juego

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) señala que “Por la misma razón, ¿se integran los juegos en la educación en función del tipo

de sociedad? Aceptado y alentado, o rechazado como barrera a la productividad ciudadana”.

Sin embargo, independientemente de la actitud de la sociedad hacia los juegos infantiles, estos siempre desempeñan un papel fundamental en la educación. Incluso se puede decir que el juego actúa como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los educadores que estén ansiosos por actualizar pueden mantener la calma sobre las enormes posibilidades que ofrece el entretenimiento. En la antigüedad y el Renacimiento, algunos filósofos han enfatizado la importancia de los juegos. Sin embargo, en los países europeos industrializados, los juegos de azar se consideraban inútiles o incluso dañinos, y el primer trabajo de Krapared en 1916 fue necesario para restaurar el entretenimiento a los ojos de los educadores más avanzados. Al estudiar las posibilidades educativas de los discapacitados mentales, el Dr. Ovide Decroly tuvo que llamar la atención sobre el uso práctico de esta verdadera herramienta de enseñanza. Después de él, una pedagogía activa basada en el trabajo de Célestin Freinet se esfuerza por inculcar en la escuela un verdadero espíritu de juego, es decir, pasión, creatividad y descubrimiento.

“Sin embargo, los juegos no pueden reemplazar completamente a las escuelas, por lo que los educadores deben estar informados y ser cautelosos al respecto. Como decía J. Chateau, contrariamente a las arduas tareas de los adultos, los propios niños suelen considerar los juegos como una actividad ingenua, y en ocasiones requieren un trabajo más tradicional, que requiere su esfuerzo consciente y continuo”. (pág. 8)

2.3.1.3. El juego desde el punto de vista psicológico

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) señaló que:

“Para estudiar la evolución de las actividades de entretenimiento desde el nacimiento hasta la adolescencia, por un lado, puede remitirse fácilmente a la teoría psicoanalítica, que explica el juego reduciendo la necesidad de ejercicio y juega un papel importante en la autoformación. Por otro lado, para los psicólogos infantiles, según la psicogenética de Piaget, utilizaban los juegos como herramienta para medir la madurez y el desarrollo psicológico y emocional”.

Estas dos teorías se basan en el supuesto de la universalidad humana, que se puede explicar como “las diversas etapas de desarrollo se suceden en el mismo orden para todos; lo que importa es el concepto de este orden, porque es general, no La edad a la que aparece la etapa, la apariencia de la etapa puede no solo diferir de una cultura a otra, sino también entre individuos de la misma cultura”. Sin embargo, como

veremos, las condiciones socioeconómicas de la vida de los niños pueden tener un impacto importante en la importancia relativa de estas diferentes etapas. (pág. 8)

2.3.1.3.1. Primera infancia

Según la organización de las Naciones Unidas para (1980) la educación en el recién nacido y hasta la edad de tres meses:

“El juego se convierte en un columpio o un columpio, recreando el sentimiento en el vientre materno. En una sociedad donde las madres sostienen a sus hijos casi constantemente, este columpio no es un juego real, porque es parte del estado natural y permanente del niño. En esta etapa, el niño es visto como un todo indivisible y aún no se ha dado cuenta de la diferencia entre su cuerpo y el mundo exterior. Por ejemplo, con su madre amamantando en cualquier momento y lugar, este niño africano no recibió sistemáticamente los chupetes del niño europeo en los primeros meses. Al succionar, el niño tendrá la primera posibilidad de romperse el cuerpo, cuando el objeto chupador no sea su dedo, encontrará que precede a la manipulación lúdica del juguete real (primero sólo verbal). También en la sociedad industrial, un bebé que dejó a su madre temprano recibió un juguete que la representaba de su madre, la reemplazó con un niño y estaba dispuesta a dejarse manipular. Este es el papel del sonajero En la sociedad industrial, la aparición del sonajero parece ser anterior a la vida de los niños.

La dolorosa desaparición de la madre y la posterior alegría de la recurrencia, seguida pronto por la alegría de ver el dolor desaparecer nuevamente, constituyen el espíritu de arranque de muchos desequilibrios y trastornos del desarrollo en los niños separados de sus madres. Esto muestra que el juego de enseñar y esconderse, que es uno de los primeros juegos de los niños, ya está lleno de un simbolismo incuestionable, a saber, el deseo y el tabú. Freud describió y analizó el "juego enrollado" en un famoso pasaje de su libro "Más allá del principio del placer", que es el juego favorito de su nieto de 18 meses: el niño tiene un juguete de madera enrollado. Rodeado por él, se entregó repetidamente a un juego muy interesante. Tire la bobina lejos de la cama para que desaparezca de la vista y tire de la cuerda para que la bobina reaparezca inmediatamente. La reaparición de la bobina siempre parecía darle la más vívida satisfacción. Sin embargo, rápidamente lo hizo desaparecer arrojándolo de nuevo. Freud reveló el proceso dual del juego: dominar el dolor de la ausencia de la madre de manera inseparable, representando voluntariamente su partida y luego su regreso.

“Por lo tanto, a partir del segundo año, una parte importante del significado simbólico está presente en los juegos de los niños, y comienzan a aprender el lenguaje

hablado aproximadamente al mismo tiempo. Sin embargo, la primera parte de la vida antes de los tres años parece ser más importante que los juegos funcionales, los juegos sensoriomotores. La sensación de los juegos funcionales radica en la operación misma: movimiento de diferentes partes del cuerpo, ritmo o equilibrio, actividad sonora, gritos, zumbidos Zumbido, ruido... A esa edad, el niño tardó mucho en mirar la imagen, antes de que el espejo poco a poco le hiciera darse cuenta de sí mismo.”. (pág. 9)

2.3.1.3.2. Escolaridad primaria

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) nos explica que:

“Este grupo de autores dijo que si esta identidad obtenida a través del descubrimiento de la otra parte no puede hacer desaparecer los juegos sensoriomotores de la primera época, se convertirá en el elemento principal de los juegos de imitación o novelas. Estos juegos son imprescindibles de dos a tres años. Los juegos de bebés se ven como una dialéctica entre la identificación continua y la identidad. Este tipo de dialéctica se está reconsiderando cada vez más, por lo que su papel es crucial para la elaboración de uno mismo.”.

A esta edad, los niños suelen jugar papeles virtuales: ahora un animal, ahora una vendedora o un médico; o él mismo, pero en situaciones ficticias se le representa como una niña que dice jugar, dormir o llorar.

Por lo tanto, identificarse con un modelo favorito (como la madre) no es la única forma de identificación. El niño también puede actuar como él mismo, o como el malo que lo castiga o lo asusta. En este proceso de reconocimiento, las muñecas juegan un papel importante y pocas personas no usan muñecas. De hecho, una muñeca es un objeto y otro objeto: una madre, un hermano o un niño, como revela el trabajo de una niña de la escuela de Bouaké:

“Cuando era joven, prefería jugar con muñecas. La razón por la que me gusta es porque admiro a mi madre, que lava a mi hermano todas las tardes, lo viste, lo amamanta y lo pone boca arriba. Quiero hacer lo mismo. Cuando mi padre regresó de un viaje de negocios, me compró una muñeca de pelo largo. Voy a clase todos los días, no a clase, pero a ver a todos los sastres del pueblo, siempre me dicen tonterías. Agregaré un trozo de tela, y cuando ese trozo de tela sea un poco grande, cortaré una camisa para la muñeca con un cuchillo oxidado en la caja de costura. Caminé, con las muñecas en la espalda y la caja en mis brazos. Até mi pañuelo a mi pecho como una

teta. A veces incluso decía que el bebé lloraba y lo amamantaba. Mi madre es una mujer, si puede cuidar a su hijo, me dará un maletín y me dejará meter la ropa de la muñeca. Perdí mucho tiempo lavando ropa. El cabello se cae constantemente debido al tirón constante. Mis compañeros sin muñecas me tienen envidia. Siempre querían pegarme de camino a la escuela. Un día, mi madre me envió la muñeca y yo puse la muñeca cerca de mi compañera, cuando regresé, vi que la cabeza de la muñeca desaparecía. Lloré mucho. Mi madre me compró otro, pero no me gusta el primero.”

Como se expresa perfectamente en el texto citado, la muñeca representa tanto a una niña como a una hija, a través de la cual la niña se ha preparado para su futuro papel como madre de familia desde los primeros años.

Si bien desde esta época, ha existido una clara diferencia entre los juegos de niñas y niños, hay que señalar que a una persona y a la otra le gusta imitar o practicar todos los juegos representativos con palabras al mismo tiempo. Tiempo para el desarrollo del gusto en el dibujo y el modelado.

En general, se cree que los niños entran en la vida de grupo a partir de los cinco o seis años. Hace cinco años, “Aunque en realidad nunca jugaron juntos, no les gusta jugar solos, y hay pocos niños de esta edad junto a la arena en el patio de recreo”. A partir de los cinco años, los niños preferían participar en actividades grupales, pero Su fusión se va completando poco a poco. En primer lugar, es un espectador pasivo del juego de los mayores. Debe recibir algún tipo de aprendizaje antes de que J. Chateau pueda escribirlo como él mismo: “Este no es de ninguna manera un grupo fijo como un equipo scout, sino un grupo de límites en constante cambio. El grupo tiene un centro y una periferia. En la periferia están los niños, en un lugar flotante. Algunos niños solo trabajan cuando nadie es rechazado. Fue aceptado como miembro del grupo; estos marcan los límites del grupo”.

“Aproximadamente al mismo tiempo, esto corresponde a la primera etapa de la escuela primaria, que sin duda está relacionada con el descubrimiento de la vida grupal, los juegos de hazañas pueden afirmar la fuerza, el coraje y consolidar la fuerza perteneciente al grupo o carácter. Estas hazañas (dolor desequilibrado, insoportable, etc.) pueden traer riesgos importantes, pero parecen tener funciones psicológicas positivas. Si no les sugiere otras cosas equivalentes a los niños (quizás menos peligrosas, pero igualmente significativas), Estas hazañas no se pueden prohibir.” (pág. 10)

2.3.1.3.3. Preadolescencia

Para la organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980): “En el período siguiente, los juegos simbólicos se degradaron, al menos aquellos juegos que implicaban un modelo de reconocimiento de lo real, familiar (padre o madre) o social (cazador, maestro, jefe...). Por otro lado, los juegos de ficción que brindan mucho espacio para la imaginación han estado activos hasta los 12 años, incluidos piratas, vaqueros e indios, astronautas y juegos de niñas en películas o artistas de televisión.

Al mismo tiempo, es decir, alrededor de los diez años, el niño descubre un programa de juego que suele denominarse “juego de fiesta”. Piaget describió esta edad como una deducción hipotética, que corresponde al desarrollo de actividades manufactureras (tejido, costura, trabajo manual) y una afición al deporte. Al mismo tiempo, el equilibrio básico entre la fuerza motriz y las reglas necesarias del juego tiende gradualmente a ser lógico y formal. La auto-mejora hace que los movimientos simbólicos sean menos flexibles y la imaginación pobre. Los niños encuentran la diversión de los juegos que carecen de contenido narrativo. Estos juegos tienen reglas estrictas y suelen ser complejos, requiriendo mucha atención y reflexión. Juegos de cartas, juegos de mesa (awelédé losbaulés y sus diferentes versiones, damas, ajedrez). Estos juegos pueden conservar algunas funciones funcionales y, a veces, incluso diversión simbólica, pero su característica esencial es la regularidad lógica que imponen al jugador.

El final de este período también marca el final de la infancia. La transición de una época a otra es una prueba difícil y algunas sociedades promueven este proceso a través de varios rituales.

“En el mundo occidental, toda la sociedad actual se niega a asumir este papel. Esto puede ser una explicación de la situación particularmente dolorosa de los adolescentes de ambos sexos. Sus actividades lúdicas han desaparecido casi por completo y no encuentran las palabras. Muchas veces no las dominan bien, no han cambiado completamente de cuerpo y no las han encontrado en el grupo familiar o social, necesitan el apoyo y la integración. Por ello, Philippe Gutton explicó que a esta edad, la frecuencia de frecuentes acciones violentas (delirios, suicidios) es el resultado del abandono social y cultural en el que se encuentran los adolescentes.” (pág. 10)

2.3.1.4. El juego desde el punto de vista sociológico

2.3.1.4.1. Las sociedades y sus juegos

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) señala que “Se puede ver en sus juegos que si se despierta la etapa básica del desarrollo psicológico de un niño, si ve la estrecha dependencia del entorno más de una vez: no importa desde qué punto de vista, el niño que juega tiene una relación directa con la sociedad.”

La presencia o ausencia de la madre, la organización familiar, las condiciones de vida y de vida, el medio ambiente y los medios de vida afectan directamente las prácticas lúdicas, y cuando los niños están demasiado desfavorecidos, no pueden desarrollar este estilo. El juego es una actividad de lujo que implica ocio. La gente hambrienta no jugará.

De hecho, el juego no se puede jugar en ningún lugar, en ningún momento ni de ninguna manera. Desarrolla y escribe que Y.S. Toureh, en un entorno que no está plenamente comprometido con él, reconoce la existencia de un espacio dinámico que puede denominarse zona de juego. Esta área consta de los siguientes componentes:

- a) El espacio definido por su tamaño y contenido,
- b) experiencia personal, medios y aspiraciones,
- c) presión del exterior,
- d) Adaptabilidad de la modificación.

Por tanto, se puede decir que hasta el año de edad, la zona de juego de los niños está definida por la cuna, colchoneta, cochecito o la espalda de la madre que lo carga, la cabecera y los pies de la cama, colchón, sábanas y mantas, pañales, Y el cuerpo de la madre y el niño.

“En otras palabras, el área de juego está compuesta por un grupo formado por una persona y un espacio específico, que simultáneamente exhibe la dialéctica de la vida, y es estable y dinámico. Por lo tanto, la diversidad de lugares culturales y de entretenimiento corresponde a la diversidad de diferentes individuos, porque en el análisis final, los lugares de entretenimiento son solo fragmentos del espacio social y cultural, y fuerzas de diferentes fuentes se unen para establecer el centro. Fusión creativa de personalidad”.

Por tanto, podemos decir que un espacio de entretenimiento específico lo establece la sociedad rompiendo los hábitos cotidianos en el plano espacial y temporal adecuado. Según la sociedad rural, urbana, industrial o en desarrollo, el niño a veces se expande libremente en los campos y los bosques y puede viajar a voluntad, o en ocasiones se encuentra aprisionado en un espacio superpoblado y soberracional que

no puede sustraerse de la “libertad”. El ángulo más pequeño de la tierra. En un país industrializado, incluso si las condiciones de la vivienda son las correctas, se puede ver que muchos padres llenan la habitación de muchos muebles y objetos complicados, tradicionales y extraños, con la fantasía de animar a los niños a jugar. Este niño no tiene otro efecto que paralizar casi por completo sus actividades de juego. El mismo fenómeno se puede observar en algunas salas de recreación, debido al exceso de equipamiento, estos fenómenos se han transformado en anexos de aula.

A nivel de tiempo, condiciones muy diversas pueden llevar a situaciones objetivamente desfavorables para el juego. Algunos niños que están completamente abandonados por sí mismos no pueden percibir la sucesión de diferentes momentos de sus vidas y pierden la capacidad de jugar. Aquellos que caen en el círculo del infierno de las tareas diarias también se encontrarán con la misma situación: participar en el trabajo de adultos o en la tarea ni siquiera tienen tiempo libre por un día.

Las actitudes de los adultos hacia los juegos infantiles son también un reflejo de planes ideológicos y son igualmente decisivas. Hostiles o indiferentes, o acaparadores opuestos, los adultos pueden eliminar a los niños rechazándolos y confiscando o transfiriendo las posibilidades de juego de los niños para su propio beneficio. En este caso, los niños verdaderamente recuperados ya no son juguetes en manos de adultos, los adultos utilizan juguetes para formular sus propios problemas psicológicos o el sistema de valores al que pertenecen. En cuanto a los juguetes, especialmente los comprados antes de la venta, ocupa su lugar en todo el sistema de significado relacionado con los regalos. Algunas prácticas ceremoniales de entrega de regalos, como la etiqueta para ir al baño que alguna vez practicaron los indios en la Columbia Británica, se han convertido en una estructura de resistencia traviesa. Los regalos de Navidad, que son muy comunes en el mundo occidental, son oportunidades para que los padres hagan que sus hijos o hijas presten una atención más evidente, porque no siempre encuentran la manera de expresarse en su vida diaria. Son muchos los casos que se pueden citar, en los que hay pequeños o pequeños hijos amados, pero se cubren de regalos. En la sociedad de consumo, los juguetes son un producto industrial, fuente de considerables ganancias comerciales, exagerados por múltiples anuncios y exhibidos en exposiciones y vidrieras brillantes.

Para quienes brindan servicios, esto es un signo de riqueza y nivel de vida. Crea desigualdades sociales crueles entre los niños de la misma escuela o de la misma comunidad y destruye las relaciones o la amistad del vecindario a través de la

competencia racial. El valor de mercado del juguete que posee. Además, debido a su excesiva sofisticación técnica y producción en masa, el juguete industrial ha perdido en gran medida su interés.

Este es un objeto cerrado que dificulta la creatividad y la imaginación. Los pequeños jugadores lo convertirán libremente en juguetes básicos, palos o piedras para instrumentos musicales, herramientas, armas, vehículos o barcos, muñecos o animales.

Así, por un lado, millones de niños son invitados a asentarse y convertirse en los mismos muñecos y los mismos carros encadenados en un universo personalizado; en otros lugares, por los propios niños, hermanos o hermanas, familiares, Los juguetes fabricados por artesanos rurales mantienen su carácter democrático y dependen estrechamente del entorno familiar y cultural.

“A diferencia de las sociedades modernas y las sociedades excesivamente estratificadas, en los denominados tradicionalistas (en África y en ciertos países de América y Asia), todo tipo de actividades recreativas pueden utilizarse en todas las categorías sociales. Esta característica democrática puede deberse a que las actividades de entretenimiento se realizan primero en un ámbito abierto a todos, especialmente a los inventores, implementadores y fabricantes de juguetes (generalmente los hijos de todos estos niños). Debido a que no existe una distinción injusta en este tipo de sociedad, algunos padres hoy lamentablemente adoctrinan a la fuerza a sus hijos en nombre del respeto y la admiración porque creen que tienen la suerte de tener el derecho a exigir debido a su destino”.

Fabricar juguetes es algo que los niños en el mundo occidental tienen pocas posibilidades de hacer: su entorno se ha vuelto pobre en materiales (si viven en ciudades, simplemente carecen de juguetes; incluso los vertederos públicos están desapareciendo gradualmente). En cuanto a las herramientas, la obsesión por la seguridad hace que le pidamos ayuda solo con martillos de madera o sierras de plástico, tristemente engañoso, no hay peligro para el cuerpo, pero da miedo a nivel de desarrollo intelectual. Por ejemplo, este no es el caso en África, donde los padres permiten que sus hijos utilicen sus propias herramientas o les fabriquen herramientas más pequeñas pero útiles.

Sin embargo, en estas sociedades, los "adultos" siempre se desvían del modelo tradicional y siempre reprimen todos los comportamientos lúdicos. Al final, no está dispuesto a permitir que sus hijos dediquen demasiado tiempo a "trabajos inútiles" que pueden extender la edad a la que deben irse, porque este pequeño africano tomará el

nombre de reglas sociales y educativas no escritas pero siempre vigentes. Deben madurar muy rápido. “Para ocupar su debido lugar como miembros productivos con todos sus derechos y deberes en la familia y la comunidad”: Esto no significa que los niños occidentales sean más ricos en juegos.

Por el contrario, cuantos más juguetes tenga un niño, menos "se volverá", cuanto peor sea su juego, más difícil será la relación con los adultos. Incluso se puede considerar que “la importancia de las actividades de entretenimiento es inversamente proporcional al papel que juegan los niños en la formación del carácter. En la sociedad tradicional, el contacto físico entre adultos y niños es muy frecuente (en tiempo y espacio), por lo que se reduce su importancia. En la sociedad moderna (tipo europea), la ausencia de adultos le lleva a concebir juegos y juguetes que sustituyan su pensamiento, sensibilidad y capacidad técnica”. (pág. 13)

2.3.1.4.2. Juegos e instituciones

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980)

“El juego y la sociedad están estrechamente relacionados, por lo que algunos teóricos han señalado que existe una estrecha dependencia entre los principios y reglas del juego estratégico jugado y el modelo socioeconómico: por lo tanto, el ajedrez, los puentes y el “monopolio” son características típicas basadas en el comercio. El tipo de juego “awelé” - “mancala” corresponde al trueque. Por tanto, los juegos están directamente relacionados con las instituciones sociales, no solo con la vivienda y las condiciones de vida. No es descabellado que Huixinga vea el origen y la existencia de varias instituciones en el juego. Basta con evocar los diferentes componentes de entretenimiento de los juegos deportivos e intelectuales y su papel en la selección de líderes (competencias, impugnaciones orales en elecciones, etc.).”

Tenga en cuenta que por las cosas que me dio, expresiones como "intereses", “el avance de los juegos políticos” y “justicia”. Las novelas, películas y series de historias establecen una conexión cercana entre los juegos y las investigaciones policiales a través de la narración continua de miles de casos criminales reales o ficticios. El juego también juega un papel en la especulación financiera o bursátil, por no hablar de los juegos de dinero a gran escala: loterías, grupos, carreras de caballos o diversas apuestas. Por ejemplo, en el tiercé de Francia, todos son verdaderas instituciones nacionales.

Aunque este último tipo de juego parece ser una característica típica de la sociedad industrial, en otros lugares, el juego juega una función esencial en el

momento de la transición de una época a otra, generalmente en forma de pruebas dolorosas o peligrosas. O ceremonia de inauguración. , Pero con elementos lúdicos, que despertaron tertulias y alegría colectiva. Mediante la simulación de "juegos" para prepararse para el desarrollo de la prueba durante muchos años, el niño luego convive con el entorno que lo rodea. Incluso en una sociedad industrial donde toda la sociedad esconde o rechaza los rituales de entrar en la adolescencia o la edad adulta, los jóvenes de ambos sexos reconstituyen espontáneamente determinadas pruebas (motos, drogas...); pero estos terribles juegos Perdió todo contacto con todo el equipo, rechazándolos, negando todo su valor y tratando de detenerlos sin hacer recomendaciones de otros pares.

Los juegos de iluminación revelan la estrecha conexión entre el juego y lo divino. Roger Caillois observó la simetría y las posiciones opuestas del juego, así como las cosas sagradas relacionadas con las cosas cotidianas y ciertas metáforas emocionales provocadas entre sí. Sin embargo, a veces es difícil hacer una distinción: el etnólogo Levy-Bruhl escribió lo siguiente sobre las observaciones hechas por los viajeros en Nueva Guinea: Se cree que la India o el ratán que cuelga de las ramas es bueno para la siembra reciente de ñame influenciadas. Por lo tanto, tanto hombres como mujeres se tambalean. Añadió: “Los juegos... es una profesión seria y sagrada. Es necesaria por un tiempo y está prohibida en cualquier otro momento”. Ahora, en una misma sociedad, pueden coexistir costumbres lúdicas seculares y sagradas. Por ejemplo, “Aval” todavía se realiza de manera ritual en muchas sociedades africanas, pero puede verse fuera del contexto del ritual, como el placer de simplemente evadir órdenes y tabúes. A veces, el entretenimiento profano indica que un ritual ha desaparecido por completo: por lo tanto, los “voladores” de Centroamérica ahora realizan hazañas en festivales y concentraciones populares, una vez realizando bailes acrobáticos y tirándose de la hierba alta. Cuando ofrezca sacrificios, ate el mástil con una cuerda.

Esta práctica (volveremos a referirnos a ella en la perspectiva etnológica) debe estar relacionada con el comportamiento ilegal asumido por el juego. Si tienes en cuenta la categoría de juego denominada “ilinx” o “vértigo” definida por Roger Caillois, y aceptas la interpretación psicoanalítica del juego para resolver la tensión en las extremidades superiores, puedes entender esto Frecuencia de esta práctica Durante el juego, los jugadores intentan deliberadamente desafiar a la muerte y ponerse en el estado máximo de tolerancia física y mental para despertar miedo o miedo. El folclore

popular es rico en fiestas de máscaras, historias que evocan la muerte, personajes de ficción como brujas, fantasmas, cocos, ogros, etc. En México se venden calaveras y terrones de azúcar, que son disfrutados por niños y ancianos. Innumerables juegos verbales y gráficos nos permiten eludir la prohibición de la etiqueta, la moral o la lógica (ridículo).

“Los juegos de simulación permiten a los niños burlarse de la jerarquía familiar a través de osos o muñecos imitando al padre del oso o la autoridad social, e incluso representar el escenario donde el padre o la madre murieron mediante juegos dramáticos. En varias culturas, los delitos lúdicos se institucionalizan en el marco de fiestas indulgentes o carnavales. Se puede decir que los juegos son en realidad una verdadera “institución ofensiva”. Si no conlleva riesgos psicológicos graves para niños y adultos, y no puede cambiar profundamente su capacidad de integración, no se puede reprimir.”. (pág. 14)

2.3.1.4.3. Función educativa del juego

La organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) señaló que el juego es una válvula de escape importante en la sociedad y una institución educativa verdaderamente espontánea, es un espacio restringido por la sociedad, que permite que el poder reprimido se desahogue libremente, no nos sorprenderá.

“El juego asumió esta función antes de que existiera la escuela, y todavía funciona antes o en paralelo con la escuela. A través de juegos se pueden difundir conocimientos técnicos o prácticos o incluso conocimientos generales. Sin el primer conocimiento de los juegos, los niños no pueden aprender nada en la escuela. Está inseparablemente separado del entorno natural y del entorno social. A través del juego, el niño comenzará con el comportamiento de un adulto y desempeñará el papel del niño en el futuro. Desarrollar sus actitudes físicas, lingüísticas e intelectuales y habilidades comunicativas. Este tipo de juego se extiende por toda la sociedad y constituye un factor comunicativo más amplio que el lenguaje oral. Diálogo abierto entre personas de diferentes idiomas u orígenes culturales; permitir que el enfermo mental contacte con su terapeuta”.

Por sus razones institucionales, por la arbitrariedad de sus reglas y formas casi obligatorias de transmisión, y por la estructura jerárquica del grupo de jugadores, los juegos constituyen una sociedad microscópica a través de la cual los niños pueden aprender la vida social por primera vez. Jean Piaget observó los juegos de mármol de los niños en el área de Ginebra, notó que la “ley” se difundía de la misma manera, y

todos los niños aceptaban la obligación de manera espontánea sin conocer lo más mínimo los métodos de intervención y las personas. Transmite sexualmente estas “leyes”. Este es el caso de varios modelos culturales.

“En los juegos grupales, el niño aprende a colocarse en el marco de una estructura jerárquica definida. Este descubrimiento le permite comprender que es un miembro del grupo, determinar su identidad personal y luego percibir la relación del grupo consigo mismo y consigo mismo. Relaciones con otros grupos”. Acepta o rechaza al recién llegado a través del juego. Los niños que juegan internalizarán los valores morales de la sociedad a la que pertenecen. Los grupos o asociaciones de niños juegan un papel fundamental. El etnólogo Pierre Erny describe el papel de este grupo en los niños africanos de la siguiente manera:

“Pronto, los niños de todo el pueblo o de todo el vecindario se mezclarán: las personalidades se yuxtaponen, las actividades son primero paralelas y luego se van perturbando poco a poco, y eventualmente se vuelven comunes y pronto maduran. Se estableció una especie de educación mutua, que se lleva a cabo más o menos fuera del mundo adulto, y no puede ser exagerado ver los principales factores de socialización en el entorno habitual”. Concluyó: “En un grupo de edad organizado por una verdadera institución educativa, los niños encuentran un entorno diferente al familiar, en el que pueden vivir socialmente fuera de la estrecha conexión entre intimidad, pertenencia y dependencia. Aprendizaje. Hay bacterias en el aire que respiran. Estas bacterias se convertirán en una característica de la vida pública de los adultos en el futuro. La sociedad es una nueva etapa para él. Ha pasado por etapas sucesivas, lista para ingresar a la sociedad y responder a todo. Demanda”.

Por supuesto, esta divertida institución educativa no es solo una herramienta para heredar el patrimonio cultural, sino también un medio de ciertas normas sociales, como la separación de niños y niñas, que pueden estar desactualizadas. Respetando el juego, los educadores pueden trabajar duro para idear nuevos modelos.

Una de las cualidades más importantes del juego es que es un agente de transferencia particularmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y la creatividad. Por su contenido técnico o ideológico, los juegos infantiles pueden progresar en el entorno social y constituir la fuente vital de intención y progreso.

Por lo tanto, toda sociedad ansiosa por desarrollarse debe tomar la iniciativa en el juego prestando atención a todos los signos de su declive. En los países

industrializados, los niños están gloriosamente confinados a su propio trabajo cuando son pequeños. Si se siente frustrado, se sentirá realmente diferente a los adultos que comparten el lenguaje, el desempeño, el estilo de vestir, etc.

“Normalmente, las academias deportivas simbólicas se perderán en gran número, y los niños y adolescentes también se recuperarán. La clase socioeconómica real de los ociosos se ve más o menos afectada por la estructura comercial y publicitaria de la sociedad de consumo.”. (pág. 14)

2.3.1.5. Punto de vista etnológico

Para la organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) Díganos: “Al igual que con los familiares o los modales en la mesa, las prácticas interesantes son sorprendentemente raras veces utilizadas en la investigación y los fundamentos teóricos de los etnólogos”.

Esto puede deberse a que los juegos son vistos como hábitos religiosos a estudiar, o como actividades puramente ingenuas, que aún son informales y tienen un significado pre cultural.

Pero esto es en realidad una parte importante de la práctica de algunos miembros de la comunidad, y es imposible ver allí una colección de elementos anecdóticos recopilados al azar. Por el contrario, es una estructura compleja, un todo coherente, que debe ser estudiado de la misma manera que la mitología, y las modificaciones introducidas por todos los seres humanos pueden llegar a toda la estructura y hacer cambios profundos.

En casi todas las sociedades conocidas, los juegos de muñecas que juegan las niñas son universales, lejos de tener una apariencia uniforme y sin sentido.

Al respecto, el etnólogo P. Erny señaló: “Cuando las niñas africanas juegan con muñecas, deben ser una ocupación ingenua que pueda realizar las mismas funciones mentales que otras partes del mundo; sin embargo, a los ojos de los adultos, este juego no es Pura diversión, la gente reconoce que los niños no son conscientes de su importancia y eficacia al principio, pero a veces lo describen poco a poco durante el verdadero proceso de iluminación. Para esas sociedades tradicionales, se puede decir que no hay niños sin valor. Las muñecas pertenecen tanto al mundo de los adultos como al de los niños, pero de formas completamente diferentes: la última pertenece a la conciencia inherente del juego, mientras que la primera considera, explica y especula sobre el juego”.

Por eso, Charles Béart ha notado que en un pueblo, obviamente, existen los mismos objetos para las niñas que los manipulan mientras juegan muñecas, y para aquellas mujeres infértiles o madres que han perdido a sus hijos. Sirve la función sagrada del objeto mágico.

Un estudio reciente de Suzanne Lallemand sobre Simbolismo de las muñecas y aceptación de la maternidad de Moisés" destaca la ambigüedad de las estatuillas de madera hechas por herreros rurales en el Alto Volta; estas Los "niños de madera" son especialmente adecuados para mujeres recién casadas o infértiles, y su función principal es "atraer a los niños". Cuando es un niño de verdad, el "niño de madera" sigue siendo objeto de un arduo trabajo, e incluso puede obtener la primera gota de leche materna. Más tarde, si era una niña nacida, el mismo "niño de madera" se lo daría para que ella pudiera manipularlo durante muchos años, tratándolo como un niño real y una muñeca a la vez, feliz y consciente del accidente. La pérdida o daño de objetos puede tener consecuencias adversas para los propios descendientes.

Es fácil ver que según los grupos étnicos, varios juguetes son diferentes, lo que refleja la cultura en la que están arraigados. Por tanto, aunque los niños de todo el mundo están obsesionados con uno de sus juegos favoritos, que incluyen objetos en movimiento, animales u otros niños (las acciones de imprimir son para dominar algo), se observan grandes diferencias a la hora de seleccionar objetos. Transferencia y el programa utilizado para realizar la transferencia. Se puede observar que algunas personas muestran una preferencia constante por la tracción (por ejemplo, con la ayuda de una cuerda), mientras que otras utilizan principalmente sistemas de empuje. Quizás esta preferencia deba estar ligada al pasado de la sociedad: puede ser principalmente agricultura o pasto, y puede sobrevivir en juguetes.

En general, los juegos brindan una excelente manera de aprender los valores socioculturales, que se expresan de manera simbólica: en las reglas del juego y mediante el uso de patrones decorativos tradicionales.

R. Dogbeh y S. N'Diaye observaron que a través del juego, el niño africano disfrutaba "de todas las pistas de formas y sonidos blasfemos que ordenaba a su manera". Sin embargo, su manipulación está prohibida después de la edad adulta. Antes de la prohibición, las comunidades rurales ayudaban a los niños a aprender estética en gran medida.

De hecho, "el conocimiento y la traducción de signos y ritmos forman parte de la integración social". Aunque la producción de juguetes la realizan los niños por

iniciativa propia, son indiferentes a toda la sociedad. A través del juego y el juguete, los niños establecen una conexión con el mito de su propia nación. Sin embargo, a través de la industria, los juguetes caros y hechos por el hombre, los niños en el mundo occidental han estado obsesionados con la ideología dominante de su sociedad desde la infancia. Se puede decir que si bien los juegos y juguetes son portadores de valores tradicionales, también pueden convertirse en herramientas para destruir o destruir estos valores. Por lo tanto, debemos estar atentos y lo discutiremos con más detalle en la sección “perspectiva de la enseñanza”.

“Se observará que no existe barrera entre la concepción del mundo que tienen los adultos y la comprensión que tienen los niños de él, lo que prepara a África para la vida social. Las herramientas de los niños para jugar o fabricar juguetes suelen ser herramientas de trabajo de los adultos; reunidas por grupos de edad. Los niños y niñas se preparan para sus respectivos roles y se preparan para el futuro como productores de bienes de consumo y administradores de productos de vivienda para el hogar. Los juegos en las comunidades rurales son una herramienta de comunicación de estilo de vida”. (pág. 18)

2.3.1.6. Punto de vista pedagógico

Para la organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) nos indica que:

“Por un lado, las actividades y materiales recreativos son el mejor medio para que los niños se expresen, y también son el mejor testimonio para que los adultos intenten comprenderlos; por otro lado, estas actividades y materiales pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar la forma de pensar de los niños encomendados. Sentar las bases de las técnicas y métodos de enseñanza.”.

De hecho, es natural desempeñar un papel en la escuela. Hace unos dos mil años, Quintiliano, profesor de retórica latina, planteó el deseo de “aprender a ser un juego de niño”. Sin embargo, aunque Claparkde y más tarde Decroly y Freinet propusieron teorías innovadoras, el papel de los juegos está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. De hecho, cuando hay cosas más urgentes y más serias de las que ocuparse, algunos adultos odian o reprimen las actividades de juego de los niños, como si estuvieran perdiendo tiempo y energía.

Esta es la actitud de algunos educadores. Están ansiosos por que sus hijos alcancen una edad razonable lo antes posible. Para algunos padres, para sus hijos, es una inversión para ellos, desde el conocimiento de que saben caminar, hablar y

distinguirse. Desde el momento, deben ser rentables para ellos. YS Toureh también escribió, “De derecha a izquierda” es esto: “Este es el caso de los padres de entornos socioeconómicos mediocres. En este caso, la edad del juego es Simplifique o suprima, para que el niño se convierta en un adulto, comprometiéndose con las actividades de supervivencia incluso antes de que realmente aprenda a jugar”.

Negar que el juego no es exclusivo de los países en desarrollo o de las familias pobres. En una sociedad donde la educación se sobreestima como una forma ideal de progreso social, el juego también se considera inútil. Por lo tanto, al final del período preescolar, a menudo lo alejaban de la escuela y “cuándo comenzó a aprender” se redujo a simples actividades recreativas. A causa de “las escuelas tradicionales se basan en el concepto de que desde el momento en que un niño comienza, debe aprender a leer, escribir, calcular e impartir conocimientos para obtener un título o diploma. Los juegos no lo son pero es una actividad ingenua, Está destinado a ocupar el tiempo libre y descansar de la fatiga muscular y cerebral”.

“Sin antes pensar seriamente en las expectativas de su práctica profesional en juegos, no puede pedir a los educadores que introduzcan juegos en su salón de clases con un entusiasmo ingenuo.”. (pág. 19)

2.3.1.6.1. Reconocer y favorecer el juego

Para la organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) “Para los educadores, los juegos son la forma más importante de conocer a los niños, ya sea a nivel psicológico personal o cultural y social.” Gracias a la observación del juego del niño es posible ver cómo se manifiestan los obstáculos del desarrollo emocional, psicomotor o intelectual, y es posible determinar la etapa de desarrollo psicológico que ha alcanzado el niño. Si quieres mejorar tus habilidades, debes tenerlo en cuenta. Instituto de Aprendizaje Utilice la tecnología y descubra el método más probable para tener éxito. Porque “Los niños de cualquier edad pertenecen a una cultura particular que debe aprender a respetar y comprender. El hecho de que captar los diferentes sentimientos de esta cultura puede ayudar a los educadores a comprender el pensamiento, las creencias, las vivencias y los deseos de los niños que se le confían Y explica a partir de ahí su estrategia de enseñanza”.

A través de juegos, a falta de lenguaje oral, se establece la comunicación entre alumnos o entre profesores y alumnos. En definitiva, el juego interrumpió el desarrollo de las escuelas compulsivas y las actividades diarias, suspendió el trabajo o los

requisitos de disciplina grupal, y abrió una laguna que se ha enfatizado en este apartado como un papel importante para la conducta ilegal desde la sociología desde el punto.

Por ello, estoy convencido de que los juegos son imprescindibles para los niños, y al mismo tiempo constituyen un espacio reservado “separado”, y es la primera institución educativa, el docente comenzará a brindar espacios para juegos, incluso antes de buscar un espacio integrado en su método de enseñanza. en.

Para la organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980)

“En la primera etapa, los educadores utilizarán medios cautelosos para promover el juego sin controlarlos, limitándose así a un estímulo predeterminado. Los niños serán tan sensibles que pensarán que los adultos están realmente felices de ver a los niños. No queremos confundirnos cuando jugamos. Sin embargo, los educadores suelen jugar un papel decisivo en la difusión del conocimiento sobre el entretenimiento y se esforzará por promover la difusión de este conocimiento a través de la comunicación entre niños y niñas, grupos de edad y diferentes sociedades o etnias. Por tanto, contribuirá a constituir una verdadera herramienta para el desarrollo de los conocimientos adquiridos a través de actividades recreativas en el medio natural”. (pág. 20)

2.3.1.6.2. Juego y aprendizaje

Según la organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) Antes de introducir juegos en el aula, el educador debe definir claramente sus objetivos de enseñanza y ver cómo los juegos y juguetes de los niños responden a estos objetivos. Inspirándose en la taxonomía de Bloom R. Dogbeh y S. N'Diaye, definieron el propósito de la enseñanza según siete objetivos:

1. Nivel de conocimiento simple: “memorizar y retener la información registrada”
2. Nivel de comprensión: “Transformar de una forma de lenguaje a otra, interpretar datos de comunicación, inferir tendencias o sistemas”
3. Nivel de aplicación: “Elegir y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas para obtener soluciones originales relacionadas con situaciones y problemas de la vida cotidiana”
4. Nivel de análisis: “Analizar un conjunto de elementos, relaciones o principios complejos”
5. Nivel integral: “La estructura de varios elementos de diferentes fuentes (resumen, plan, esquema, razonamiento)”

6. Nivel de evaluación: “Juicio crítico sobre información, ideas y métodos”
7. El nivel de invención y creación: “Transferir los conocimientos adquiridos a actividades creativas”.

Todas las actividades de expresión física y estética, como gimnasia, danza, teatro, música, pintura, modelaje, sastrería y collage.

Si bien los juegos procedimentales y los juegos lógicos y sociales sin duda contribuyen al desarrollo de la gestión abstracta y la capacidad de formar imágenes mentales (juegos pre planificados), cada juego tiene su propia lógica y, por ejemplo, en los juegos de construcción, el uso simultáneo de la observación. Análisis, síntesis y calidad de la invención.

En términos de razonamiento, las pruebas que incluyen una serie de pruebas están relacionadas con el juego, y las actividades de juego con cartas y naipes constituyen un entrenamiento eficaz, aunque suelen ser perjudiciales para la víctima. Por ejemplo, los juegos de cartas son la implementación real de operaciones abstractas, como serialización, asociación, comparación y clasificación.

Muchos juegos necesitan estar atentos y tener una percepción viva e inteligente del entorno (agua, viento, arena, criaturas, etc.).

También es bien conocida la afición de los niños a los juegos de ficción, que utilizan este tipo de identidad para identificar a “vendedores, médicos, piratas, etc”. Y juegan un papel vital en la identificación e interiorización de modelos familiares o sociales. Una pequeña sociedad formada por un grupo de participantes tiene su propio código y, a veces, incluso su lenguaje secreto, que puede orientar a los niños en diferentes funciones sociales: relaciones interpersonales, permanencia e inestabilidad, mando, aprender comportamientos colectivos, escuchar las voces de los demás y aceptar, bromear, fallar, asumir responsabilidades, actuar juntos...

En cuanto a los juegos sensoriomotores o funcionales, los ejercicios que constituyen suelen ser más fructíferos que la cultura deportiva tradicional. Estos ejercicios funcionales pueden ejercitar y desarrollar las funciones maduras o maduras de los niños, como actividades de equilibrio con fines de entretenimiento, juegos de equilibrio o ritmo (acrobacias, swing, baile, etc.), esto está estrechamente relacionado con el desarrollo de la capacidad de resistencia y la higiene física, y está estrechamente relacionado con la conciencia del cuerpo y el plan corporal. La práctica lúdica de caminar con los ojos cerrados también es útil. (Pollo ciego), tanteando, explicando a través de las orejas o del tacto.

“Este tipo de juegos existen en todas las culturas, pero su importancia varía de una raza a otra. Por eso, en África, a los niños les gustan especialmente los juegos de equilibrio, resistencia o autocontrol, pueden ejercer el autocontrol ante el dolor, el peligro, los insultos o las burlas, e incluso desempeñar un papel importante en los rituales. Inicio o transición a un grupo de edad superior”. (pág. 21)

2.3.1.6.3. Juego y practica pedagógicos

Para la organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980) “Los educadores no se limitarán a la tolerancia ni a fomentar los juegos. En ocasiones ayúdelos a ingresar al aula, y preste atención para respetar las condiciones ecológicas y el equilibrio y la salud del cuerpo”.

“Encontrará la estructura básica del juego a nivel local de cada cultura e involucrará las actividades que los niños realizan durante su desarrollo”.

En cualquier caso, es conveniente comenzar con juegos y materiales (juguetes) que pertenecen al grupo de referencia infantil. “El uso de artículos de entretenimiento y entretenimiento endógenos es económicamente menos oneroso que los juegos y juguetes. De lo contrario, puede que no sea adecuado para esta situación. De hecho, este tipo de materiales se pueden encontrar en el suelo o fabricados con materiales naturales o Está hecho de materiales artificiales y utiliza las habilidades de individuos o grupos aislados”.

Los educadores deben realizar un censo sistemático y estudiar los materiales de entretenimiento, juegos y juguetes locales. Estos materiales de entretenimiento pueden dividirse en cinco tipos principales:

1. Un conjunto de ejercicios, actitudes y comportamientos físicos: correr, saltar, perseguir, etc.
2. Conjunto de expresiones del lenguaje: suspenso, cuento, cuento, acertijo, lógica y juegos de razonamiento.
3. Conjunto de objetos concretos, figurativos y simbólicos: muñecos y muñecos, máscaras y otros objetos importantes.
4. Una serie de comportamientos plásticos: coreografía, drama, transformación de apariencia, dibujo, modelado.
5. Un conjunto de objetos que no tienen un destino de juego preciso, pero que se pueden obtener a través de la atracción que ejercen y los servicios que pueden brindar.

Luego de realizar el censo, el educador evaluará los materiales del juego de acuerdo a los objetivos a alcanzar. Entonces hay tres posibilidades:

Las actividades y los objetos de entretenimiento se consideran plenamente acordes con los objetivos perseguidos;

Las actividades y los objetos se pueden mejorar para responder a estos objetivos y mantener su originalidad;

Es necesario introducir nuevas características que puedan incluso reemplazar el entretenimiento y los objetos locales, porque estas novedades se adaptan mejor a los cambios en las condiciones de vida.

En este enfoque, no se ignorarán las importantes contribuciones de la lectura (novelas, periódicos, cómics), las representaciones (películas, televisión) y los medios de comunicación más amplios (publicidad). Aunque podamos lamentarlo, lo cierto es que la difusión de ciertos temas (por ejemplo, la historia del oeste americano) y ciertos personajes (por ejemplo, Mickey Mouse, etc.) por todo el mundo ayuda a dar a los niños de todo el mundo un nuevo Base mitológica.

Por lo tanto, aunque se alimenten de dibujos animados y lemas publicitarios, los educadores deben permitir que los niños introduzcan su imaginación en el aula. Esta conexión se fortalecerá ayudando a los niños a extraer de esta nueva "cultura" la conexión con las tradiciones heredadas del pasado y la apertura al mundo moderno. Utilizará todos los métodos de enseñanza (niveles, premios, etc.) para promover la comunicación externa dentro de la categoría de juegos y el ensayo de nuevos juegos. Animará a los niños a recolectar todo lo que necesitan para hacer sus propios juguetes y materiales educativos en la escuela.

1. *Materiales naturales*: ramas, hojas, cortezas, cañas, tallos de bambú o granos, paja, calabazas, vainas, cáscaras de huevo o nueces, nueces y semillas, huesos de frutas, espinas de vegetales, palma, aserrín, cenizas, carbón, negro de carbón, aves plumas, pelo de mamífero, huesos de animales, huesos de pescado, cuero curtido, conchas, arena, arcilla, guijarros.
2. *Reciclaje de residuos*: envases vacíos de cartón o metal, cajas de cerillas, papel, cuerda, rafia, cajas vacías, mesas, botellas, envases viejos, utensilios de cocina, ladrillos, cerámica, vidrio, caucho (neumáticos), utensilios usados, varios Tornillos, tuercas, clavos, alambres, papel, carretes, gomas, corchos y tapones plásticos, virutas e hilos de varios colores y todos los materiales.
3. *Puedes comprar materiales baratos*: plastilina, abalorios, juegos de cartas.

4. *Instrumentos*: martillo, sierra, cuchillo, punzón, yunque, banco de trabajo, llana, gato de carpintero, destornillador, raspador, puntas y agujas diversas, pegamento, pegamento, cinta adhesiva, lápices de colores, tintes, pintura.

Al acumular materiales importantes y divertidos, los educadores podrán trascender los métodos de enseñanza activos que se aplican a ciertas partes del juego pero no al juego, y la referencia a ello es, en primer lugar, la motivación. A través de la introducción de juegos en el aula, especialmente la adquisición de nuevas herramientas didácticas, se pueden lograr una cierta cantidad de operaciones definidas, y se pueden esperar más cosas: adquirir conocimientos a través del trabajo manual, potenciar habilidades y concienciar; pasó de lo concreto a lo abstracto. Excelentes logros (físico, memoria, lógica, habla); nuevos procedimientos de control del conocimiento; promoción de la comunicación y expresión; desarrollo de la imaginación.

Por tanto, “las escuelas modernas son débiles en orientación e inevitablemente recurrirán a actividades de auto información y entretenimiento para formular sus estrategias. Por tanto, la homogeneidad y continuidad de sus actividades docentes representan las formas de aprendizaje que los niños pueden utilizar en estos dos tipos de aprendizaje. Clases como en la calle, en casa y en todas partes. Con el fin de apoyar la reutilización de materiales y la transferencia de principios educativos, la idea de no oponer más conocimiento y experiencia de vida global; escuela y familia; cultura tradicional y modernidad”. (pág. 22)

2.3.2. Aprendizaje

2.3.2.1. Concepto de aprendizaje

Schunk (2012, citado por Shuell, 1986) nos explica que “La gente piensa que el aprendizaje es importante, pero tienen diferentes puntos de vista sobre las razones, los procesos y las consecuencias del aprendizaje. No existe una definición de aprendizaje aceptada por todos los teóricos, investigadores y profesionales”. Aunque las personas no están de acuerdo con la naturaleza exacta del aprendizaje, la siguiente es una definición general del proceso, consistente con los métodos cognitivos de este libro y en línea con la mayoría de la educación. Estándares que los profesionales consideran esenciales para el aprendizaje.

El aprendizaje es un cambio duradero en el comportamiento o la capacidad de comportarse de una determinada manera, que es el resultado de la práctica u otras formas de experiencia.

Uno de los criterios es que el aprendizaje implica cambios en el comportamiento o las capacidades de desempeño. Las personas aprenden cuando adquieren la capacidad de hacer cosas diferentes. Al mismo tiempo, debemos recordar que el aprendizaje es inferencial. No observamos el aprendizaje directo, sino sus resultados o resultados. El aprendizaje se evalúa en función de lo que la gente dice, escribe y hace. Sin embargo, debemos agregar que aprender significa un cambio en la capacidad de realizar comportamientos de cierta manera, porque las personas muchas veces aprenden habilidades, conocimientos, creencias o comportamientos mientras aprenden sin mostrarlos.

El segundo criterio es que el aprendizaje durará un período de tiempo. Esto no incluye cambios temporales en el comportamiento (por ejemplo, habla poco clara) causados por factores como las drogas, el alcohol y la fatiga. Estos tipos de cambios son temporales porque se revierten al eliminar los factores que los causaron. Sin embargo, es posible que el aprendizaje no sea permanente debido al olvido. Todavía existe controversia en cuanto a cuánto tiempo debería tomar clasificar los cambios como aprendizaje, pero la mayoría de la gente está de acuerdo en que los cambios de corta duración (por ejemplo, unos pocos segundos) no son elegibles para el aprendizaje. El tercer criterio es que el aprendizaje se realiza a través de la experiencia (por ejemplo, a través de la práctica u observación de otros), y esto no incluye los cambios de comportamiento que están determinados principalmente por la genética, como los cambios en los niños. Niños en proceso de madurez (por ejemplo, cuando comienzan a gatear o ponerse de pie). Sin embargo, la diferencia entre madurez y aprendizaje no siempre es obvia. Las personas pueden estar genéticamente inclinadas a comportarse de cierta manera, pero el desarrollo de comportamientos específicos depende del entorno. El lenguaje es un buen ejemplo. A medida que el equipo de voz humana madura, tiene la capacidad de producir lenguaje. Pero las palabras reales que produce se aprenden al interactuar con otras personas.

Schunk (2012, citado por Mashburn, Justice, et al, 2009) nos explica que “Aunque la genética es fundamental para que los niños adquieran el lenguaje, la enseñanza y la interacción social con los padres, profesores y compañeros tiene una gran influencia en su rendimiento lingüístico. De manera similar, los niños gatearán y estarán de pie durante su desarrollo normal, pero el entorno debe ser aceptable y permitir que ocurran todos estos comportamientos. Los niños que no pueden realizar estos ejercicios no pueden desarrollarse normalmente. (pág. 4)

2.3.2.2. Neuro aprendizaje

Altamirano (2019) define la categoría de aprendizaje es en realidad muy complejo:

“Deriva de una serie de aspecto medulares en sus tratamiento, desde la perspectiva que contiene a partir de las ciencias que enfoca: lo psicológico, sociológico, político, económico, histórico, filosófico, antropológico, biológico y educativo, y el contexto social en el que estamos involucrados: el aprendizaje lo define en su mayor amplitud lo biológico y lo educativo”.

En lo biológico nos parece importante lo que el científico Koizumi (2003) nos señala: “Es el proceso mediante el cual el cerebro responde a los estímulos y establece conexiones neuronales. Las conexiones neuronales actúan como circuitos de procesamiento de información y proporcionan almacenamiento de información.” también De la Fuente & Álvarez (2014), indican “que aprende y memorizar son procesos centrales para nuestros sentidos de individualidad y, más que eso, han hecho posible, transmitir de generación en generación de mayor parte de que sabemos a cerca del mundo y sus civilizaciones” (pag.15). En lo educativo, tenemos a Coffield (2005), quien recalca que es un cambio importante en la capacidad, comprensión, actitudes y valores de las personas, grupos, organizaciones o la sociedad”.

El aprendizaje es un proceso mental, social y cultural por el que se adquieren conocimientos, habilidades y destrezas. Muchos estudiosos coinciden en definiciones sobre la adquisición del aprendizaje: que se ejerce una especie de combinación entre motivación intrínseca, autoestima y aspectos como la motivación extrínseca, la atención y la concentración. Estas cualidades y potenciales en ejercicio facilitan la comprensión de cualquier tipo de aprendizaje. El deseo de aprender y la manera en que el individuo procesa la información y sus experiencias tienen que ver también con el aseguramiento de mejores y apropiados ambientes mentales y entornos físicos, a fin de utilizar adecuadamente la plasticidad del cerebro en toda su potencialidad y las condiciones necesarias para los procesos del aprendizaje.

Es innegable que las experiencias que ocurren en la vida de la persona van a propiciar cambios en su estructura cerebral de manera continua y eso tiene mucho que ver con el aprendizaje individual impulsado por los componentes genéticos, nutricionales, tipos ambientales, interacciones sociales, factores educacionales, emocionales y comportamentales; todos ellos son estimulantes potenciales cuya

expresión suscita cambios que impactan de una manera efectiva en la organización cerebral en las diferentes etapas de la vida. De la manera en que se ha estimulado el cerebro y lo que se conceda a la persona, dependerá que el desarrollo de este órgano se dé de manera continua y distinta en relación con las capacidades mentales de cada individuo y la calidad de experiencias y aprendizajes. No debemos olvidar que la experiencia social temprana en un niño juega un rol preponderante en el desarrollo de su sistema social y mental. En estos últimos tiempos se habla de una neurociencia social y de neurociencia emocional, descritas por algunos autores con el nombre de inteligencias social y emocional (habilidad y destreza para controlar los impulsos = autorregulación). La primera es el estudio de los procesos cognitivos sociales, la segunda el estudio del sistema límbico que tiene que ver con las emociones y el estrés, cuyas regulaciones son indispensables en el proceso de aprendizaje.

Desde Platón se habla que todo aprendizaje tiene un asiento emocional; el manejo de las emociones perfila las habilidades y destrezas de un aprendiz (intercambios de mecanismos cognitivos, emocionales y fisiológicos). En el caso señalado, en su mayoría son los deportistas quienes manifiestan un bajo estrés y menor ansiedad. Los estados emocionales no regulados pueden ocasionar problemas en el aprendizaje y la memoria, más aún donde las presiones y apremios son intensos en adquirir logros exitosos. Es importante estimular el impulso al deseo de aprender, el encontrar un propósito al aprendizaje; esto tiene que ver fundamentalmente con lo que se hace en la escuela, en el hogar y en la cultura social.

En los niños se pueden distinguir estadios de desarrollo cognitivo para el aprendizaje. Investigadores y científicos dan a conocer que la lectura, la escritura y la aritmética no se deben enseñar antes de los 6 o 7 años, hecho que desdice una educación formal en los sistemas escolares, donde se programa el aprendizaje de la matemática y la escritura desde el inicio del proceso de educación inicial (2 años) en el caso de nuestro país. No obstante, el innatismo del que se habla acerca del lenguaje y la matemática está produciendo un profundo interés de hallar ciertas confirmaciones al respecto.

Las nuevas investigaciones en neurociencia están abordando esta antigua mítica concepción, pues han encontrado nuevos hallazgos en lo que se refiere a los niños, como que ya nacen con registros innatos para la matemática, el lenguaje y los

componentes sonoros del habla, y con ciertas capacidades sensoriales para la audición. Los estudios que están llevando a cabo las científicas Blakemore y Frith, de la Royal Society Dorothy Hodgkin, han descubierto que los bebés recién nacidos pueden distinguir entre su propia lengua y una extranjera, y discriminar entre voces femeninas y masculinas. En este caso se hace alusión al que el cerebro viene provisto de cierta información; hecho inquietante pero aun hipotético que pone en relieve el misterio que encierra la mente humana en su deslumbrante aparición.

A partir de los trabajos de Piaget, nacieron organizaciones de sistemas escolares que, bien o mal, han fluido acudiendo que en cada etapa de su desarrollo el niño es capaz o no capaz de aprender ciertas habilidades. Ahora, la neurociencia y la imagenología otorgan espectaculares contribuciones a la práctica educativa-pedagógica y a la política educacional.

A partir del conocimiento de las funciones cerebrales es posible, ahora, obtener más información y una mejor comprensión de los procesos cognitivos involucrados al aprendizaje. Este conocimiento permitirá reestructurar los sistemas pedagógicos con mayor calidad, en beneficio del desarrollo humano.

Necesitamos de una nueva dimensión y una nueva perspectiva neurocientífica del aprendizaje. Centramos las miradas en la neurociencia y en la ciencia general, así como en la ciencia en general, así como en la ciencia del arte, el objetivo es mejorar la calidad del sistema educativo. En Harvard Graduate School, hay un programa llamado “mente, cerebro y educación”. En la universidad de Cambridge del Reino Unido, en la facultad de educación, se ha creado el Centro de Imagenología del cerebro, que es el primero en el mundo debidamente equipado para formar investigaciones en método de aplicación y tecnología neurociencia, su finalidad es habilitar a los docentes y estudiantes en los nuevos descubrimientos neurocientíficos, en los desarrollos de enseñanza-aprendizaje cognitivos y en su impacto en la educación.

En Dinamarca también se ha instalado un laboratorio de neuroimagenología en el que se ha estudiado por primero vez la dinámica cerebral de los niños y el proceso de maduración relevante acerca del funcionamiento del aprendizaje cerebral.

Los profesores necesitan estar informados y tener conocimientos en neurociencia para que puedan interpretar los nuevos descubrimientos relacionados con

el mecanismo cerebral. La neurociencia se convierte en una herramienta para la enseñanza-aprendizaje, porque gracias a ella se sabe cómo logra aprender el cerebro. Las estructuras neuronales están dotadas para el aprendizaje en circunstancias cambiantes, gracias a la elasticidad de la cabeza y a la competencia de adaptación de este órgano maravilloso que continuamente mantiene una actividad en todas las etapas vitales de la persona; estas actividades tienden a cambiar la estructura del cerebro. Es importante la comprensión de los mecanismos cerebrales implícitos que intervienen en la capacidad de aprender, los que tienen que ver con los efectos de la genética, el rol que desempeñan los genes, el entorno bioambiental-socioemocional, cultural, y los estímulos que participan en la actividad de aprender. Saber cómo hace posible la conservación de la información, las destrezas que se obtienen y de lo que somos capaces, ese esclarecimiento de los procesos de aprendizaje, nos va a brindar el conocimiento que se tenga en neurociencia en la actualidad.

El desarrollo cognitivo tiene que ver con la programación genética y la plasticidad del cerebro, que hace posible las nuevas conexiones sinápticas en algunas regiones cerebrales como el hipocampo en la región subcerebral, que guarda la memoria de las informaciones. Esa plasticidad ininterrumpida del cerebro hace posible que el aprendizaje o destreza adquirida no se puede conservar para siempre si no se practica. Lo que no se usa se pierde.

¿Qué es el conocimiento y que cosas hay más allá de la importancia de las inteligencias? Einstein señalaba que un aprendizaje es eminentemente experiencia y que todo lo demás es simple información que llega a la persona de manera espontánea.

“Un conocimiento real es aquel que se traduce en habilidades y destrezas; por ejemplo, al estudiar el lenguaje nos embarcamos, por lo menos, en cuatro o más habilidades o destrezas distintas como la comprensión oral, que consiste en la memorización textual, los distintos sonidos que se emiten al hablar, las categorías gramaticales de neuronas que compromete diferentes áreas del cerebro, lo que implica el conocimiento de la morfología, o sea, formas y fonemas, los símbolos ortográficos, los ideogramas, la comprensión de las palabras; y a la escritura, pues la palabra impresa construye circuitos cerebrales para dar soporte a la lectura, mientras más se activen estos circuitos crearan mayor para la alfabetización del cerebro”. (pág. 143)

2.3.2.3. Como aprendemos

Altamirano (2019) nos explica que:

“Si bien el lenguaje es un generador de imágenes y son las imágenes mentales (apoyos símbolos) las generan el lenguaje, ese inter-juego dialectico va a imprimir en las estructuras mentales del sujeto la evocación del habla, que es la representación de las imágenes abstraídas por el pensamiento, también el pensamiento; es decir, el pensamiento impulsa al lenguaje y el lenguaje verbal cristaliza el pensamiento. El lenguaje deja huellas en el pensamiento. El lenguaje deja huellas en el pensamiento”.

El conocimiento es el producto obtenido del análisis de la realidad, pues en este contacto el sujeto construye y reconstruye partiendo de los antecedentes conseguidos por la actividad; la vivencia y los acontecimientos determinan el objeto del conocimiento. Piaget sostiene que las imágenes mentales se obtienen de las percepciones y estas son interiorizadas; tal concepción deja un vacío al conocimiento que se obtienen lejos de la experiencia que, a nuestro juicio, interviene elementos externos que otros han asimilado y configura verdades como la transmisión cultural hereditaria en una acción comunicativa, el encuentro reconstruido entre lo antiguo y lo nuevo (asimilación y acomodación). En el argot pedagógico, parte de los saberes previos hacia la construcción del conocimiento en la relación alumno maestro.

En la tradición pedagógica, el alumno es impulsado a ir a la zaga de pensamiento del maestro, acorde con lo que decía y pensaba, que el alumno no pensara por su cuenta era lo que la norma aceptaba. El maestro hablaba al alumno sin advertir la recepción de este discurso magistral, de esta manera se llevaba al alumno al silencio mental; este modo establece un control de subordinación y obediencia del alumno, cuyo destinatario es el orden de la cosas establecidas; no obstante, en esta tradición, muchas mentes audaces transgredieron las normas y fraguaron un devenir de pensamiento único en las ciencias, las artes y humanidades, mentes que desafiaron la vida misma (Da Vinci, Miguel Ángel, Copernico, Galileo, Newton, Einstein, Picasso, Vallejo entre otros). Hoy, alumnos y maestros están en las mismas condiciones mentales y afectivas para recibir aprendizajes; no solo el alumno aprende, sino el maestro, y lo hace a partir de su propia enseñanza.

¿Cómo asegurar la recepción de un aprendizaje? Pues no hay aprendizaje sin actividad del aprendiz es más que un modelo tendiente a modelar al alumno hasta su

emulación. El maestro es un moldeador, un icono de creación que inspira al alumno, lo inquieta y lo estimula a investigar, conocer, hacer, analizar, sintetizar, reflexionar, criticar, valorar, evaluar y crear dentro de los espacios de libertad y responsabilidad que se manifiesta en sus desempeños.

En estos tiempos observamos una educación formulada desde la antigua; teóricos de este entonces tienen arraigo en el medio educativo en estos días (Sócrates, Platon, Aristoteles, Comenio, Juan Vives, Montaigne, Pestalozzi, Kant, Rousseau, Durkheim, Decroly, Montessori, Claparède). Los continuadores de esas teorías se rasgan las vestiduras pretendiendo hacer del sujeto el modelo óptico de inminente perennidad y de conductas asociadas a las necesidades de la sociedad. Las escuelas fustigan para lograr la adaptación del individuo al medio social, político y tecnológico – en discurso de Piaget: asimilación, adaptación y acomodación-, no la transformación del medio ni del individuo.

“No es suficiente la hominización, la socialización, la humanización sin la educación el individuo creador; del Homo erectus al Homo Sapiens y del Homo habilis al Homo faber es apremiante hacer al hombre creador y transformador por excelencia, como nueva divisa naciente de una nueva educación. La construcción del hombre sobre la base de una cultura de la eficiencia, la calidad y la excelencia, forjado en su basta potencialidad; no la construcción del hombre por la sociedad, pero por la humanidad”. (pág. 145)

2.3.2.4. El aprendizaje en la historia

Altamirano (2019) nos señala que “A mediados del siglo V, el siglo de Pericles, surgen unos hombres cuyo oficio era ser “enseñantes”, ellos recorrían diversos lugares dando conferencias y reclutando jóvenes para sus lecciones privadas que son remuneradas; a estos hombres se les llamó “sofistas” o especialistas del saber”. Estos profesionales dirigían una enseñanza de carácter general y enciclopédico (ciencias, técnicas, arte, filosófica, política, moral y oratoria), una paideia. De esta pléyade de enseñantes y educadores, surge la relevante figura de Protágoras de Abdera (480-410 a.c), los más ilustres de los sofistas, heredero continuador de los sabios y poetas, y guía de la conciencia pública. Su fin educativo no consiste en la comunicación del saber, sino en el conocimiento de los valores y la edificación de la conciencia colectiva. Se preguntaba ¿Cómo formar hombres de bien?

¿Cómo instruir a la juventud en la virtud? ¿Cómo restaurar la moralidad? Según el, la virtud no se enseña, se hereda de anteriores generaciones de hombres virtuosos que guían la conciencia colectiva y fecundan en la juventud la honestidad; que la virtud no se adquiere sin el conocimiento de los valores y los fines. “si la moralidad no reposa en un saber carece de solidez”. Fue esa la concepción educativa de Protágoras: la educación moral se encuentra en la reflexión y la virtud puede ser aprendida porque la moralidad descansa en el conocimiento de los valores.

- a) Sócrates (469-399 a.c.). este primer gran filósofo revive por la acción platónica en los diálogos socráticos con sus contemporáneos. Uno de ellos Hipias de Élida, considerado el fundador de la investigación y educación matemática, hombre de pensamiento universal y saber enciclopédico, capaz de competir con cualquiera de su tiempo en un certamen intelectual. Sócrates es el conductor del dialogo, consistente en la dialéctica. Sócrates con sus diálogos aporta a una pedagogía universal. Sus principios: “la ignorancia más temibles es la del ignorante que cree saber”, se refieren a que los alumnos aprendan a pensar por cuenta propia.

Los diálogos educativos de Sócrates se apoyan en la gramática, en la teoría y en la dialéctica; desarrollan competencias comunicativas como la comprensión y la expresión del lenguaje, también desarrollan aptitudes, talentos y la inteligencia. Estimula la reflexión. Encontramos una pedagogía de la pregunta. La dialéctica como el arte de interrogar y responder. El arte del dialogo.

- b) Platón (427-346 a.c.). Antes que el no hubo alguien que ideara y propusiera una acción educativa. Platón formulo una filosofía de la educación; se propone hacer una propedéutica del conocimiento de las artes, las ciencias matemáticas, la instrucción politécnica y la administración, cuyo ejercicio implicaría la formación del espíritu filosófico del hombre y para el Estado. Para Platón, la dialéctica es el método de descubrimiento de la esencia de todo.

“La dialéctica es la única forma de dejar de lado las suposiciones, elimina gradualmente la oscuridad de la opinión y la incertidumbre entre la evidencia científica y hace que el alma la mire. (...) es la manera de conocer (conocimiento razonado). así como la fe y la conjetura bajo el nombre de opinión (inteligencia)”.
(Platón, 1983, pág. 223)

La inteligencia es como la vista del alma que permite ver la luz del bien. La educación platónica sugiere etapas y procesos sucesivos para alcanzar lo espiritual y la búsqueda del ideal, el bien moral y la belleza del alma bien dotada, que es el objeto de nuestra voluntad.

Platón que cree que la cultura y la enseñanza no deben servir a intereses particulares, sino aquellos hombres de buena voluntad; cultivar una cultura que él llama filosofía: amor a la sabiduría. El maestro encarna el bien, la justicia y el conocimiento; la educación debe procurar en todo sentido el mantenimiento de la moral pública, el conocimiento y el valor de la verdad.

- c) Aristoteles (384-312 a.c.). Nace en Estagira-Grecia. Para este genial pensador, la educación debe ser una y la misma de todos, debe ser asunto de la comunidad (ciudad); más, la educación de los niños debe ser considerada como servicio público y el estado debe legislar la educación para que esta pueda impartirse de manera común. Le preocupan lo que deberían aprender los jóvenes, puesto que la educación no estaba sistematizada en sus procesos, pero el sí estaba de acuerdo en que la educación debe servir para hacer mejor la vida humana. Ejercitarse para la virtud o conocimiento superior, el cultivo de la inteligencia, los actos útiles de la vida, la manera de emplear el ocio decoroso para la reflexión, el juego como relajación del alma en estrecha conexión con el trabajo. Una educación noble, liberal y necesaria, de la que propendía el estudio de la lectura y escritura, porque mediante ellas pueden adquirirse otros conocimientos: “la educación debe darse por los hábitos antes que por la razón”. Veía que la enseñanza de la música contribuye decididamente al ejercicio intelectual y a la cultura moral, lo que hoy la neurociencia y las inteligencias artísticas esclarecen; más aún más, el aprendizaje de la música otorga una influencia educativa en la elaboración y formación del carácter y del alma del individuo. El placer de escuchar a los ejecutantes y preocupaciones del arte musical, cuya preponderancia cultiva la serenidad y el ánimo, ejercita no solo el gusto, sino el juicio. La música contribuye a los fines humanos y es un entrenamiento digno del hombre libre que procura la felicidad.
- d) Juan Amos Comenio (1592-1670). Jan Amos Komenski crea un sistema pedagógico y un plan de organización escolar como nadie antes lo había concebido ni realizado. El mismo manifiesta que su didáctica no fue una

creación de la nada, sino que extrajo lo esencial de la didáctica de un contemporáneo suyo Elías Bodin (1627) para consolidar su concepción educativa.

En 1657, apareció la gran Magdalena, o era un arte universal sobre disciplinar todo a todos. Es el primer gran ensayo de una sistematización pedagógica en procura de la perfección del ser humano (hacer hombres verdaderos), así con el mejoramiento de la sociedad a partir de la educación del cuidado de la niñez y juventud en una institucional escolar. Demanda que se construyan escuelas en todos los pueblos, así como academias en cada provincia del estado; una escuela que tenga lugar para la instrucción e iniciación de la vida del niño, en que trabajos manuales y cultura general; que todo ello lo permita al sujeto llegar lejos y no ser abandonado a su suerte.

Comenio concibe una escuela universal democrática donde ricos, aristócratas, pobres y campesinos puedan asistir a ser instruidos sin ser discriminados; una escuela que pueda preparar al niño de 6 a 12 años para la vida práctica y que forme en las virtudes de la modestia, el trabajo duro, la fraternidad y la unidad. Sé ocupó en organizar los contenidos temáticos que deberían contener las asignaturas, dosificándolas para su proceso de aprendizaje. Propuso que el turno de estudios no debe exceder las cuatro horas: dos horas en la mañana, dedicadas al cultivo de la inteligencia y las artes; y dos horas en la tarde, para ejercicio orales y manuales, el resto del tiempo se debe utilizar para gimnasia, recreo, trabajos domésticos y trabajos físicos.

Terminados los seis años de estudio en la escuela, los alumnos adquieren ciertas capacidades y conocimientos; luego, ingresarían a la academia, en la que habrá rigurosos exámenes, para luego abordar, más tarde, estudios superiores en la universidad, en la que serán admitidos los alumnos de agudo ingenio con disposiciones espaciales. En esta etapa no podría descuidarse los estudios de la metafísica, porque es la base en la que se preocupa precisión en el pensamiento. Señala que los jóvenes no deben creer nada sin pensar, deben hacer lo que se sabe que es bueno y verdadero; propugna un espíritu reflexivo.

“No dejes que nadie agote sus deseos, sentidos y poderes. No sucumbir a los deseos de los demás, no entrega sus propios sentimientos a los de los demás, ni se deja gobernar por el mundo

exterior. Que todos sepan que el camino de la felicidad está en ellos mismos". (Cit. Por Piobetta en Château, 1959, p. 117).

Comenio habla de la libertad y la dicha hacia la que la educación debe encaminarse. El hombre no es un simple espectador, sino un actor y para ello el hombre de convertirse en un ser razonable, alcanzar tres facultades inseparables del alma, las cuales no pueden existir una sin la otra: el intelecto, que distingue y analiza las cosas; la voluntad o conciencia, que elige entre lo bueno y lo nocivo, y la memoria, que acumula información para el futuro.

Podemos discrepar de la pedagogía de Comenio, que es determinista en cierto modo, por pertenecer a una etapa histórica donde la educación era jerárquica y conventual aun, en la que se estilada una enseñanza y aprendizaje vertical del conocimiento absoluto, pero no se puede obviar los grandes aciertos que emanan de su doctrina pedagógica.

Piobetta dice de Comenio:

Le preocupa la educación de guiar los sentidos y el desarrollo de sus relaciones mutuas, porque los sentidos pueden guiarse y complementarse entre sí. Por ejemplo, los niños que ven una campana tendrán una comprensión más precisa de ella siempre que la sientan, la toquen y escuchen el sonido (*linguorum methodus movissima*, cap. X). “Cuando los estudiantes intentan comprender las razones de ser un objeto, mantendrán las palabras del objeto especificado en su memoria, porque solo de esta manera puede estar inseparablemente conectado con el espíritu de las cosas. Después aprenderá a expresar por medio de la palabra y de la escritura las impresiones que siente (*didáctica Magna*, cap. XXI). Por lo tanto, se le enseñaran todas las cosas prácticamente: a hablar hablando, a escribir escribiendo, a razonar razonando, y se plantearan así las bases de una pedagogía cuyo fin será medir por la experiencia el valor del saber”. (Cit. Por Piobetta en Château, 1959, p. 119).

La pedagogía de Comenio no se dirige solo a dar informaciones al alumno, sino busca llenar su espíritu y desarrolle su sabiduría, su razón, su juicio, para que pueda razonar y conocer las cosas por sí mismo. La escuela, para él, debe estar dotada de los materiales necesarios y que los libros sean ilustrados; que cada estudio nuevo señale el progreso respecto a estudios anteriores, porque el alma del progreso respecto a estudios anteriores, porque el alma del progreso en el mundo está en las ciencias y en el arte. La jornada del día se deriva en tres

partes: 8 horas para el descanso nocturno, 8 horas para la comida, los juegos y el esparcimiento, y 8 horas para las clases y para el estudio. El orden reiniciara en la clase; debe desterrarse de la educación toda violencia, pues la disciplina no consiste en establecer un código rígido; el castigo al alumno no será muy corporal. Si el maestro, en la forma de plantear el tema en clase, ofrecerá con prudencia las primeras nociones a fin de hacer evidente la idea general; de lo simple a lo complejo y de lo concreto a lo abstracto. No pasar de un tema a otro mientras no se haya comprendido a plenitud el anterior; nunca a enseñar aquello que sea solamente escolar si no tiene un valor y sentido para la vida. Las escuelas deben ser instituciones para la iniciación de la vida de los alumnos, en ella no deben aprender por aprender, sino ejercitarse y capacitarse. Comenio piensa en un “colegio didáctico universal”, donde la ciencia y todos los descubriendo se utilicen en beneficio de la humanidad. De este precursor y profeta de la educación, el filósofo, Leibniz escribe: “Ha llegado el momento y mucha gente buena te respetará, no solo por tu trabajo, sino también por tus esperanzas y deseos.” Cit. Por Piobetta en Château, 1959, (pág.123).

- e) Jean Jacques Rousseau (1712-1778) hombre profundamente ilustrado, aunque difería del pensamiento de la ilustración como de Voltaire. Sus ideas pedagógicas imprimen una transformación de la educación y la pedagogía a partir de la evolución natural de niño. Su credo político influyo en las teorías republicanas y en la revolución francesa. Su ideario radical y revolucionario esta expresado en sus celebre obras contrato social y educación. De él es la célebre sentencia: “el hombre es un buen hombre por naturaleza, pero la sociedad lo corrompe”, entendiendo que es la práctica de los hombres la que determina su naturaleza ideal.

Rousseau fue filósofo, botánico, naturalista, músico y pedagogo. Estudio los clásicos en profundidad y sobre todo a Plutarco, historiador romano, del que concibió las ideas republicanas, hecho que le hizo fustigar contra las monarquías de su tiempo. Cultivo, además, las ciencias naturales y las artes.

El Emilio, escrita en 1762, no es un tratado de pedagogía, sino una novela filosófica y educativa, que propone una nueva perspectiva de la educación en la que el niño debe aprender estrechamente ligado a la naturaleza el niño aprenda a hacer las cosas y hacerlas por sí mismo, para su potencial pueda desarrollarse como la naturaleza y no al requerimiento de la sociedad que la

educación trata de hacer. Rousseau señala que esta colectividad sería más natural y libre, tiene la capacidad de formar un hombre de verdad. Los niños deben ser educados de acuerdo con sus intereses, no por disciplina. Dijo que “la naturaleza hace niños que son amados”. Si los niños escuchan la razón, no necesitan educación. El desarrollo de la conciencia es la supremacía de la humanidad. Hacer el bien es una virtud moral que hay que imponer. El niño no sabe algo porque se lo hayas dicho, sino porque lo ha comprendido el mismo; debe aprender en el intercambio de ideas.

- f) Kant (1724-1804). Concibe el proceso educativo y el aprendizaje como el arte de edificar, de enseñar al individuo. No se debe educar al niño en función del pasado sino del presente, avizorando al porvenir con una idea de humanidad y destino. Veía que la educación de su tiempo proponía una instrucción buscando que el individuo se adaptase al mundo actual. Preconizaba una educación con visión de futuro, en la que pudiera surgir también un mejor estado.

Una persona puede convertirse en persona solo mediante la educación. Esto no es más que el significado de educación. Es necesario enfatizar que las personas siempre son educadas por otras personas y otras personas que también están educadas. Cada generación guiada por el conocimiento de la generación anterior siempre está más inclinada a establecer una educación que desarrolle y proporcione todas las cualidades naturales de la humanidad de manera final, llevando así a la humanidad a su destino (...) El problema más grande y difícil que puede enfrentar. De hecho, la iluminación depende de la educación y la educación depende de la iluminación. La única causa del mal es que la naturaleza no está sujeta a reglas. Excepto por la bondad, la gente no tiene semillas. Cit. Por Savater; 2008, (pág. 177).

La educación como pilar fundamental para la formación del hombre, sus disposiciones y voluntad deben ser canalizadas en virtud de su perfeccionamiento permanente.

- g) Heinrich Pestalozzi (1746-1827). Considerado un genio pedagógico de grandeza mítica; reformador y promotor de la escuela primaria popular. Tiene un gran impacto en la educación de todo el mundo partir de un principios humanistas y éticos. Puso en ejercicio su gran talento y vocación educativa cuando, en una época de crisis y depresión en Europa, recogió y alisto a 60 niños, los más pobres y miserables de un condado de su provincia, para darle

manutención y educación personalizada, vacándose a ello de manera exclusiva. Fundó una de las escuelas populares; le conmovía la degradación que sufrían los niños al verlos mendigando en los caminos, a estos niños menesterosos los acogió guiado por su vocación humanista, pensando que debían obtener todo lo que los niños del mundo necesitan: dignidad, alejando del mundo que padece tantos males. Señalaba: “niños que unieron completaron el trabajo en el manicomio. Gracias al amor y el cuidado adecuado que merecen, pueden librarse del sufrimiento, obtener un estilo de vida moderado y ser autosuficientes. Cit. Por Meylan en Chateau, 1959, (pág. 206). Niños abyectos en la más profunda miseria se elevan y adquieren sentimientos de humanidad y benevolencia. Su ideal acerca del hombre: este debe ser distinto a su naturaleza.

El maestro debe ser como un jardinero que forme y enriquezca el corazón de los niños la cabeza y las manos a partir del conocimiento y la educación, poniendo en el arte de educador.

El hombre no desarrollará su propia vida moral, germen del amor y la fe, excepto mediante actos de amar o de creer de acuerdo con la naturaleza. De la misma manera, solo a través del acto de pensar de acuerdo con la naturaleza, las personas pueden desarrollar su inteligencia, el brote del pensamiento. “Y de la misma manera, basándose únicamente en su naturaleza, pueden desarrollar sus talentos técnicos y profesionales, sus sentidos, órganos y las bacterias de sus extremidades.” Cit. Por Maylan en Chateau, 1959, (pág. 213). La escuela para Pestalozzi es el inicio de la educación para la humanidad porque ayuda al niño a contactarse con la vida y a enriquecerse de experiencias. Consideraba a la familia en grado muy alto, cuya “bendición” no se puede reemplazar por nada. Para él, la escuela es la continuidad de la educación doméstica; la educación es un arte del que fluye una interacción armónica hombre-naturaleza, acción que proclama un devenir de perfectibilidad, como un acto creador que se afirma en la educación del hombre.

- h) Durkheim (1858-1917). “Concibe al hombre como un constructo de una sociedad que erige al individuo que le es necesario, la sociedad domina al individuo. el niño al entrar en la vida dice Durkheim- no aporta a ella más que su naturaleza de individuo”. Cit. Por Not, 2017, (pág.42); en tal sentido, el ser natural del individuo se somete a las necesidades de la sociedad, el paso del ser

natural al ser social este es solo el modelo que necesita la sociedad quiere que sea.

- i) María Montessori (1870-1952). Creadora de la pedagogía científica y experimental. Exalta la naturaleza del niño en su potencia creadora, un ser que puede construirse a sí mismo. La tarea del maestro en Montessori no es enseñar, dar órdenes y modelar ordenes almas, sino permitir al niño que actúe, experimente y se cultive mediante su actividad libre, y logre un equilibrio con el medio, hacer de la escuela el universo del niño y que la acción que realice deje huella en su estructura mental.

La concepción de Montessori enfatiza en profundo respeto por los niños y por el docente como motor del desarrollo infantil; a ella no le asiste un puro idealismo, pregonar que con amor se logra hacer a los niños seres plenos y responsables, sino que la concepción científica de su pedagogía experimental estriba en la libertad y actividad espontánea del niño sin intervenciones directivas del profesor. Afirma con certeza que “Toda la ayuda que damos a nuestros hijos impide su crecimiento”. Aduce que al niño se le debe preparar para la vida ejercitando sus sentidos, desarrollando sus facultades, respetando su personalidad y estimulando su actividad creadora. Para Montessori, las recompensas y los castigos amenazan la libertad y la espontaneidad de los niños; señala que la escuela es la “casa de los niños”, el hogar, que su vivencia en ella sea felicidad y el aula el ambiente necesario, preparado por el docente para promover la investigación.

“Ordene que la vida del niño tenga este espíritu de indagación; libere la restricción en el aula, encontrará que él expresa su significado de la manera más maravillosa (...) Primero, satisfagamos las necesidades del niño adaptándonos al entorno individual del niño. Esta es una obra de servicio social porque no puede desarrollar una vida real en el complejo entorno de nuestra sociedad, ni siquiera en los albergues y cárceles que llamamos escuelas (...), al contrario, Debemos preparar un ambiente en el que la vigilancia de los adultos y sus doctrinas sea lo más baja posible, cuanto más se reduzcan los movimientos de los adultos, más perfecto será el ambiente. Este es el problema fundamental de la educación (...) estar solo en el medio, es decir, crear un mundo nuevo para los niños”. Cit, por Pla en Trilla 2007, (pág.77).

El método didáctico de María Montessori reside en la importancia que brinda al ambiente y este debe estar estructurado debidamente. Niega rotundamente la silla y el pupitre del profesor, toda la utilería y materiales didácticos deben estar justificados y dispuesto para el ejercicio y las experimentaciones, con lo que los niños puedan sentirse libres, jugar, sentir, pensar, actuar y decidir, y realizar sus trabajos manuales, intelectuales con disciplina y voluntad. Montessori se pregunta ¿como conseguir disciplina en un aula infantil gratuita? Continúa diciendo:

“Por cierto, en nuestro sistema, tenemos una disciplina que es muy diferente del concepto generalmente aceptado de disciplina. Si la disciplina se basa en la libertad, la disciplina en sí misma debe ser positiva. No pensamos que una persona bien entrenada se humanizará solo cuando esté artificialmente silenciosa, taciturna o paralizada. Esta es una persona aniquilada e indisciplinada. Llamamos a una persona disciplinada para que sea nuestro maestro, para que podamos ajustar nuestro comportamiento si es necesario para continuar” Cit. Por Pla en Trilla, 2007, (pág.80)

La libertad del niño para su desarrollo. Montessori sugiere proporcionar un ambiente idóneo para que el niño despliegue s acción creadora y afirme sus talentos. El profesor debe ser sigiloso, amable, espontaneo, colaborador, creativo, competente en sumo grado, un profesor comprometido con su misión educativa.

- j) Ovide Decroly (1871-1932). Creador del método que propulsa los centros de interés del niño para el aprendizaje. El nuño adquiere conocimiento en contacto con el medio a partir de los intereses que manifiesta y siente en relación directa con las cosas; una enseñanza dirigida al desarrollo de sus sentidos, cuya estimulación para su actividad es convertir al jardín, los métodos y la escuela en los medios naturales en los que un niño toma conciencia en su yo, de sus necesidades y aspiraciones para luego realizarla. Decroly fue un profundo observador de la vida de los niños en edad escolar, de sus interés por aquello que más les inquieta: la realidad inmediata, lo que hay en su entorno y esta realidad no se encuentra dividida en materias o cursos. Objeta a los sistemas escolarizados que obstruyen la vida natural, social y educativa del individuo; en este sentido, el profesor no es un enseñante, sino un orientador que enriquece la vida escolar debe ser la continuidad de la vida social y familiar,

define una escuela por la vida y para la vida como objetivo final. Considera el interés del niño como motor de su aprendizaje, ese interés que surge de las necesidades del niño en relación con su crecimiento, edad y desarrollo, respetando a cada uno (el alumno) su propio proceso en la adquisición de su aprendizaje, que se desprende del análisis de la realidad. De ello se deriva un método social de una educación para la formación del individuo en su libertad y responsabilidad.

Decroly es el iniciador del método de la lectura global, el interés del saber lo que dice una frase, no la lectura de las letras y los sonidos, sino lo que contienen las palabras y las frases en su connotación y análisis y contenido, palabras y expresiones surgidas de la vida social y afectiva, y de sus propio interés; de esta manera toman conciencia de su realidad. Su preocupación es que los programas escolares se acepten en la psicología del niño y no que el niño se acepte a los programas. Para Decroly, el aprendizaje debe vertebrar: la observación, la asociación y la expresión.

La observación. Es la actitud primera para propiciar en el alumno el quehacer científico a partir de la experiencia sensible y llegar a los conceptos superiores de pensamiento.

La asociación. Seguido de la observación. Las ideas y los conceptos se relacionan con otros que no siempre surgen de la experiencia, permitiendo ampliar el ámbito de pensamiento en la vida del niño, asimilar y adquirir conceptos y pensamiento abstractos.

La expresión. Ocurre que después de observar y asociar tiene lugar la comunicación que contiene la expresión abstracta del lenguaje, el que permite comunicar la experiencia del aprendizaje y compartirlo con los demás.

El centro de interés rompe con la programación de materias porque la enseñanza se basaría en la curiosidad expectante y la aspiración del alumno; su predisposición para la actividad. Propuesta muy audaz en su tiempo y profundamente relevantes en nuestros días; dado que los fracasos escolares, son síntomas de un viejo anacronismo que aprisiona a los niños de una ordenanza programática sin sentido, obstaculizando su desarrollo.

Lo más trascendentes de la pedagogía de Decroly es su planteamiento y desafío: proponer la iniciación del aprendizaje infantil desarrollando primero

los sentidos del niño. Estamos seguros que eso sería el punto de partida para desarrollar las potencialidades creadoras de los niños.

- k) John Dewey (1859-1952). Fundamenta la construcción del conocimiento con la acción propia del alumno-aprender haciendo, exento de una acción impuesta desde el exterior. Vincula la enseñanza con las actividades prácticas que el alumno debe realizar, porque en la actividad desarrolla sentimientos de cooperación e intercambio ente los alumnos y alumno-maestro; allí nacen los proyectos de acción regulada en función de los intereses de los alumnos. nos dice que las obras del pasado permiten comprender el futuro. El hecho es que las personas deben de reflexionar sobre sus acciones para corregir objetivos realizados, replantarlos a fin de perfeccionar el proceso de conocimiento y la actividad en la consecución de metas previstas.

Dewey concibió a la escuela como una empresa colectiva que debería de trabajar por el bien de toda la comunidad educativa; institución, familia y sociedad dentro de los propósitos de libertad que favorecerán el desarrollo natural del niño -asumiendo una concepción russoniana, donde el docente actúa como guía.

Para Feroso (1997) “La educación comprende principalmente la comunicación a través de la comunicación (...) La educación es el desarrollo de la personalidad y la actitud (...) necesaria para el continuo desarrollo y progreso de los jóvenes en el entorno a través de la sociedad. Por ello, nuestra definición de tecnología es educación: La reorganización de la experiencia de reconstrucción hace que la experiencia sea significativa y aumenta la capacidad de guiar la experiencia posterior (...). Por tanto, el problema de la orientación es encontrar materiales que introduzcan a las personas en actividades específicas cuyo propósito o finalidad sea importante o interesante para (...) la experiencia en sí se compone principalmente de relaciones positivas que existen entre humanos. Así como su entorno natural y social (...) la educación del conocimiento o la educación escolar deben proporcionar un entorno donde esta interacción incida en la disposición de importantes significados que van a surgir; a su vez, esta es una herramienta para el aprendizaje posterior. El proceso educativo tiene dos aspectos inseparables: un tipo de psicología, otro tipo de sociedad”. (Pag.26)

Dewey pone en relieve que la comunicación es importante para transmitir la cultura, la comunicación como un medio de educación y el ambiente como factor importante en el que se da un proceso educativo con características biológicas y sociales.

La organización de la experiencia es clave importante para desarrollar las disposiciones y virtudes humanas en los jóvenes (en términos asistólicas), que infunden actitudes responsables con su comunidad y sociedad.

Insiste en la misión del educador de seleccionar experiencias interesantes y agradables que deben influir en experiencias posteriores. El educador no es un dictador, sino un guía de las actividades del grupo, es un veedor de los cambios sociales que actúa en un ambiente humano pertinente y natural. Para Dewey no hay nada más auténtico, el hacer antes que el razonamiento, he allí el carácter pragmático de su teoría educativa.

En 1897 publica su obra *Mi credo pedagógico*, de la que extraemos los principios fundamentales importantes:

Interés. Crea seducción por la tarea a realizar; punto de partida de la instrucción individualizada porque ese interés y afición corresponde a cada alumno de manera diferente.

Aspecto psicológico y social. Dewey destaca lo social, pero considera más importante lo psicológico para desarrollar las capacidades del niño y así pueda adaptarse socialmente en el medio. Lo social complementa lo psicológico.

La escuela es una institución social. La escuela debe estar organizada como una comunidad para hacer al niño un participante de los medios más eficaces de vida. La escuela como embrión de la sociedad.

Cit. por Frankena (1968) “El maestro no impone ciertas ideas ni desarrolla ciertos hábitos en los niños en la escuela. En cambio, como miembro de la comunidad, elige influir en la influencia de los niños allí y lo ayuda a responder adecuadamente a estas influencias. En las instituciones escolares, a medida que la situación cambia y evoluciona, los profesores controlan el entorno y eligen métodos de evaluación y evolución. Estos métodos también pueden lograrse mediante un flujo constante de variabilidad. La causa más alta de la evolución biosocial que domina la institución escolar. Esta escuela tiene la oportunidad

de convertirse en una microcomunidad, una sociedad primitiva. Esta es su cara básica (...) Siempre que sea posible empezar a formar a cada niño (...), puede ser el más decidido y seguro para que otra sociedad más grande se convierta en una sociedad digna, bella y armoniosa sociedad”. (pág. 318).

Una escuela capaz de socializar al niño, una escuela experimentalista y democrática que desarrolla la individualidad del niño y su aplicación a la sociedad, porque la escuela es una institución social que capacita al individuo para resolver situaciones y conflictos reales.

La escuela es la vida real del niño. De la escuela nacen las experiencias que engendran los conocimientos y capacidades. Resuelve la nueva situación, la escuela debe reflejar la vida porque refleja la familia, el entorno y el patio de recreo, la calle. Experimentar la vida, el trabajo, la disciplina, las actividades creadoras, el cultivo de actitudes y valores; todo ello es la principal misión de la escuela: ser generadora de expectativas y de vida real.

- l) Roger Cousinet (1881-1973). Cit. por Not, (2017) “Su pedagogía se basa en el trabajo del alumno impulsado por sus necesidades en su actividad inventiva y creadora; consigna el grupo como un instrumento de libertad. El afirma que el grupo es más ingenioso, más inteligente y encuentra vías de salida allí donde el individuo no encontraba sino callejones sin salida” (pág. 157). Cousinet fue uno de los creadores del método del trabajo libre en grupo, la actividad; según los intereses y necesidades del grupo el grupo como actividad orgánica. En este caso, el maestro es un orientador, no interviene en el trabajo del alumno, salvo en asesorías, el instructor ocupa un lugar secundario en la educación del alumno, porque es un consejero, un propulsor de motivaciones que valora la espontaneidad del niño.
- m) Celestin Freinet (1896-1966). Cit. por Not, (2017) “Su propuesta se basa en el método de aprendizaje natural. El alumno aprende por acción propia, así como aprendió a caminar y hablar. La vía normal de la adquisición no es de ninguna manera la observación, ni la aplicación, ni la demostración, sino el tanteo experimental, actividad natural y universal” (pág.138). El niño es el autor de su propio desarrollo: contrario a lo que se hace en las escuelas de nuestro entorno. Configura una severa crítica a los sistemas educativos que imponen a los alumnos programas de contenido sin tomar en cuenta si en verdad desean

apreciarlo. Los programas deben formularse a partir de los intereses del niño. No se debe exigir al niño que se adapte al programa, sino que le programa, sobre todo, en preparar al niño para la vida. El interés por algo, parte de la curiosidad por satisfacerlo.

La concepción educativa de Freinet contiene una marcada influencia de Decroly respecto a la obsolescencia de los programas que frustran los intereses del niño. Desde una óptica personal, señala:

Cit. por Not, (2017) “Al niño no le gusta escuchar lecciones; el conocimiento no se organiza a través del registro de los cursos, sino procediendo con experiencias y éstas se constituyen en forma natural en una educación básica en el trabajo; el trabajo será la actividad de la que derivan las adquisiciones. La escuela será un taller integrado a la vida”. (pág. 170).

La acción como productora de ideas que engendra el conocimiento; no son los materiales que sirven de apoyo ni los contenidos, es la acción del sujeto que hace surgir el conocimiento.

Para Freinet (1971) señalo que, “la escuela es un organismo de defensa de las generaciones que se instalan en la vida y son los profesores los que impiden a los alumnos emprender el vuelo, quienes no pueden escapar de la celosa dirección de sus maestros.”

La escuela, intencionalmente o no, ha subestimado, desconocido y descuidado, las verdaderas fuerzas que, en el niño, van hacia la cultura y la vida; que ha contrariado esas fuerzas para reemplazarlas con otras normas de comportamiento, con otras disciplinas, con sus justificaciones mezquinamente especulativas (pág. 165).

Cit. por Imbernón en Trillas, (2007) nos indica que La pedagogía de Freinet es vitalista y nos la da a conocer en esta su alocución:

“Hoy, el sistema de autoridad educativa ha sido fuertemente condenado elogiado por todos los educadores dignos de ese nombre. No estoy muy lejos creo que quizás ninguna escuela será más valiosa en la sociedad; en lugar de una escuela que deforma la mente y se vuelve esclava, una escuela que se enseña dogmáticamente a prevenir pensamientos, reprimir, desviar o incluso eliminar todas las actividades personales. Nos oponemos resuelta y absolutamente a cualquier adquisición impuesta por los deseos de los adultos, procedimientos o inspectores; nos oponemos a todas las enseñanzas

superpuestas a individuos que no tienen razones inherentes, funcionales (...), a nadie le gusta hacer cola. A nadie le gusta forzar el trabajo. A nadie le gusta actuar mecánicamente y sucumbir a la idea de no participar en la educación. Este es el desarrollo total del hombre, no la acumulación de conocimientos, formación o esclavitud”. (pág.258).

Hemos anotado algunos referentes pedagógicos, los que nos han permitido convalidar y sustentar una educación basada en la actividad y acción natural para conseguir el pleno desarrollo del niño. Son principios, teóricos y prácticos, de los que participamos decididamente con el propósito de replantear una educación humanista, deteriorada por la invasión mecanicista y mercantil en la enseñanza; no es la tecnología que haya influido negativamente, sino los adultos y profesores que obstaculizan el normal desenvolvimiento del individuo cultural, obstruyendo su creatividad y capacidades, que distingue al sujeto por el caudal humano.

La educación no puede estar aislada de la invención, curiosidad y creatividad. La historia de la humanidad está hecha por el concurso del hombre, sus condiciones y su potencialidad como creador; si bien la invención parte de las necesidades del hombre, como su adaptación al medioambiente en interacción e intercambio con el medio social. Cit. por Not, (2017) “El conocimiento no constituye la mera representación de las cosas objetivas está determinado por el fruto de la experiencia propia y ajena. Al respecto Claparède, pedagogo norteamericano indica que la vida mental se explica por la necesidad que surge cuando un individuo se encuentra desadaptado respecto a las circunstancias ambientales”. (pág. 159). Ese medio natural al que debía adaptarse el hombre le permitió entender que la experiencia es sustento para el surgimiento de las ideas y los pensamientos; el ejercicio de la razón, la memoria y la imaginación (inteligencia), de la acción al conocimiento y del conocimiento a la acción, es cuando se asocia el saber con el hacer.

Freinet asume que la educación se inscribe dentro de una perspectiva hacia un objetivo de llegar a ser, en ese proceso construye o reconstruye un legado cultural que es el conocimiento acumulado; que permite preparar al alumno a ingresar en la vida. Los conocimientos deben adquirirse en el orden cualitativo de comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación direccionados a una metacognición que confluya en la creación y la invención. Enriquecer el accionar y desempeño concreto del sujeto, a fin de satisfacer sus necesidades y aspiraciones, así como también

adaptarse al grupo cultural, porque el individuo está dotado con la capacidad de transformar la propia cultura en beneficio común.

Hemos constatado sistemas instaurados a lo largo del siglo XX, la concepción de modelo deja de ser salvedad forjadora de individuos, porque el sujeto por sí mismo es capaz de lograr su propia realización. Su individualidad no es sometida y si ello ocurre atenta contra su libertad y pertenencia. No olvidemos que la educación y la conciencia del individuo perfilan las condiciones para la afirmación de la cultura. La conciencia colectiva es sensible de ejercitar lo bueno y lo malo de la misma cultura, esto es un indicador de que la educación debe arribar a una identificación con la propia cultura enriquecida por el individuo pensante para sus fines. Es atribuible una educación cuyo objetivo sea el individuo.

Todo aprendizaje está fundado en la actividad y la experiencia. No olvidemos que el niño por imitación habla antes de pensar y aprende a pensar apropiándose de los signos que le otorga el lenguaje. Es el niño creador del hombre, la niñez precede lo que es el individuo en su desarrollo.

“Se hace necesaria una educación direccionada a la construcción del ser humano, con un espíritu científico, artístico y humanista, y no simplemente dirigida a la asimilación de conocimientos. Ayudemos a los infantes a pensar para que logren crear y evolucionar su propio pensamiento, activando sus funciones mentales superiores; ayudemos a formular sus visiones trascendentes, a partir de las referencias que suscitan hombres universales, y a que se exprese haciendo uso múltiple del lenguaje y de sus capacidades, preconizando su autoconocimiento de saberes a partir de su propia acción. Se hace necesario abordar una síntesis de principios pedagógicos de los avatares de la escuela nueva y tradicional, los mismos que contribuyeron para forjar una pedagogía del aprendizaje y del conocimiento”. (pág. 161)

2.3.2.5. Las escuelas destruyen la creatividad

Para Altamirano (2019) “los niños se acercan a la escuela son capturados y canalizados en hacer las cosas de acuerdo a los parámetros y lineamientos de la institución; rara vez los niños tienen la oportunidad de actuar con libertad y ser ellos como quisieran ser”. El aprendizaje en las escuelas se procesa en función de lo repetitivo y mecánico, no hay nada original ni descubridor. Al niño se le obliga a hacer lo que los demás hacen y eso se convierte en norma que la institución celebra y lo muestra como línea de eficiencia y eficacia, todos hacen lo mismo. Los dones y talentos que el niño haya cultivado en su experiencia y vida infantil son ignorados por

completo, porque tanto el maestro como la escuela no se han percatado de quién es ese niño como individuo y personalidad. La escuela acartonada y bosqueja los espíritus, y martilla los cerebros de los alumnos bajo un patrón o modelo que los convierte en productos en serie; muy distante de la responsabilidad y misión que la institución debe asumir junto con sus maestros: el progreso de las destrezas y talentos de los niños a partir de su vivencia inicial, que tiene lugar en el hogar. Es por esa razón que Las comunidades miran con desconfianza a la escuela, porque no es capaz de perfeccionar al niño a partir de las habilidades y condiciones humanas que posee y enriquecer su personalidad para enrumbarlo hacia nuevos logros; porque a los niños les gusta experimentar con inusual deseo y ansiedad respecto de lo nuevo y de lo que les inquieta.

La actitud creadora e inventiva de los niños es reemplazada por un quehacer rutinario y agotador. Basta ver a los niños salir de la escuela con el semblante disgustado, porque en casa deben continuar con las mismas cosas y tareas de la escuela. ¿Qué sentido tiene que los niños hagan las tareas escolares tantas veces hasta el cansancio, como suele verse, solo porque el profesor debe cumplir con el programa y con la institución?, en vez de estimularlos con actividades científicas, artísticas y talleres creativos, que son importantes para su desarrollo personal, cerebral y mental. Los padres quisiéramos ver a nuestros hijos llegar a casa felices de haber aprendido nuevas cosas o algo significativo e importante, o en el último de los casos, que los encargos y tareas que traigan a casa los hagan sentirse, por lo menos, un poco entusiasmados y que al día siguiente se sientan alegres de ir nuevamente a su escuela. Hay muchas personas decepcionadas del recuerdo que tienen de su etapa escolar; son las amistades que cultivaron lo que añoran y no lo que pudieron aprender. Es uno de los motivos por lo que se exige un cambio urgente en el sistema escolarizado.

“Las escuelas han perdido la oportunidad de inculcar en sus alumnos actitudes investigativas y creadoras, el desarrollo de talentos y capacidades está ausente en los programas; las escuelas se han tornado en ámbitos de desinterés para los niños, aspecto que denigra la misión para la que fueron creadas”.

La escuela básica debe caracterizarse por ser el ámbito donde los alumnos comparten opiniones y discuten problemas de la humanidad; el lugar donde se funde la sagrada curiosidad de la que hablaba Einstein. Que el arte como disciplina florezca en toda su dimensión de expresiones y no se vea reducido al punto de su extinción, solo porque al arte se le ve como una actividad no productiva. Es alarmante el desconocimiento que tienen acerca del arte como generador y forjador de talentos

creadores y de personalidad. La educación artística estimula la curiosidad para el conocimiento científico; es propulsora de armonía, belleza, de valores morales y éticos, así como un constructo de habilidades y destrezas. Los espacios para la música, las artes plásticas y visuales, la danza kinésica, la oratoria, el teatro, la poesía es donde los niños y los adultos pueden desarrollar capacidades e inteligencias. Es lo que el arte propicia en su sentido integral.

“El trabajo escolar no consiste solo en aprendizajes cognitivos, pero nuestros niños están sometidos a convertirse en máquinas reproductoras de conocimientos. La actividad escolar se diseña para abordar otras dimensiones, como diseñar enfoques creativos en los campos del saber humano, al margen de los textos y enseñantes que solo imponen la repetición de los contenidos”.

Los textos escolares deberían estar rediseñados con espacios experimentales y creadores; el lenguaje y las matemáticas deben constituirse en disciplinas de razonamiento, imaginación e invención, más allá de las operaciones y ejercicios rutinarios; lo sintáctico y gramatical del lenguaje debe estar inserto en las ciencias comunicativas y en el desarrollo de capacidades para la lectura, expresión verbal, no verbal, la escritura, la lingüística, la creatividad narrativa y la poética.

Al respecto, el psicólogo norteamericano, Thomas Armstrong, comenta:

Armstrong, (2001) indica que “Por supuesto, esta águila fue muy valiente, pero su desempeño en la clase de excavación fue tan pobre que participó en un proyecto de calificación y tomó mucho tiempo, por lo que rápidamente se olvidó de cómo volar. Por tanto, otros animales también pierden la oportunidad de destacar en talento, porque se ven obligados a hacer cosas que no respetan su naturaleza. La forma en que tratamos a los niños es muy similar: ignoramos sus talentos y talentos, pero los obligamos a perder el tiempo en clases especiales o grupos de práctica. El águila debe volar” (pág. 14).

En verdad, es tan cierto lo que nos describe Armstrong sobre el infortunio al que son sometidos nuestros niños en edad escolar. Debemos reaccionar ante los atropellos, conscientes e inconscientes, que forman parte de un engranaje sistemático que convierte a los niños en competentes mercancías, haciéndolos olvidar su propia naturaleza y originalidad para lo que fueron configurados: el aprendizaje y el descubrimiento. Las instituciones escolares castran las posibilidades y oportunidades que tiene el niño para edificar monumentos de riqueza interior y creatividad. «Todos

los niños son superdotados», nos dice Armstrong, pero cuan prestos nos abalanzamos sobre ellos para extinguirlos y encerrarlos en centros amurallados de aulas y laboratorios en los que martillan sin piedad sus cerebros hasta convertirlos en seres catatónicos, robotizados e inanimados.

Se ha dicho que no existen dos cerebros iguales, que cada persona posee una dimensión singular; sin embargo, tratamos a todos por igual y sometemos al niño sin piedad. Cada niño tiene un potencial que lo identifica, solo debe ser inducido y estimulado para contribuir en su desarrollo; las habilidades y capacidades que genética y culturalmente trae a la escuela se pierden por la indiferencia de los mayores. Grandes talentos y personalidades del orbe sufrieron los embates de un sistema escolar que procuraba someterlos, pero lograron imponerse a fuerza de perennidad y constancia en aquello que creyeron. El célebre pintor Cézanne no aprobó el examen de admisión en el Instituto de Bellas Artes, en cambio, a él se le debe el descubrimiento del nuevo arte pictórico; fue quien revolucionó la estética plástica. Einstein reprobó las pruebas de botánica, zoología y lenguaje. El compatriota Gastón Acurio, al que procuraron, a la fuerza, hacer un jurisperito, terminó abandonando la carrera para dedicarse a la gastronomía, en la que tuvo oportunidad de plasmar su creatividad grandiosa y llegar a ser uno de los más grandes chefs del mundo.

¿Por qué la educación tradicional y la llamada escuela nueva y activa han fracasado en el mundo? Las informaciones que destilan en las instituciones escolares están deslucidas y fuera de vigencia, llegan con retraso porque no van al ritmo con las invenciones, creaciones y los nuevos conocimientos; a pesar de eso, se obliga a los alumnos a aprender lo que fue, no lo que es ni lo que será. Por eso, la enseñanza y el aprendizaje en las escuelas debe diseñarse en función del pensamiento, la investigación, la experimentación, la creatividad científica, artística y cultural, si no las máquinas y la tecnología harán nuestro trabajo y eso sería muy lamentable, pues quedaríamos reducidos a la nada.

Los textos sosos, hoy en día, no provocan integración entre los compañeros de aula los profesores se militan a la reproducción de la tarea, a fin de cumplir con el programa; el niño y el joven no sienten deseo de aprender o sed de aprendizaje, pues ven que en los textos escolares no hay nada relevante para ilustrar sus vidas. los profesores carentes de imagen, de inspiración y de energía para inspirar a sus alumnos, no hacen más que resolver ejercicios textuales de un juego de papelería, muy distante de la promoción intelectual e inteligencia que permita el desarrollo de las ideas,

imaginación, planteamientos creadores y actividades enriqueciéndolas de planes y proyectos, con la participación de todo el aula en una variedad de actividades, aprendizajes y destrezas. Es preciso crear en cada escuela centro de actividades creadoras, con espacios abiertos para el arte, la ciencia y la tecnología.

¿Por qué las actividades en la escuela tienden a ser aburridas? Porque todos los alumnos giran en función de una sola actividad, la misma tarea, los mismos ejercicios que no exigen pensar o recrea holísticamente, sino que son sometidos a un solo ritmo y a un mismo espacio.

John Holt refiere:

Cit. por Armstrong, 2001 “Me parece que en la escuela los niños se trinchera, que su incompetencia e inseguridad son comparables de muchas formas a las reacciones psiconeurologicas de los hombre es que han padecido un exceso de estrés por tiempo prolongado (...) Hay muy pocos hijos que no sienten, la mayor parte del tiempo que están en la escuela, un nivel de temor, ansiedad y tensión que la mayoría de los adultos encontraría intolerable. No es coincidencia en absoluto que en sus peores pesadillas los adultos se encuentren de regreso en la escuela”. (pág. 141).

Otra de las cosas negativas con la que se acomete malignamente al niño y al joven son las pruebas de exámenes. La escuela y el profesor suelen medir el rendimiento a través de lápiz y papel. Bien sabemos que las hojas con ejercicios no van a poner a prueba absolutamente nada ni a nadie, menos aún pueden pretender medir el grado de inteligencia y el nivel de capacidad que tiene el alumno, porque aparte de someterlo a presión, tensión y estrés, las pruebas no son indicadores de un rendimiento y conocimiento sobre lo que se está examinando. Ningún profesor podría descubrir las inteligencias que posee el alumno con pruebas de lápiz y papel, ni tampoco servirían para desarrollar las inteligencias de los alumnos. Ante los embates destructivos que provocan los exámenes, se necesita emplear toda una gama de innovados procesos de evaluación que permitan afirmar sin temores el logro de habilidades, destrezas y competencias de los alumnos. Así mismo, debe haber un análisis y una retroalimentación de lo que no se pudo conseguir en el proceso de descubrimiento y creatividad. La evaluación serviría tanto al enseñante como al aprendiz para asumir nuevos retos en la investigación de aumentar el desarrollo pedagógico. El aprendizaje, si no se da en habilidades, destrezas y experiencias, será simple información que carece de fundamento para el desarrollo del conocimiento y

la creatividad. No tiene lugar almacenar conocimientos en la memoria temporal, en el área del hipocampo cerebral, que por no tener un uso concreto y eficaz serán desechados y olvidados del páramo de la mente y del cerebro humano.

Ken Robinson, animador educativo, nos dice que los niños tienen una sed infinita e inagotable de aprendizaje; los niños necesitan saber y hacer las cosas que nunca podrían por sí solos, pero la escuela apaga esa sed. Qué importante se torna una educación que favorece el desarrollo de la creatividad y la imaginación para procrear nuevas ideas; aun en este tiempo de la era digital, se hace más necesario pensar y sentir, ya que antes solo bastaba conocer y hacer. La tecnología actúa como una herramienta y complemento fundamental para agilizar y perfeccionar la producción de algunas cosas, lo que no quiere decir que ha de mecanizar la mente del sujeto pensante y creador; es más, la técnica se torna en un arma poderosa para canalizar la innovación y la creatividad en niveles nunca antes concebidos. Si bien la tecnología está transformando las formas de trabajo, es porque el uso de las nuevas herramientas trae consigo para el sujeto nuevas actitudes y comportamientos; entender la sociedad que nos rodea, hacer de la mejor manera, es lo más importante. La educación debe estar dirigida a reparar las obligaciones de la persona y de las colectividades de este tiempo. Una educación esperanzadora y humanizadora, como expresó Jacques Delors en la conferencia mundial de la Unesco en 1995.

No todos aprendemos de la misma manera ni poseemos las mismas capacidades y habilidades. Se exige a la educación y al sistema escolar renovar, reformular, cambiar viejas estructuras educacionales y no seguir manteniendo un esquema educativo para las masas, como una forma de control social; moldeando las mentes de los alumnos como si fuesen sujetos prefabricados, lo que impide el autorreconocimiento del individuo cultural. Hace falta crear escuelas con profesores que desarrollen las potencialidades de sus alumnos y los ayuden a involucrarse en su desarrollo y propia cultura.

Muchas de las escuelas, en estos tiempos, son entes de obstrucción y hostilización para el niño y el joven en esta parte de América. Instituciones dedicadas solo a la instrucción en temáticas poco atractivas, ausentes del ejercicio y experimentación de habilidades y experiencias; tenemos escuelas donde se da el conocimiento por el conocimiento, los contenidos son mamotretos estáticos sin

motivación para aprender, con alumnos enclaustrados y consumidores del tiempo sin metas previstas; cumpliendo un plan sin perspectivas, distante del mundo social, político, económico y cultural. Una programación anticipada de informaciones que obliga a los alumnos a aprender sin tomar en cuenta sus intereses y sus expectativas. Una escuela distante de crear un ambiente acogedor e inspirador de visiones y metas, que solo consume la vitalidad del estudiante. La escuela se ha tornado en una fábrica de alumnos sometidos a un proceso de fabricación en serie. Eso acusa una severa crisis educacional.

Se necesitan escuelas abiertas a la comunidad educativa, con profesores distintos y con planes de estudios flexibles y vitales en todas las disciplinas del saber en ciencias, artes y humanidades; disciplinas equiparadas en tiempos lectivos sin preferencias o inclinaciones, como suele verse en asignaturas como la matemática y el lenguaje, a las que se otorga el mayor espacio en desmedro de otras disciplinas que proporcionan un mayor desarrollo cerebral y mental, como son las artes. El estudiante de educación básica debe adquirir un pleno desarrollo integral (bio-psico-físico, social, cultural y humanista) y no seccionarlo con informaciones. Se debe ofrecer al alumno las herramientas necesarias para explorar sus capacidades y afirmar sus inteligencias. Apelar a una educación de calidad dirigida a la formación y desarrollo potencial del estudiante sería nuestro objetivo.

La enseñanza debe traducirse en experiencias, haciendo investigaciones, exploraciones y experimentaciones; los aprendizajes deben darse en una gama de habilidades y destrezas, solo así surgirán alumnos con talentos en distintos saberes, con metodologías creadoras de parte de los docentes, en ambientes donde el estudiante tenga la oportunidad de desarrollar su vocación en función y medida de sus intereses, y donde se tome en cuenta sus decisiones. Sería la dinámica que direcciona y organice la nueva educación. Antes de tener en aulas alumnos robotizados, sometidos y obedientes.

“El proceso de evaluación debe usarse como una estimulación para el rendimiento progresivo. Debe provocar impulsos para el desarrollo de las cualidades y competencias del estudiante y ser capaz de reconocer sus capacidades y habilidades. La evaluación no debe ser una condenación estresante, llena de temores. Una

evaluación debe dirigirse a aumentar la atención del alumno y no ser un obstáculo entorpecedor de motivaciones y entusiasmos”.

La clave para aumentar la cualidad pedagógica reside en una enseñanza motivadora para que los alumnos aprendan a aprender, en la que el profesor sea el eje fundamental de esa motivación y facilite el aprendizaje de los alumnos. Se necesita un profesor profundamente motivado y comprometido con su misión, con un desenvolvimiento eficiente y eficaz, basado en su preparación académica y alto nivel científico, humanista y estético. El profesor debe ser un experto poseedor de habilidades y destrezas, apasionado en su trabajo, un comunicador con dotes persuasivas para interactuar con sus alumnos, dueño de una tradición cultural y ética admirable, así como organizador y creador de un ambiente adecuado de óptimas condiciones para el aprendizaje.

“El buen profesor es el que inspira a sus alumnos y saca lo mejor de ellos, los hace reflexivos y lo que enseña sirve al alumno para la vida; propulsa el afán por el descubrimiento y enciende la dínamo de la creatividad en sus alumnos”. (pág. 168)

2.4 Definición de términos básicos

Actividad ficticia: Es una actividad ficticia que existe en el diagrama de la red, solo con el propósito de establecer una relación prioritaria, y no hay tiempo asignado a ellas, es decir, actividades virtuales.

Actividad improductiva: No se crean bienes ni riquezas fuera del juego, y cuando el juego termina, las cosas comienzan desde el principio.

Actividad libre: Incluye jugar con su cuerpo, jugar con juguetes, manipular objetos y ser capaz de moverse bajo la guía de su intuición y curiosidad natural. No hay reglas, restricciones ni rigidez.

Actividad lúdica: Es un adjetivo que limita todas las palabras relacionadas con los juegos a derivarse de la etimología del latín “ludus”, y la palabra latina “ludus” significa juegos, que es una actividad placentera de la que los humanos pueden deshacerse. La tensión y la contención de las costumbres culturales.

Actividad reglamentada: Suele ser competitivo, puede mejorar la condición física del practicante y tiene características que lo distinguen del juego.

Actividad separada: Es un fenómeno provocado por ocasiones no convencionales, y sus objetivos de ocio, culturales, personales u organizativos se determinan

separadamente de las actividades cotidianas normales, y el propósito es ilustrar, celebrar, entretener o generar experiencias en grupo.

Aprendizaje: Para Piaget, se trata de un proceso mediante el cual el sujeto puede generar o construir conocimiento a través de la experiencia, la manipulación de objetos y la interacción con las personas, cambiando así activamente su esquema cognitivo del mundo circundante.

Cognitivismo: Esta es una tendencia en psicología que se especializa en cognición (procesos de pensamiento relacionados con el conocimiento). Por tanto, la psicología cognitiva estudia los mecanismos que conducen a la elaboración del conocimiento.

Conductismo: Esta es una corriente de psicología que se enfoca en el derecho común que determina el comportamiento de humanos y animales. De ahí se originó el conductismo tradicional, que pone la psicología interior sobre el comportamiento observable, es decir, pone la meta en lo subjetivo.

Desarrollo de la inteligencia: Se refiere a la integración de aquellos procesos cognitivos, como atención, memoria, aprendizaje, etc.

Expresiones verbales: Es un adjetivo para todo lo relacionado con el uso del lenguaje. El elemento o fenómeno verbal es aquel que implica la existencia de comunicación oral y escrita.

Gestalt: Es un sustantivo en alemán (por lo que siempre debe estar en mayúscula). Aunque se ha traducido a alguna forma o configuración, no tiene exactamente el mismo significado que en español, por lo que generalmente se puede usar sin traducción.

Juego: El entretenimiento es la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento, entretenimiento y emoción en el proceso de entretenimiento.

Neuro aprendizaje: Por definición, se trata de un proceso continuo que permite identificar a las personas, comprender la diversidad de sus habilidades, visualizar sus recursos y así gestionar el máximo desarrollo del potencial de esa persona.

Personalidad: Es una especie de estructura psicológica, se refiere a un conjunto de características psicológicas dinámicas de una persona, y es una organización interna que determina el comportamiento de un individuo en una situación dada.

Teoría psicoanalítica: Es una teoría diseñada para estudiar y tratar las enfermedades mentales. Se basa en el análisis de conflictos sexuales inconscientes en la infancia.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

La actividad lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

2.5.2 Hipótesis específicas

La actividad libre influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

La actividad separada influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

La actividad incierta influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

La actividad improductiva influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

La actividad reglamentada influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

La actividad ficticia influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Actividad lúdica	Actividad libre	Realiza sus actividades voluntariamente	Items
	Actividad separada	Participa de actividades dentro de los límites precisos de tiempo y de lugar	Items
	Actividad incierta	Realiza juegos de habilidad, que no divertiría a nadie si se sabe que alguien va a ganar	Items

	<p>Actividad improductiva</p> <p>Actividad reglamentada</p> <p>Actividad ficticia</p>	<p>Trabaja emocionado sabiendo que estas actividades no crean bienes ni riquezas fuera del juego</p> <p>Conoce las reglas del juego, las respeta y hace que los demás las respeten</p> <p>Acompaña a una conciencia específica de la realidad en relación con la vida ordinaria</p>	<p>Items</p> <p>Items</p> <p>Items</p>
Aprendizaje	<p>Interés</p> <p>Aspecto psicológico y social</p> <p>La escuela es una institución social</p>	<p>Crea seducción por la tarea a realizar de manera diferente</p> <p>Desarrolla sus capacidades para que así puedan adaptarse socialmente con el medio</p> <p>Se siente participe del desarrollo de su comunidad, propone y realiza acciones para mejorarla</p>	<p>Items</p> <p>Items</p> <p>Items</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población en estudio, la conforman todo los niños de 4 años, matriculados en el año escolar 2017, en la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” del Distrito de Huacho. Los mismos que suman 120.

3.2.2 Muestra

La muestra seleccionada para aplicar el instrumento de recolección de datos, es probabilística aleatoria y sistemática del 50% de toda la población en estudio. Primero se halló el número K ésimo y luego se eligió el número de arranque. Como se eligió al número 2, en adelante se seleccionaron a todos los números pares.

$$K = Pt/Tm = 120/60 = 2 \text{ Número K ésimo}$$

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,.....117,118,119,120.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación y para la recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con las docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto.

Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años, que consta de 25 ítems de alternativas nominales, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades lúdicas se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Tabla 1

Expresa interés durante el juego

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	30	60,0	60,0	60,0
Casi siempre	10	20,0	20,0	80,0
Válido A veces	9	18,0	18,0	98,0
Nunca	1	2,0	2,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Gráfico 1

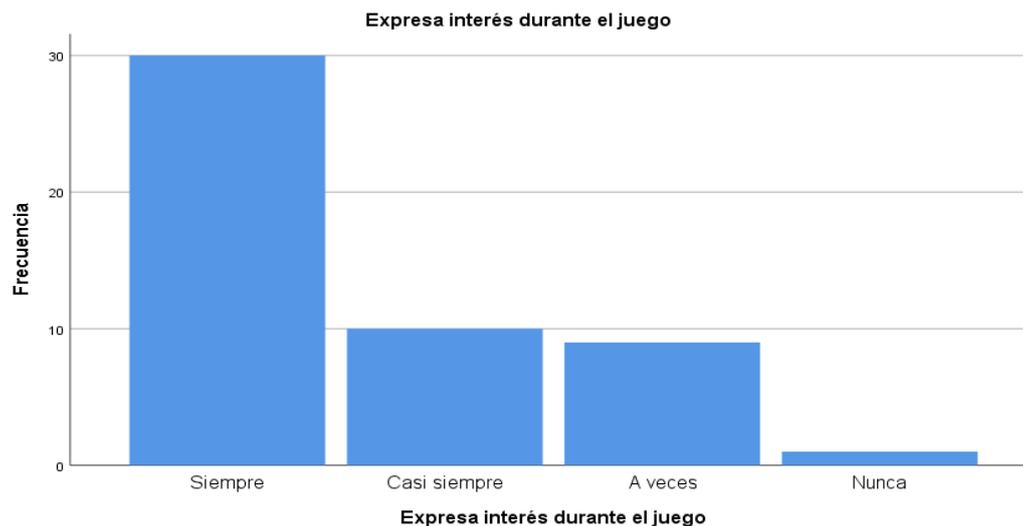


Figura 1: Expresa interés durante el juego

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre, el 20,0% indican que casi siempre, el 18,0% indican que a veces y el 2,0% indican que nunca expresan intereses durante el juego.

Tabla 2

Elige donde va a jugar con los demás

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	20	40,0	40,0	40,0
Casi siempre	10	20,0	20,0	60,0
Válido A veces	5	10,0	10,0	70,0
Nunca	15	30,0	30,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Gráfico 2

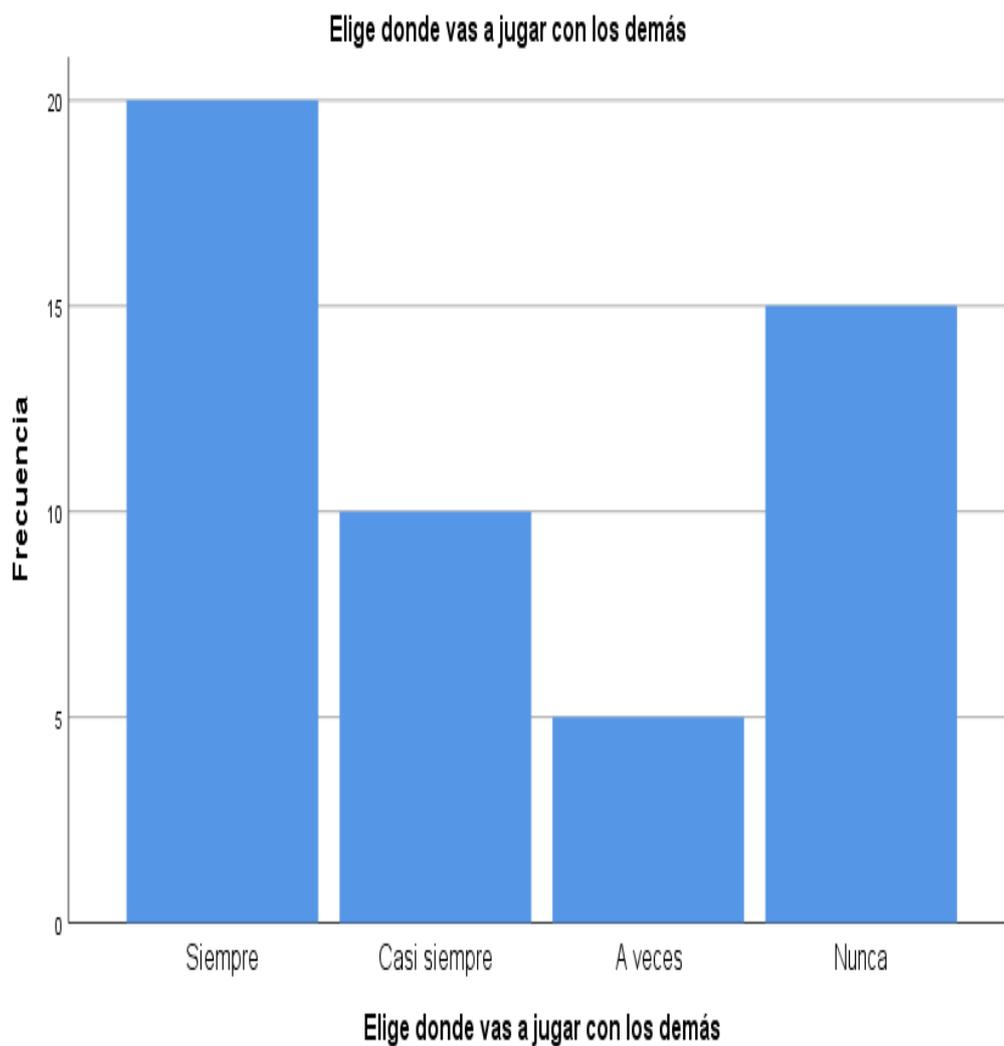


Figura 2: Elige donde vas a jugar con los demás

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 40,0% indican que siempre, el 20,0% indican que casi siempre, el 10,0% indican que a veces y el 30,0% indican que nunca eligen donde van a jugar con los demás.

Tabla 3

Respeto el orden del juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	30	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	10	20,0	20,0	80,0
	A veces	10	20,0	20,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico 3

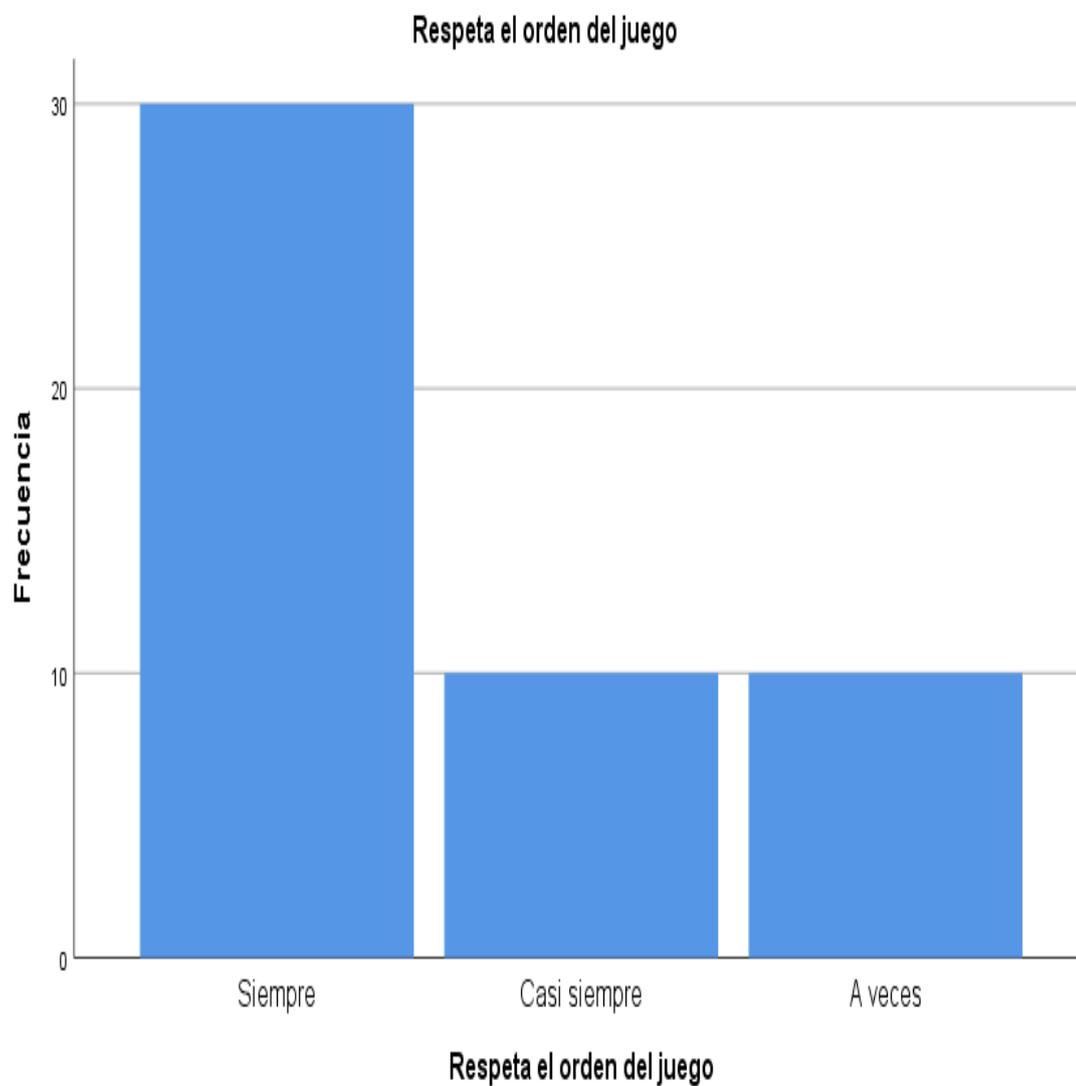


Figura 3: Respeto el orden del juego

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre, el 20,0% indican que casi siempre y el 20,0% indican que a veces respetan el orden del juego.

Tabla 4

Expresa sus ideas, sentimientos y otros durante el juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 4

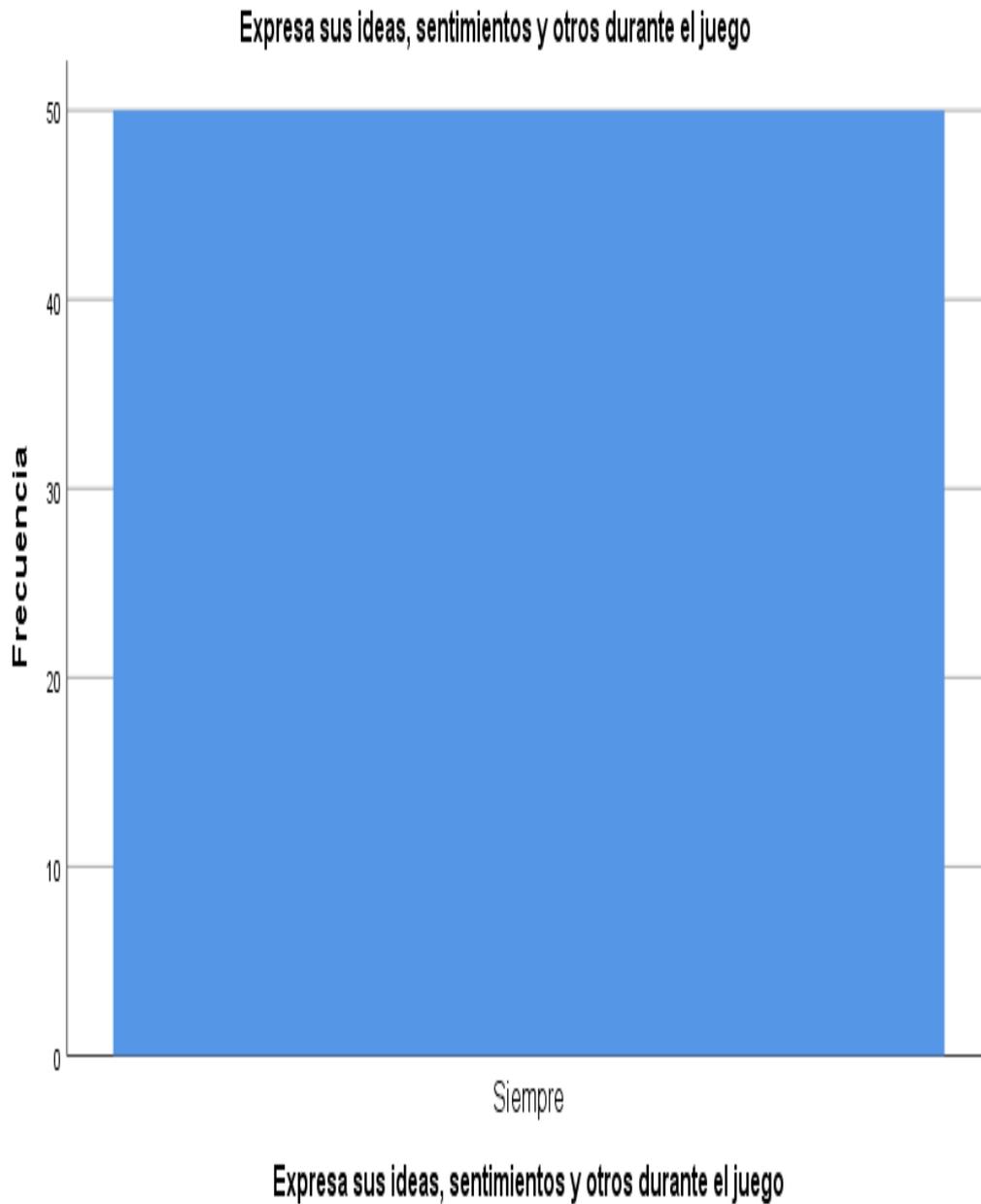


Figura 4: Expresa sus ideas, sentimientos y otros durante el juego

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre expresan sus ideas, sentimientos y otros durante el juego.

Tabla 5

Pide ayuda a su maestra si es necesario

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 5

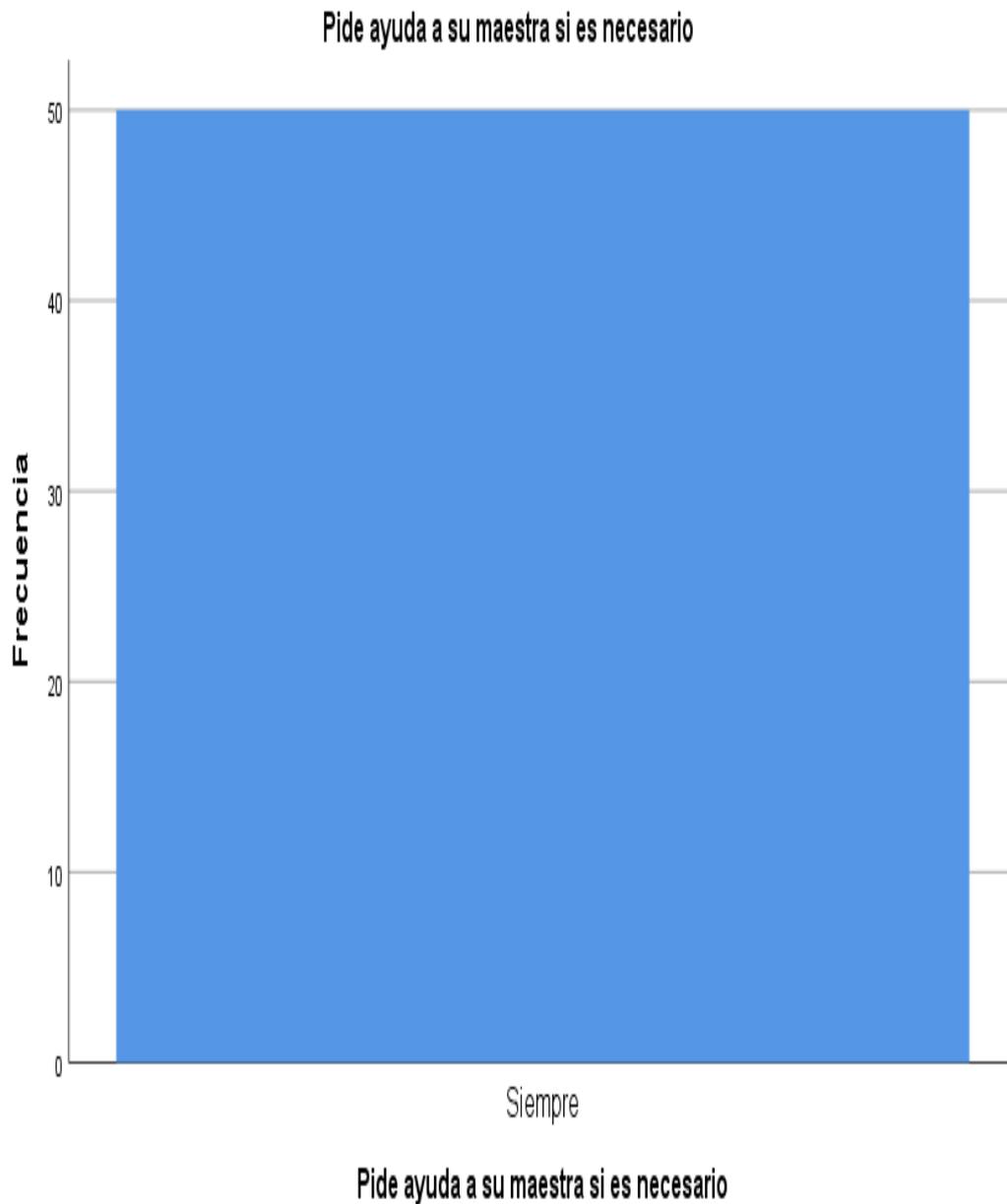


Figura 5: Pide ayuda a su maestra si es necesario

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre piden ayuda a su maestra si es necesario.

Tabla 6

Respeto el turno de su compañero

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	30	60,0	60,0
	Casi siempre	20	40,0	100,0
	Total	50	100,0	

Gráfico 6

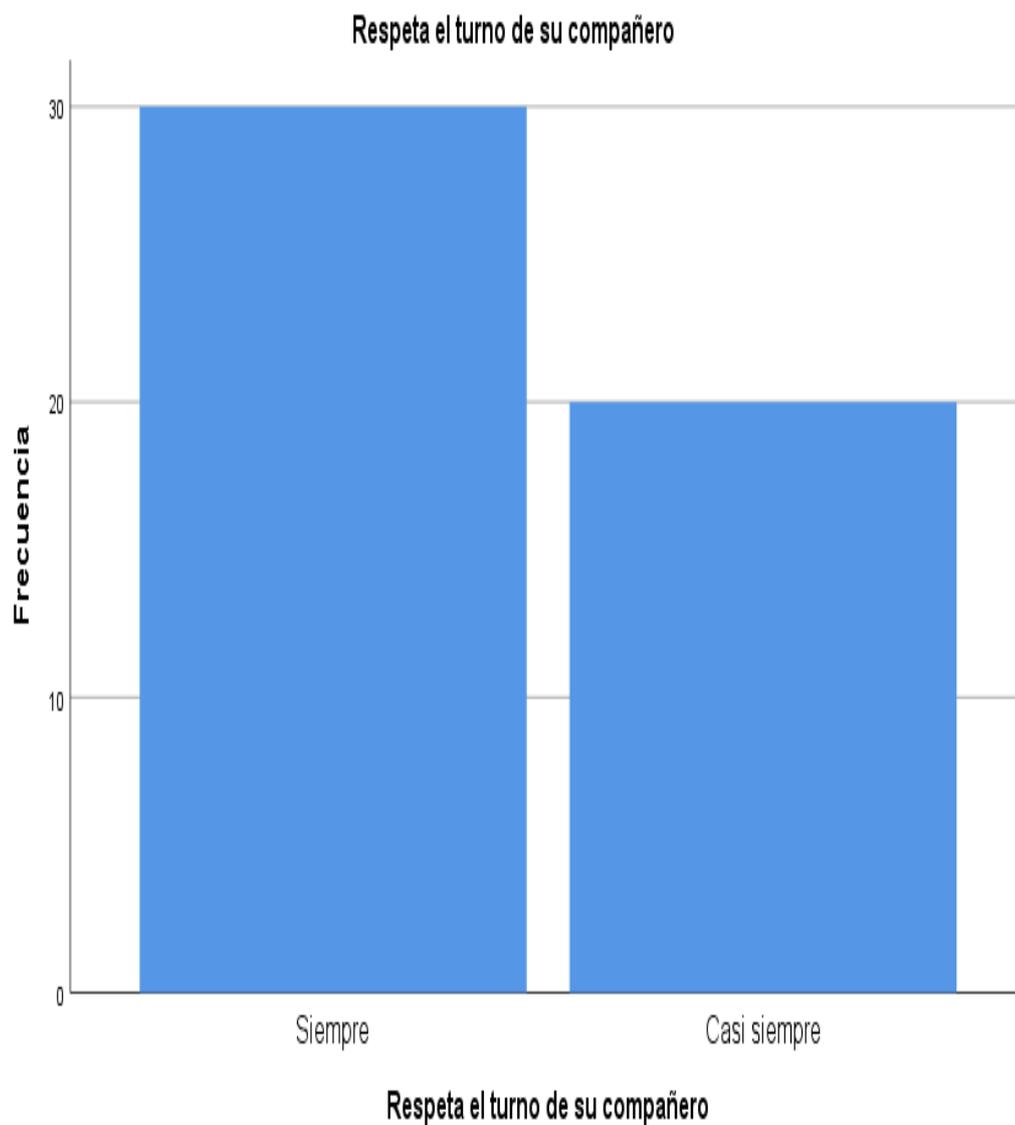


Figura 6: Respeto el turno de su compañero

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre y el 40,0% indican que casi siempre respetan el turno de su compañero.

Tabla 7

Demora mucho en guardar los juguetes del aula

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	15	30,0	30,0	30,0
Válido A veces	15	30,0	30,0	60,0
Válido Nunca	20	40,0	40,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Gráfico 7

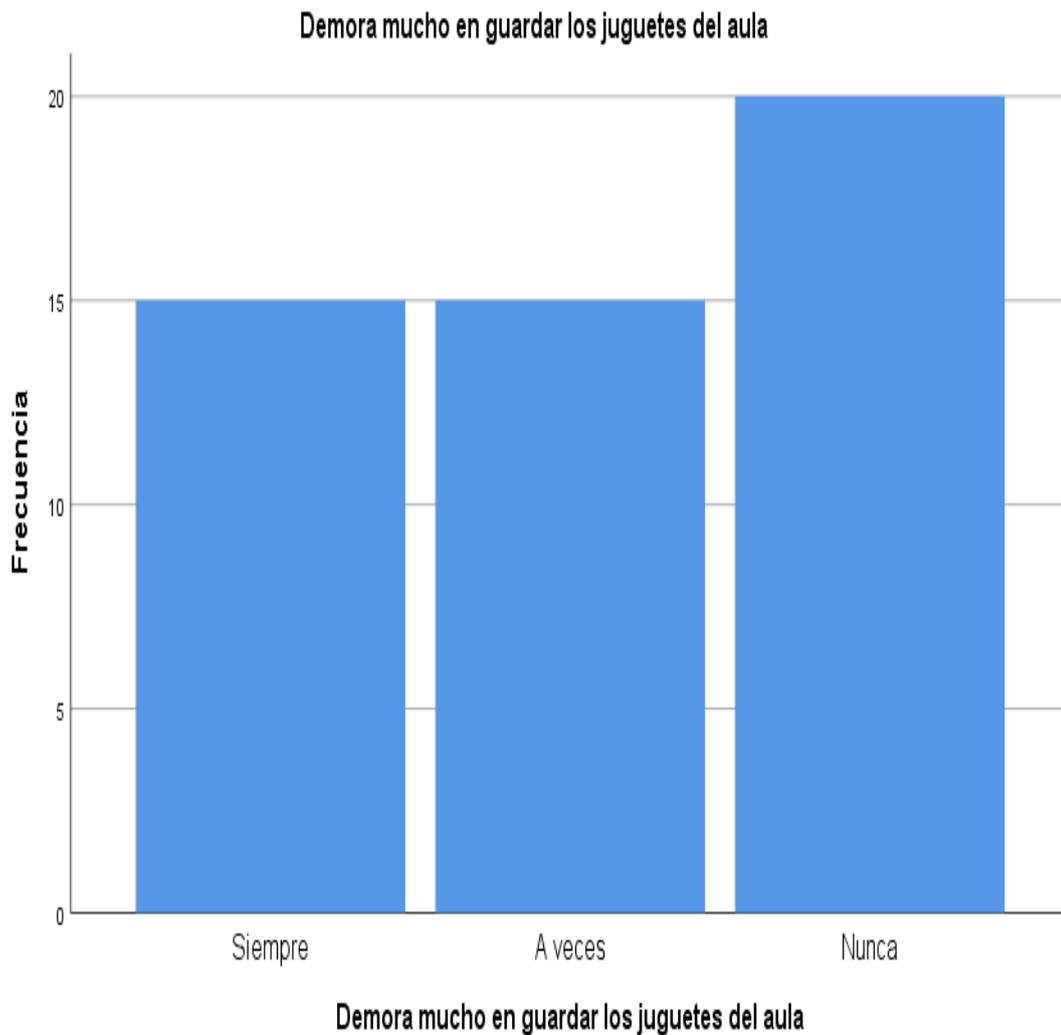


Figura 7: Demora mucho en guardar los juguetes del aula

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 30,0% indican que siempre, el 30,0% indican que a veces y el 40,0% indican que nunca demoran mucho en guardar los juguetes del aula.

Tabla 8

Le gusta hacer la tarea en casa

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Siempre	25	50,0	50,0	50,0
Casi siempre	15	30,0	30,0	80,0
Nunca	10	20,0	20,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Gráfico 8

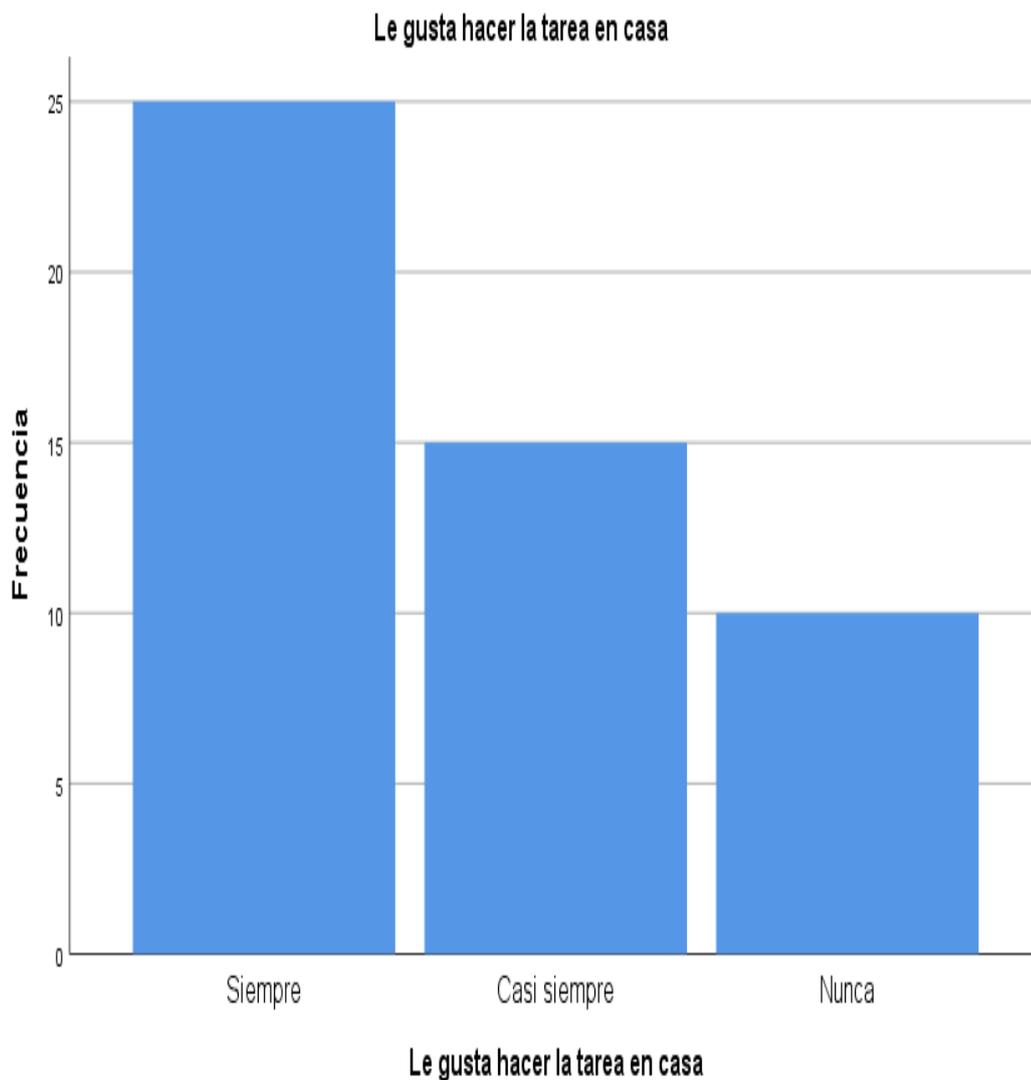


Figura 8: Le gusta hacer la tarea en casa

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 50,0% indican que siempre, el 30,0% indican que casi siempre y el 20,0% indican que nunca le gustan hacer la tarea en casa.

Tabla 9

Cuando hace sus trabajos en clase se siente feliz

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 9

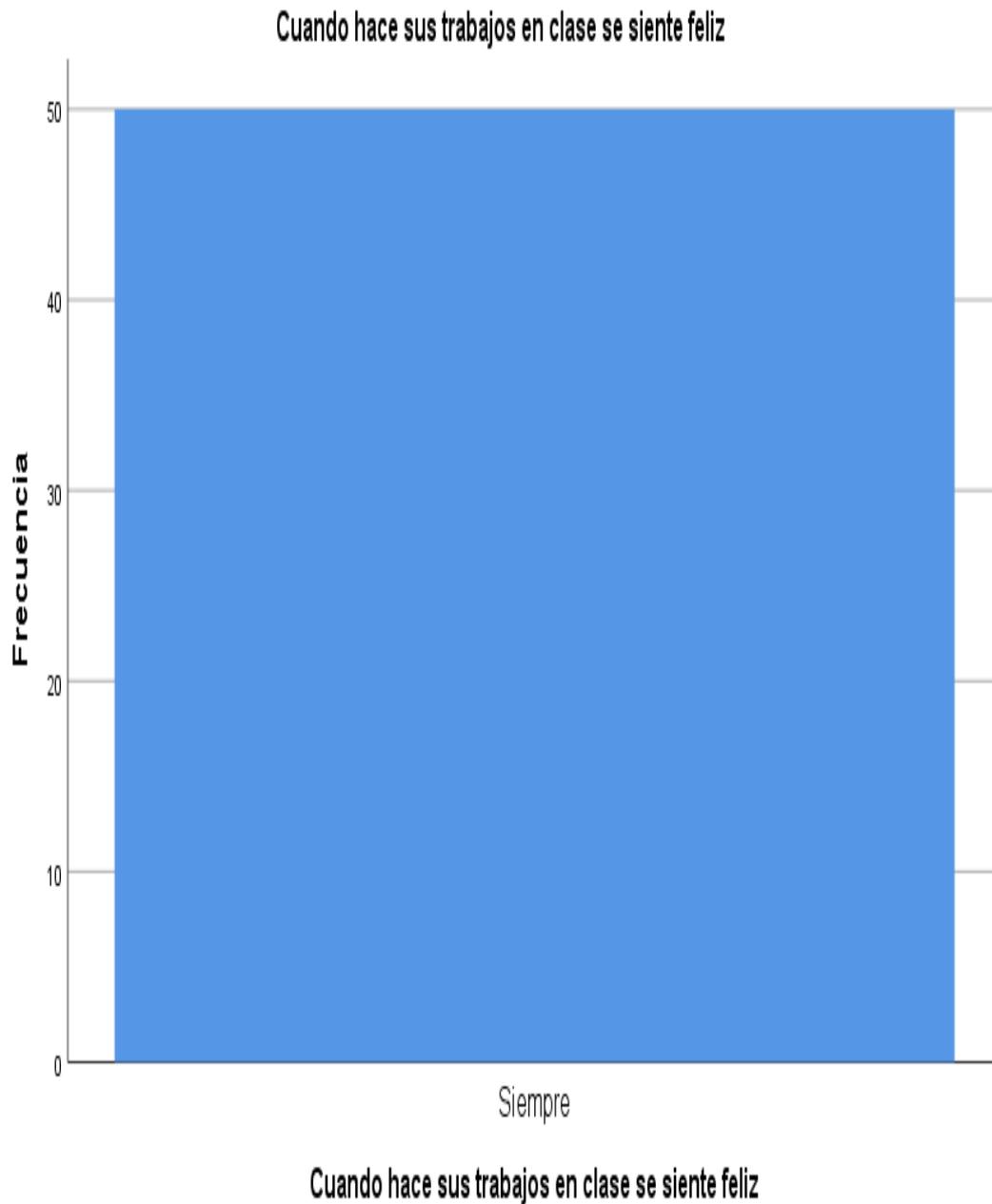


Figura 9: Cuando hace sus trabajos en clase se siente feliz

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre cuando hacen sus trabajos se siente feliz.

Tabla 10

Cuando realiza actividades (bailes, rondas, cantos, dramatizaciones) le da temor

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 10

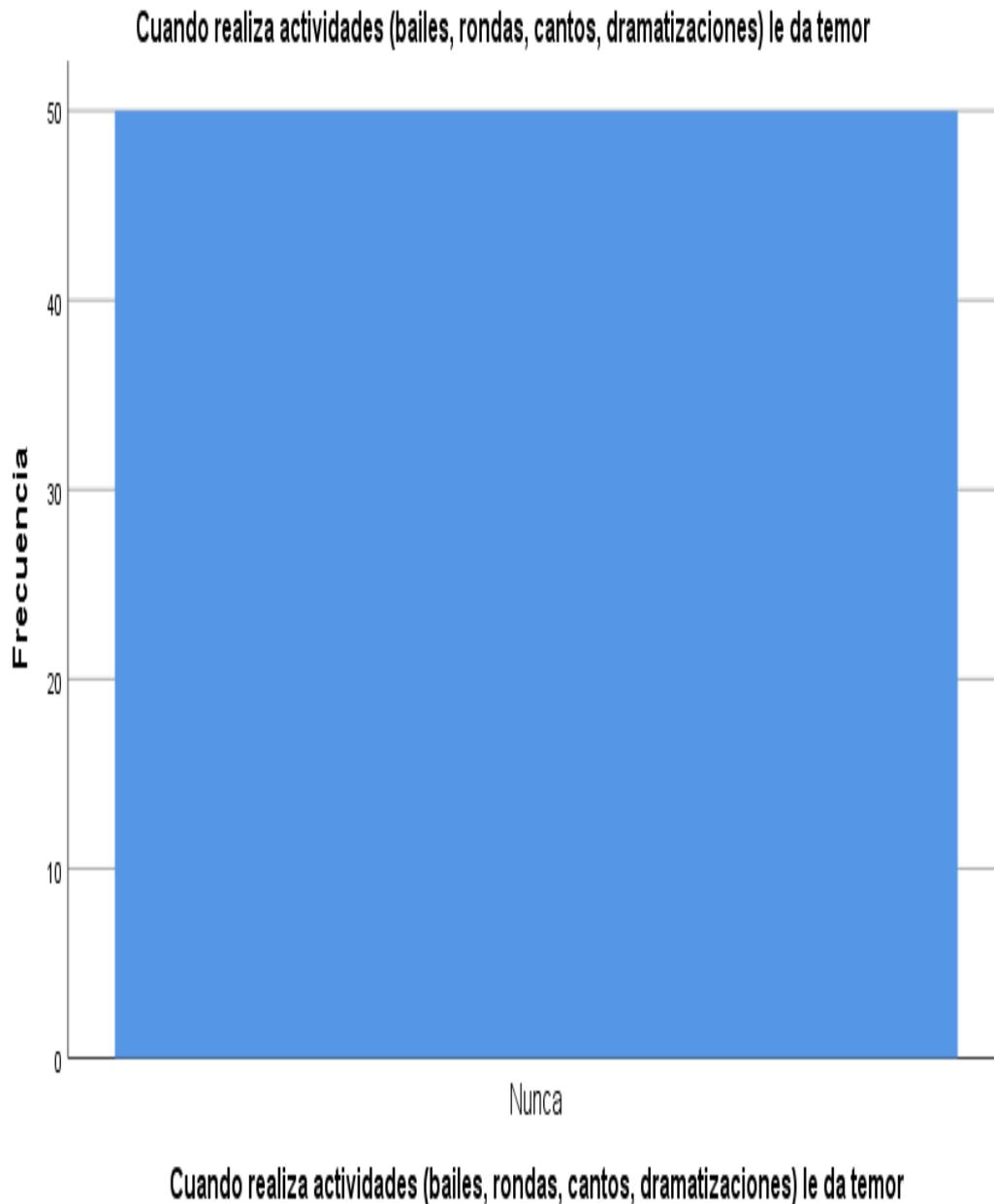


Figura 10: Cuando realiza actividades (bailes, rondas, cantos, dramatizaciones) le da temor

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que nunca realizan actividades (bailes, rondas, cantos, dramatizaciones) le da temor.

Tabla 11

Levanta la mano para preguntar o dar sugerencias

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 11

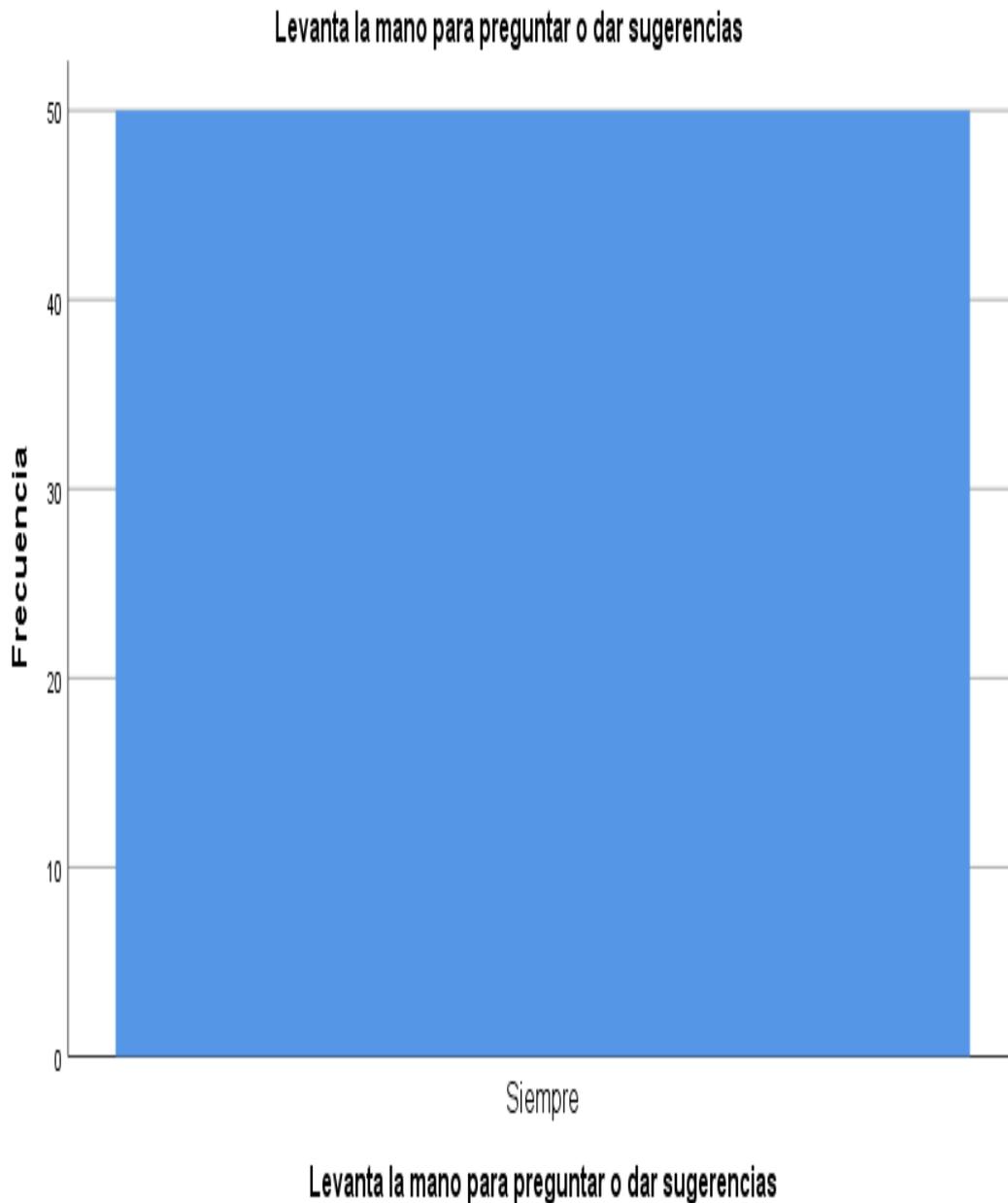


Figura 11: Levanta la mano para preguntar o dar sugerencias.

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre levantan la mano para preguntar o dar sugerencias.

Tabla 12

Formula preguntas relacionadas con el tema

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	30	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	20	40,0	40,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico 12

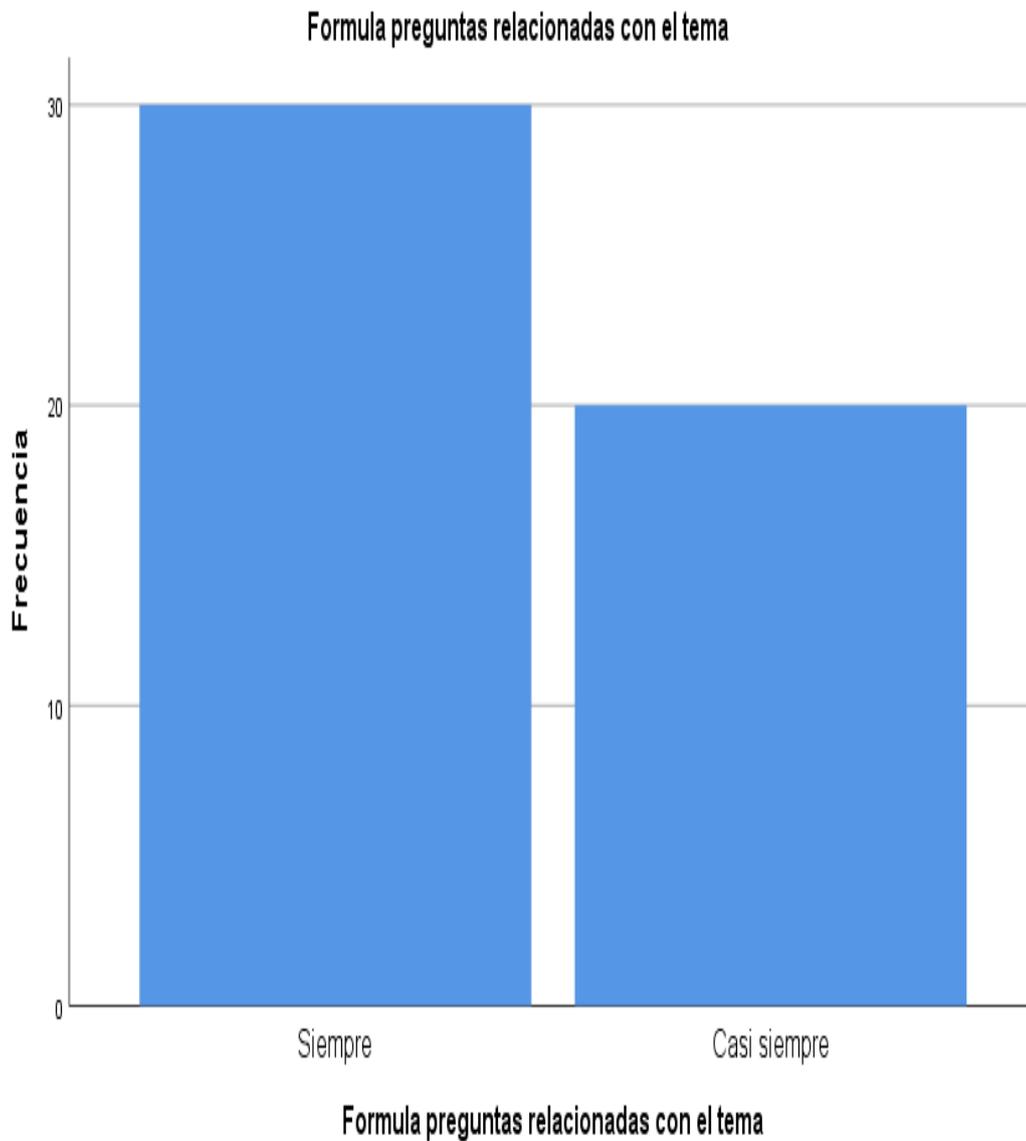


Figura 12: Formula preguntas relacionadas con el tema

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre y el 40,0% indican que casi siempre formulan preguntas relacionadas con el tema.

Tabla 13

Ayuda a resolver alguna dificultad en la hora del juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 13

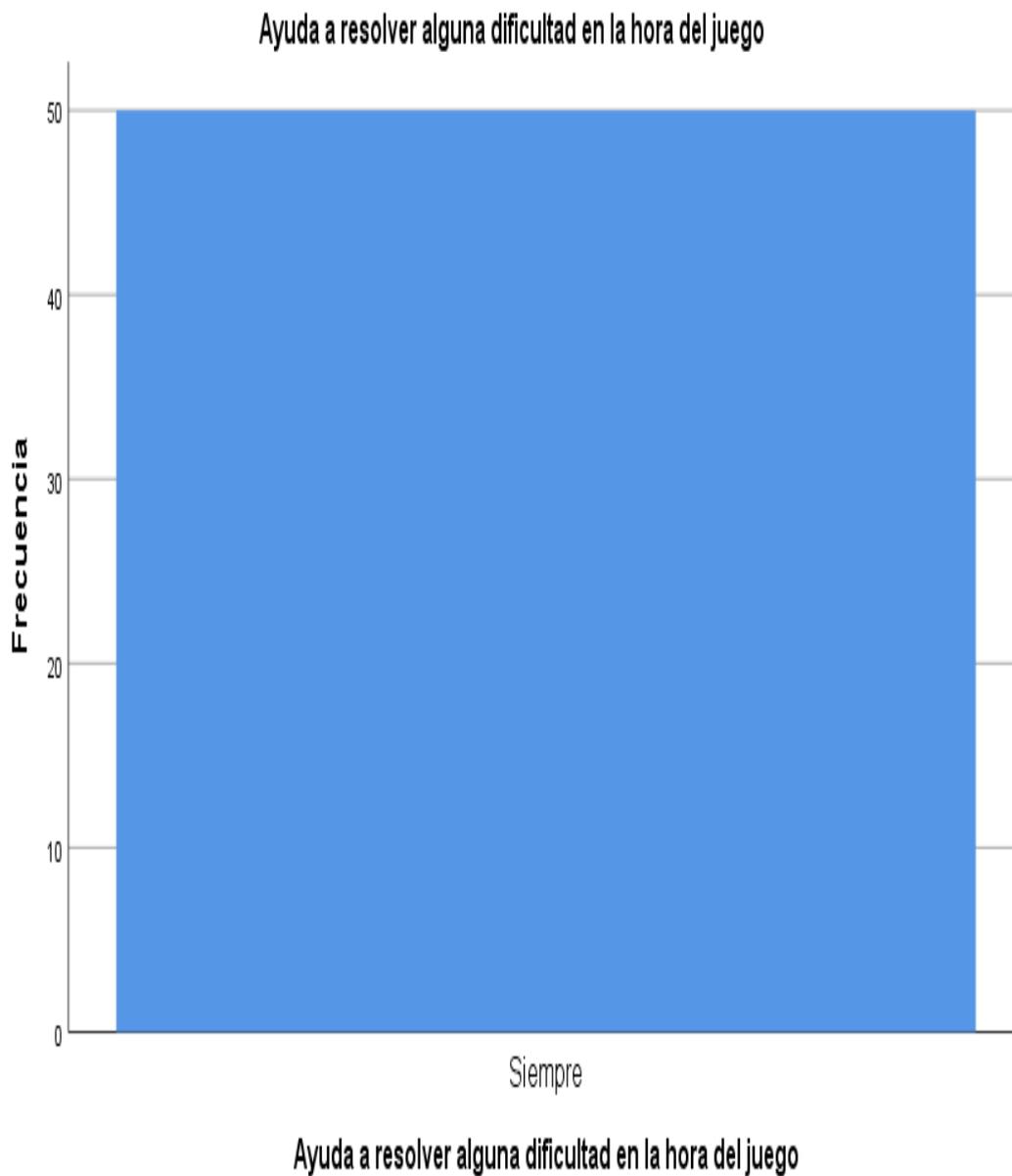


Figura 13: Ayuda a resolver alguna dificultad en la hora del juego

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre ayudan a resolver alguna dificultad en la hora del juego.

Tabla 14

Escribe según su nivel de escritura lo que jugó

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	25	50,0	50,0
	Casi siempre	15	30,0	80,0
	Nunca	10	20,0	100,0
	Total	50	100,0	

Gráfico 14

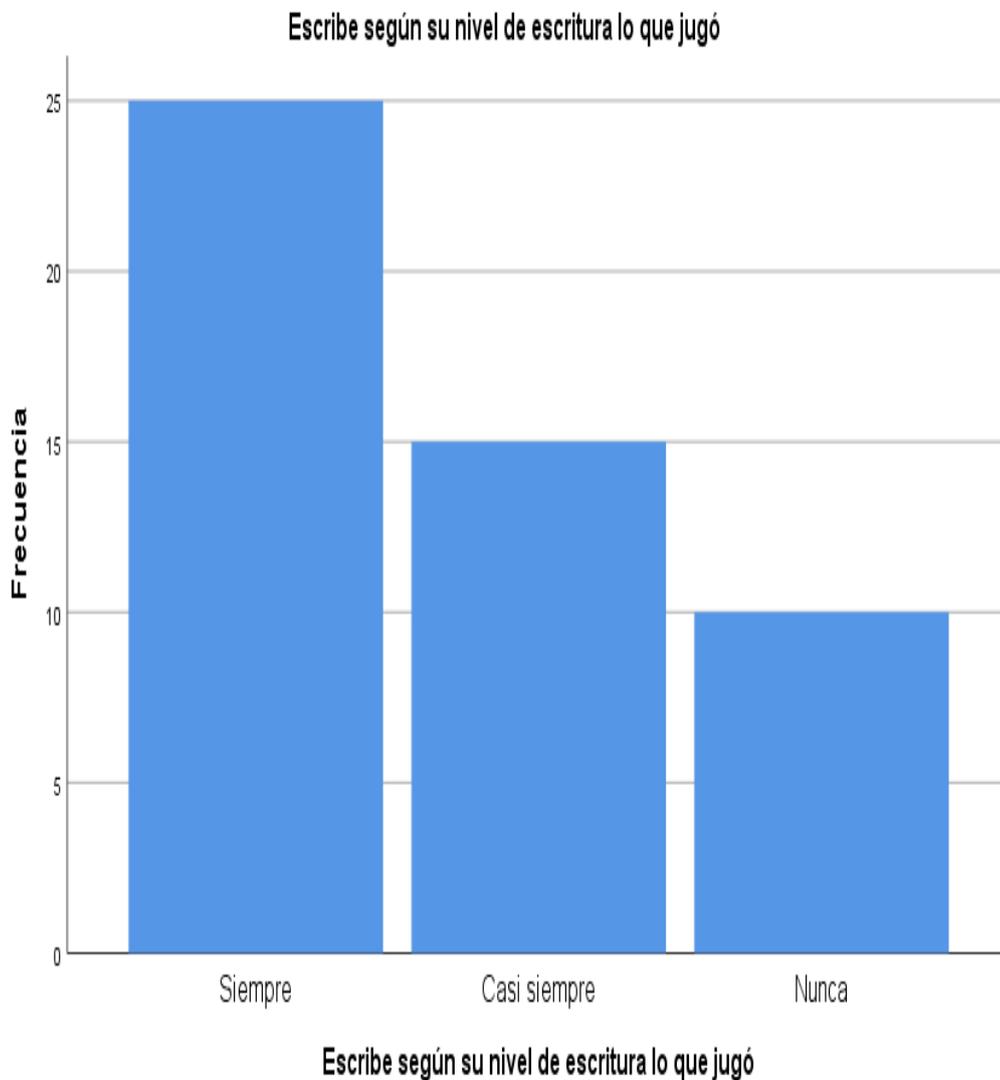


Figura 14: Escribe según su nivel de escritura lo que jugó

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 50,0% indican que siempre, el 30,0% indican que casi siempre y el 20,0% indican que nunca escriben según su nivel de estructura lo que jugó.

Tabla 15

Respetar las reglas de juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 15

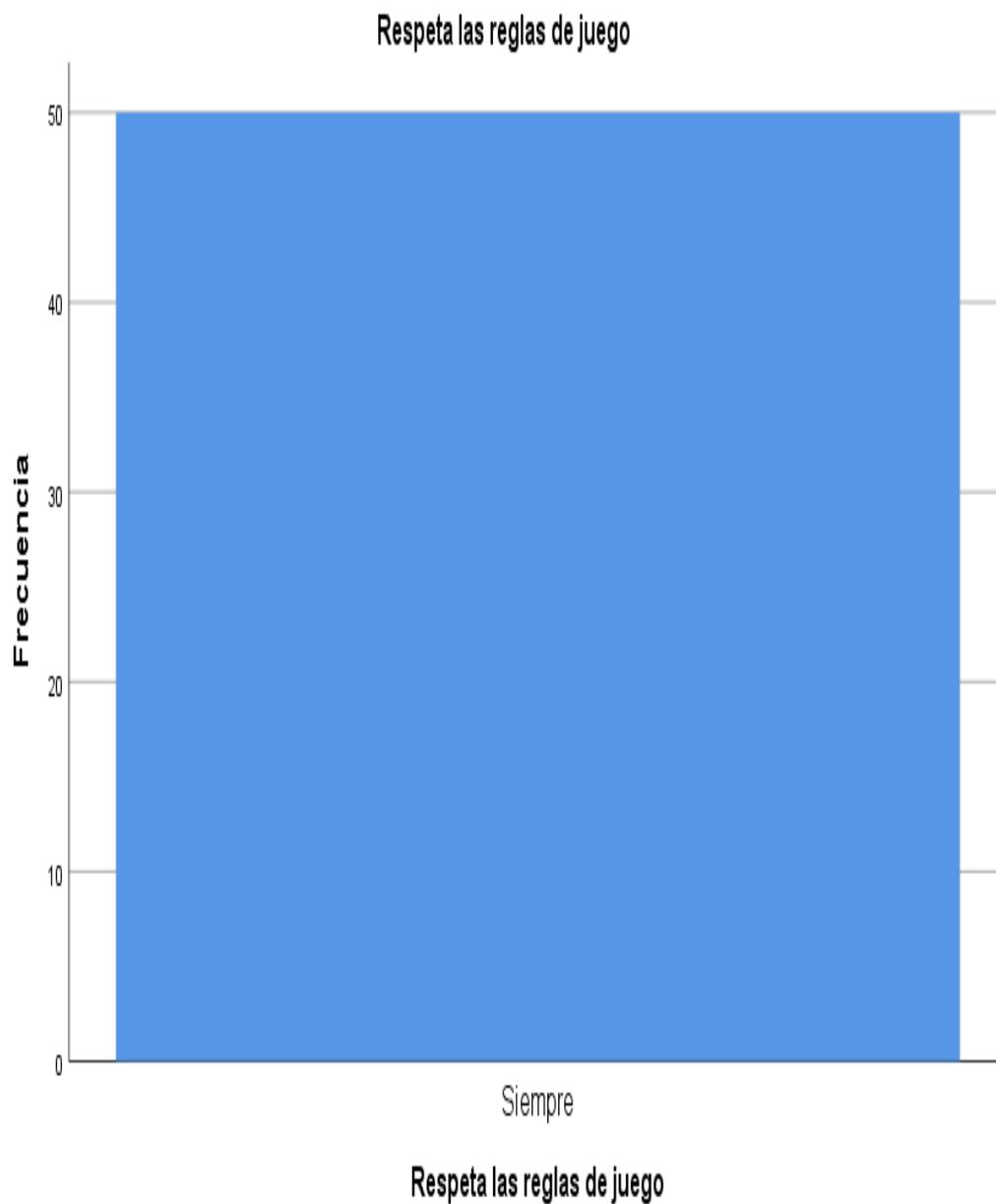


Figura 15: Respetar las reglas de juego

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre respetan las reglas de juego.

Tabla 16

Respetar las opiniones de sus compañeros

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	30	60,0	60,0
	Casi siempre	15	30,0	90,0
	Nunca	5	10,0	100,0
	Total	50	100,0	

Gráfico 16

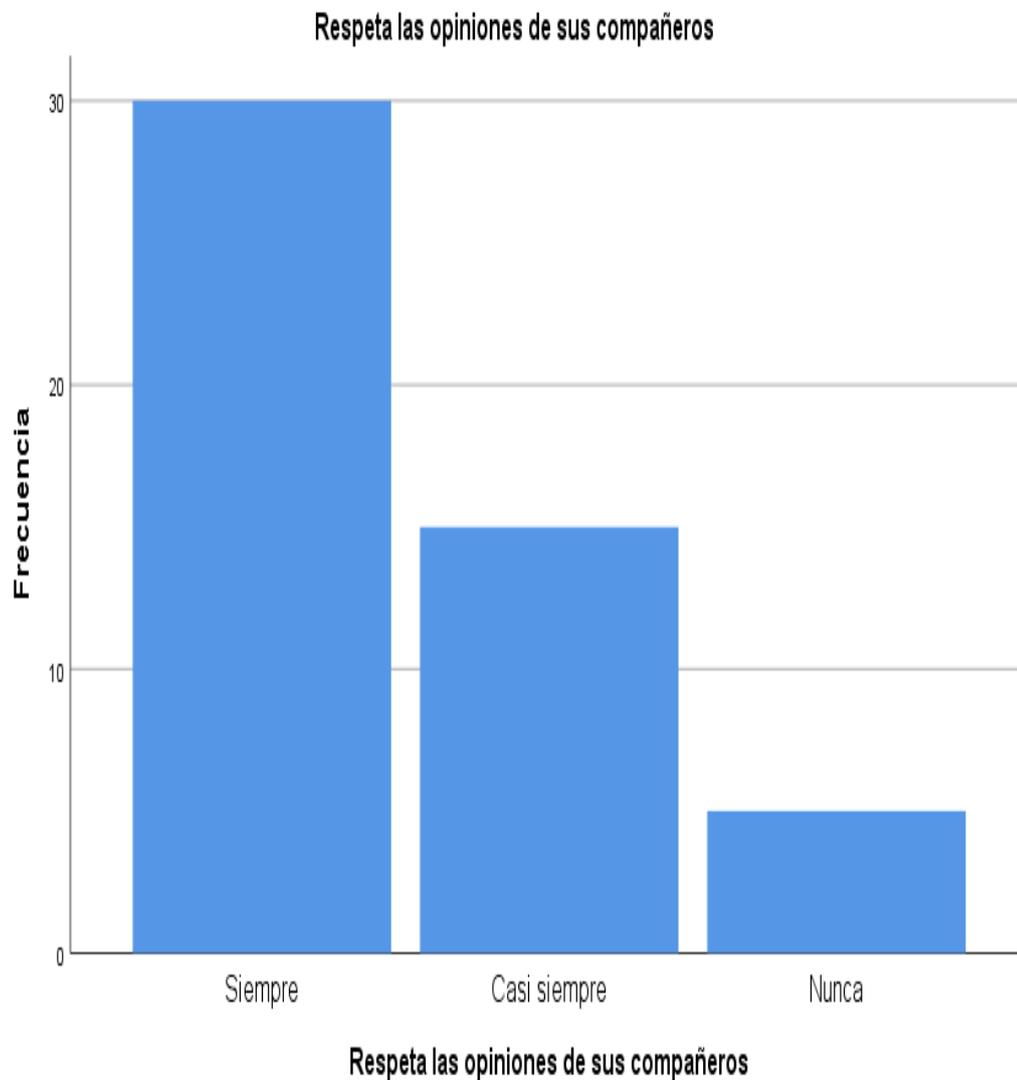


Figura 16: Respetar las opiniones de sus compañeros

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre, el 30,0% indican que casi siempre y el 10,0% indican que nunca respetan las opiniones de sus compañeros.

Tabla 17

Mantiene el equilibrio después de un salto

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	70,0	70,0
	Casi siempre	15	30,0	100,0
	Total	50	100,0	

Gráfico 17

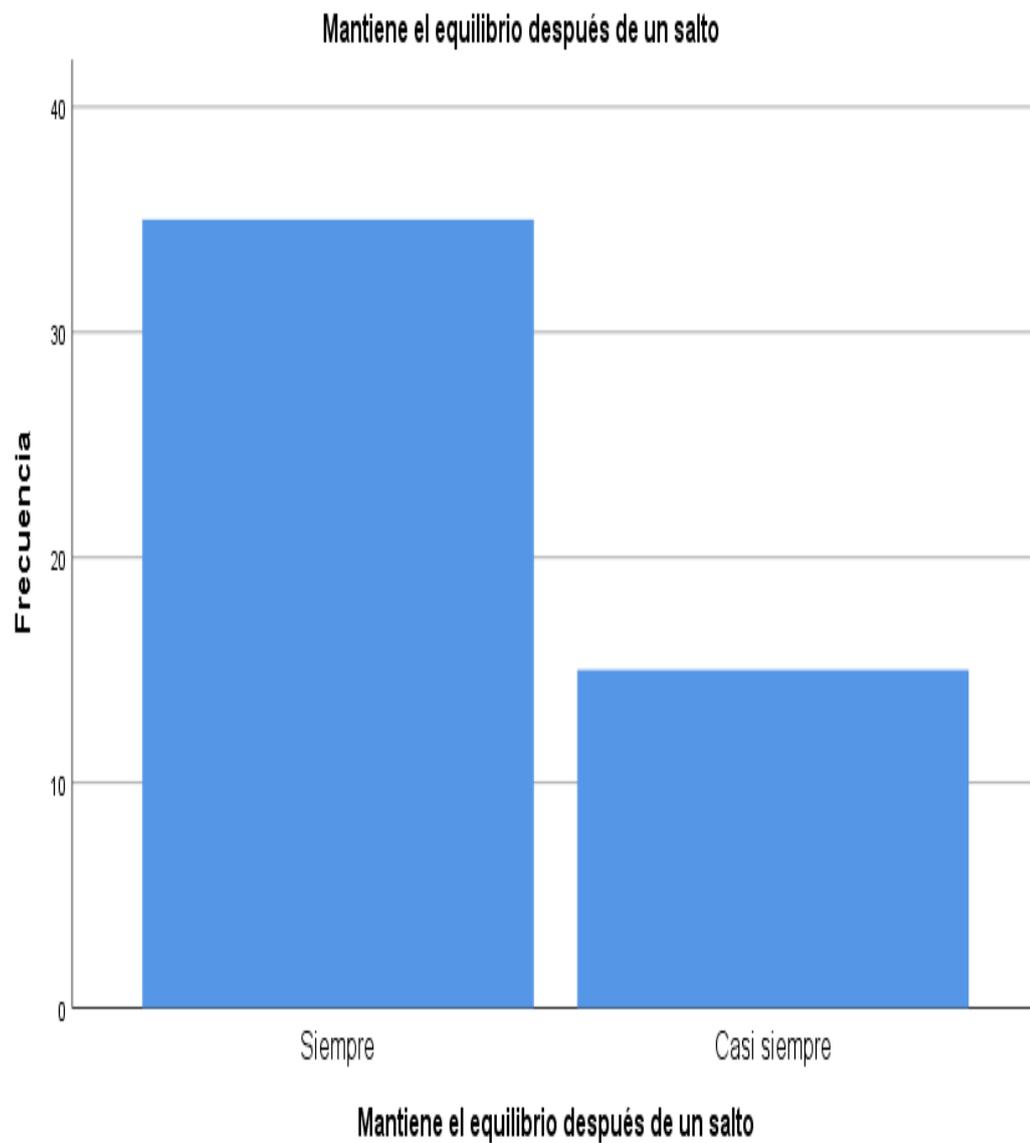


Figura 17: Mantiene el equilibrio después de un salto

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 70,0% indican que siempre y el 30,0% indican que casi siempre mantienen el equilibrio después de un salto.

Tabla 18

Lanza la pelota en la dirección indicada

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	35	70,0	70,0	70,0
Válido Casi siempre	15	30,0	30,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Gráfico 18

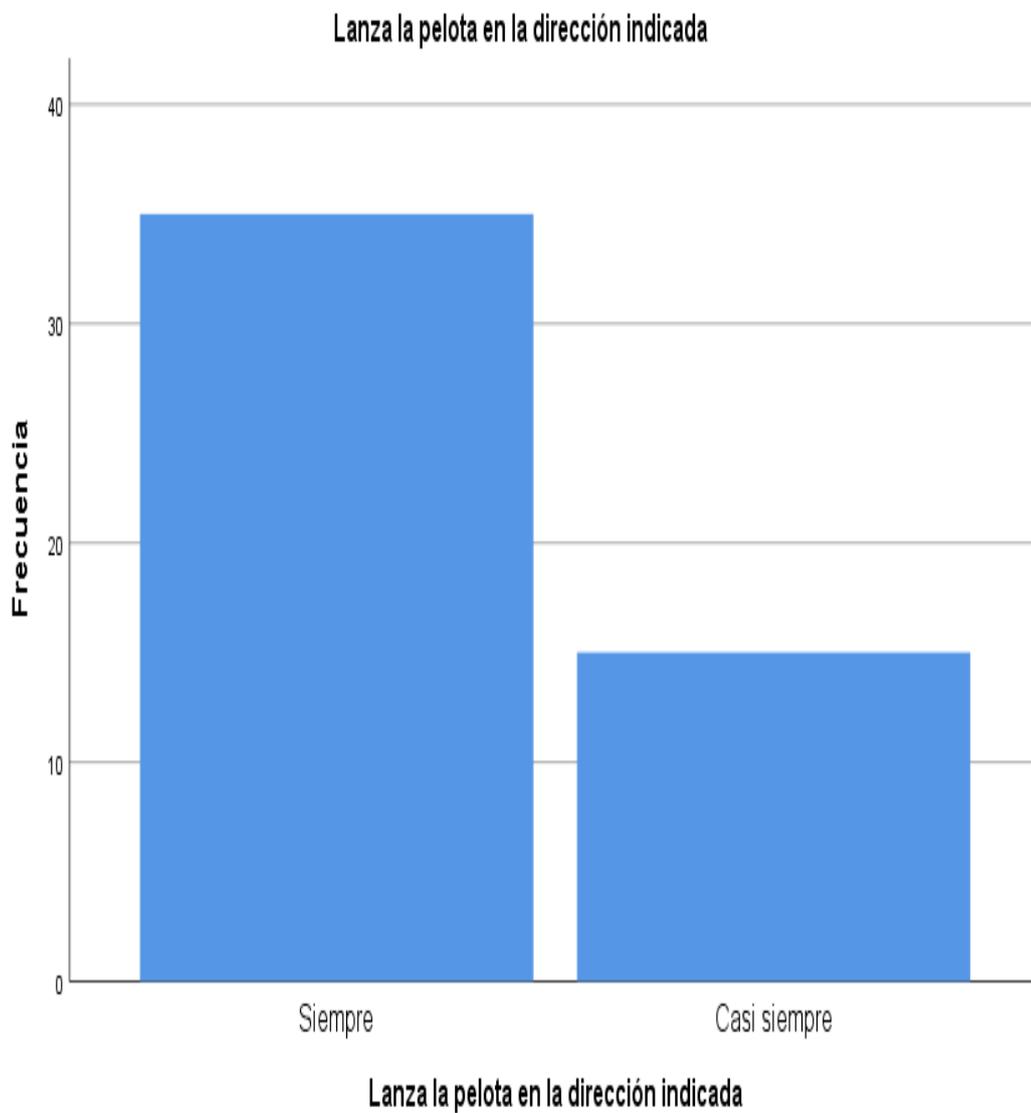


Figura 18: Lanza la pelota en la dirección indicada

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 70,0% indican que siempre y el 30,0% indican que casi siempre lanzan la pelota en la dirección indicada

Tabla 19

Recibe correctamente la pelota

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	30	60,0	60,0	60,0
	Nunca	20	40,0	40,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico 19

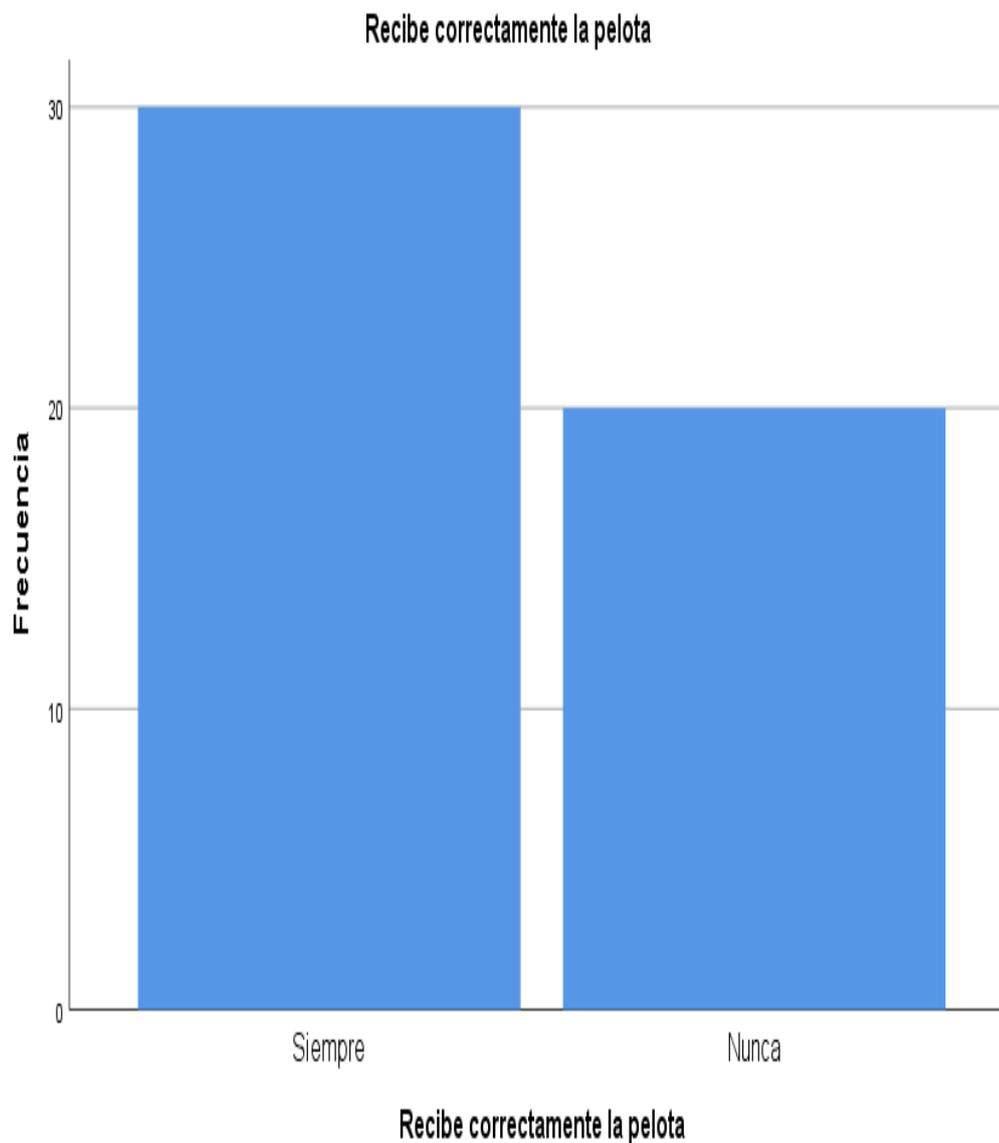


Figura 19: Recibe correctamente la pelota

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre y el 40,0% indican que nunca reciben correctamente la pelota.

Tabla 20

Cuando la maestra lee un cuento suele imaginarse lo que pasa después

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 20

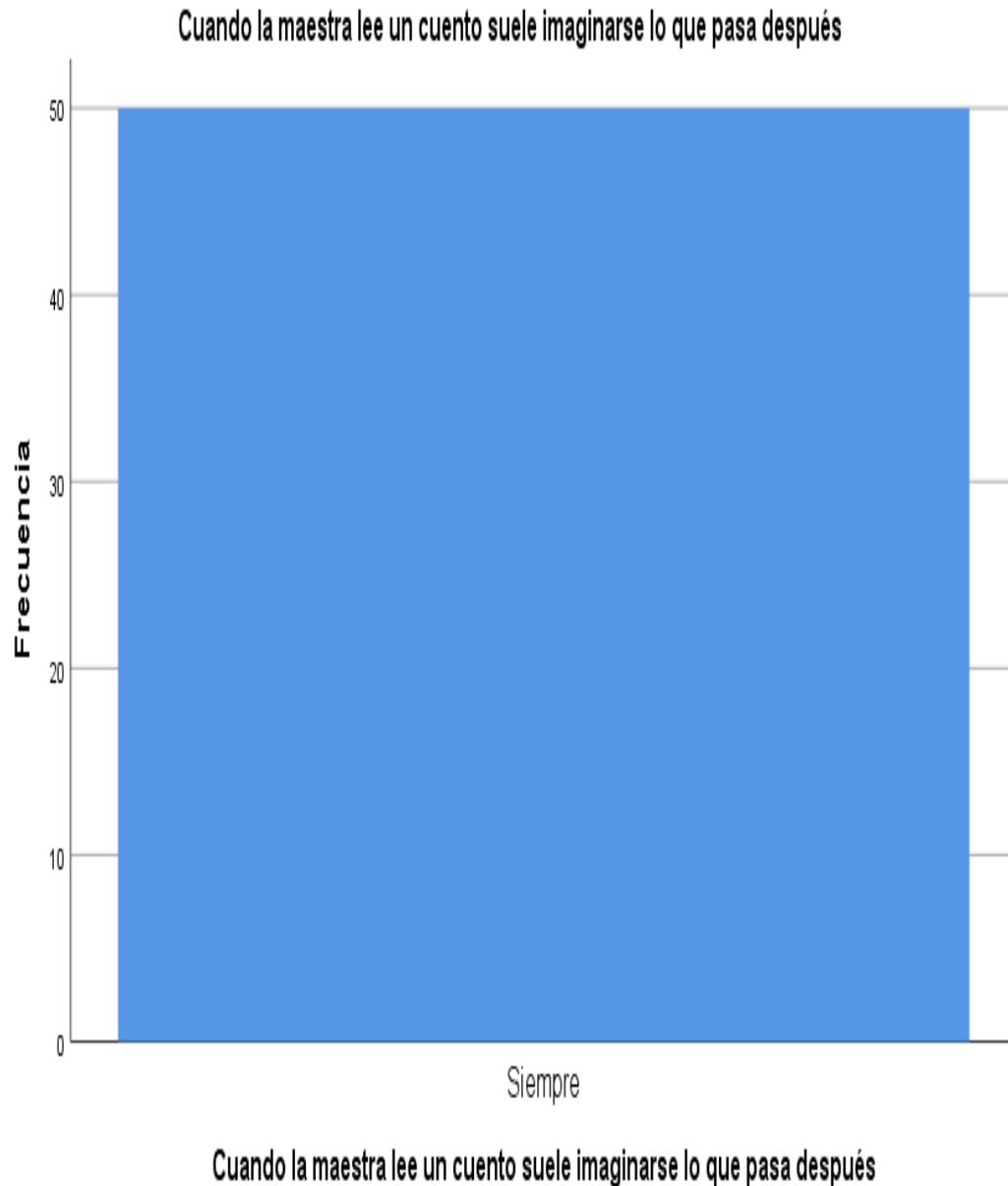


Figura 20: Cuando la maestra lee un cuento suele imaginarse lo que pasa después

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre suelen imaginar lo que pasa después cuando la maestra lee un cuento.

Tabla 21

Demuestra su atención mediante su expresión facial

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	30	60,0	60,0
	A veces	20	40,0	100,0
	Total	50	100,0	

Gráfico 21

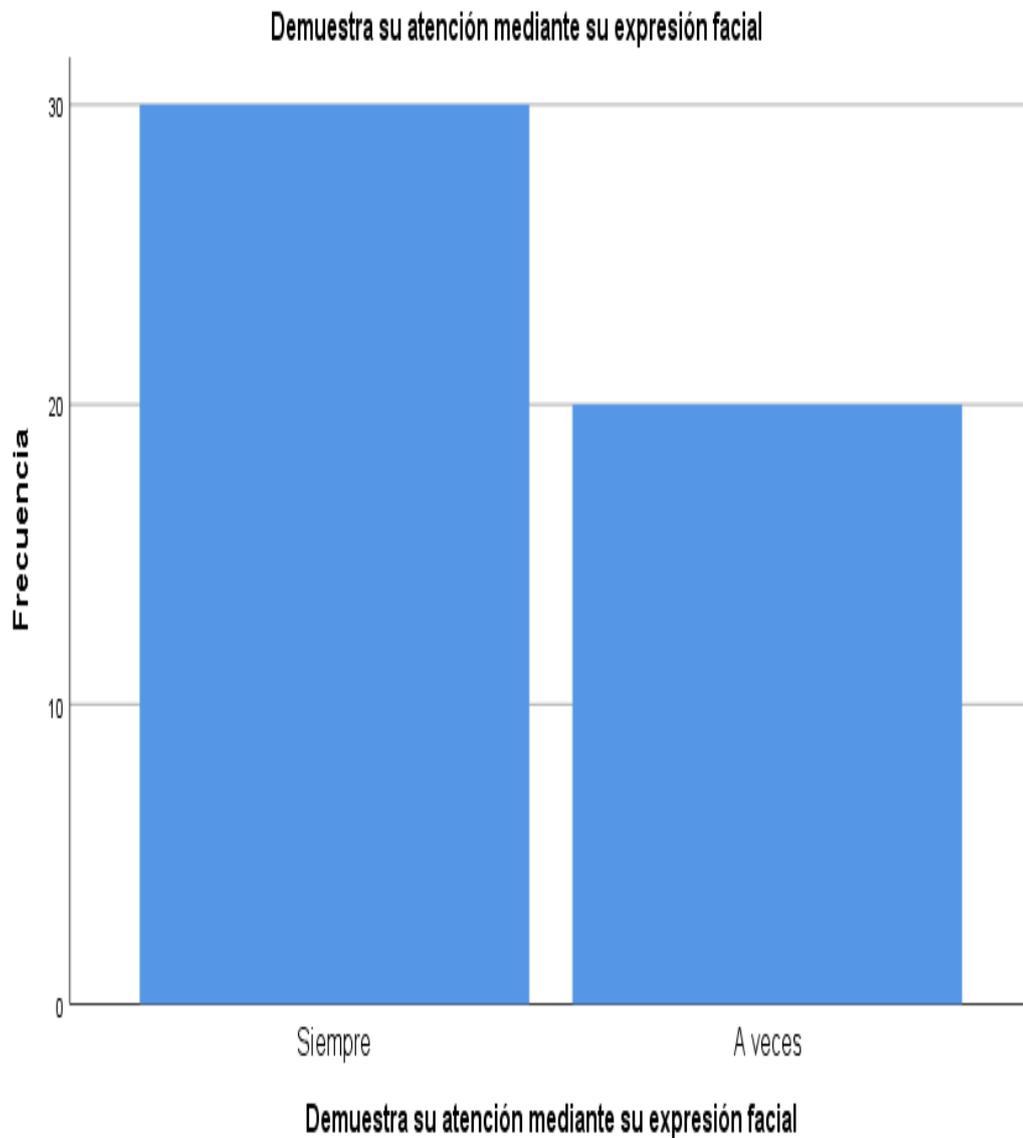


Figura 21: Demuestra su atención mediante su expresión facial

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre y el 40,0% indican que a veces demuestran su atención mediante su expresión facial.

Tabla 22

No realiza otra actividad mientras sus compañeros intervienen o hablan

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 22

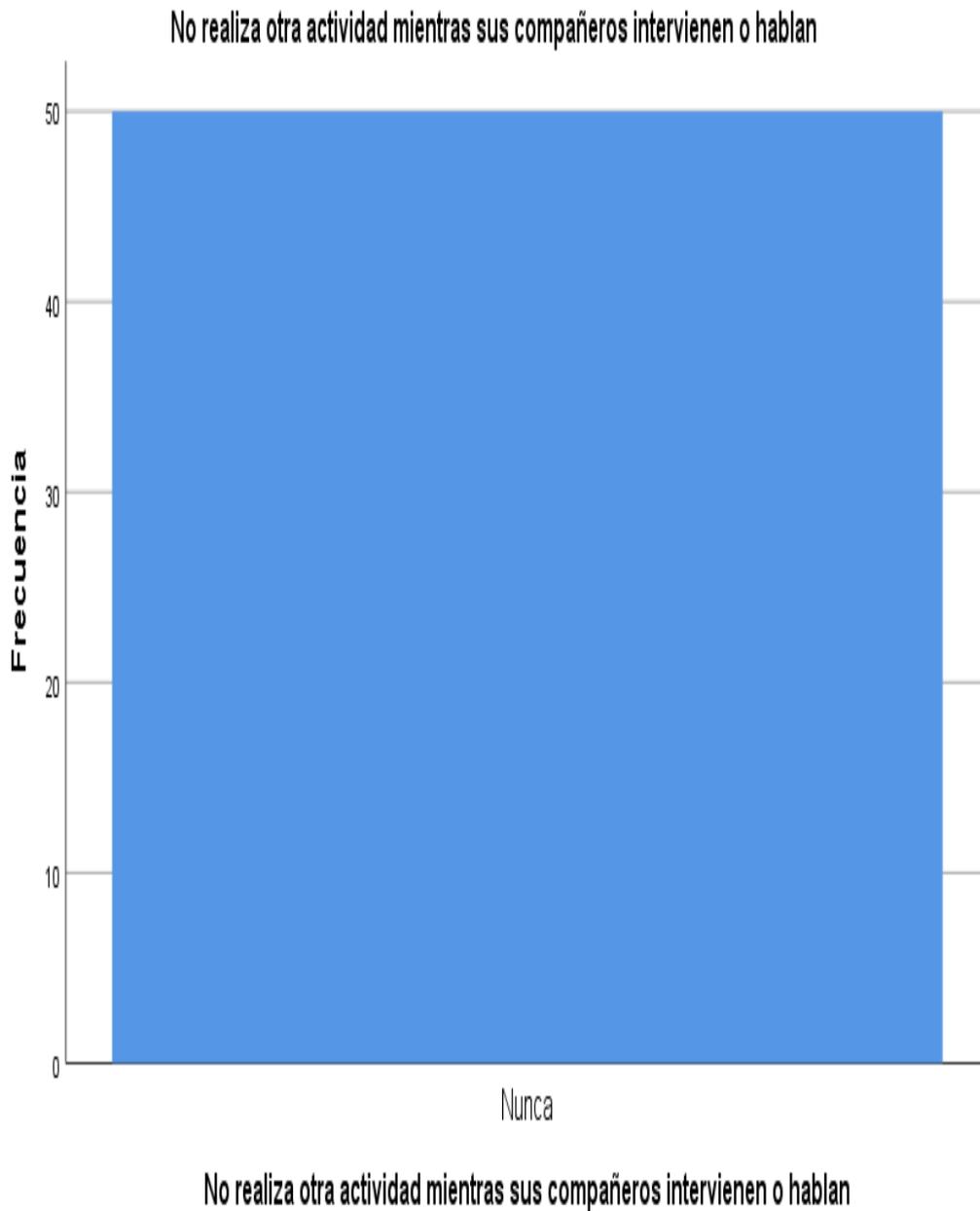


Figura 22: No realiza otra actividad mientras sus compañeros intervienen o hablan

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 1000,0% indican que nunca realizan otra actividad mientras sus compañeros intervienen o hablan.

Tabla 23

Interviene de manera lógica y coherente en la historia que se narra

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	70,0	70,0
	Casi siempre	15	30,0	100,0
	Total	50	100,0	

Gráfico 23

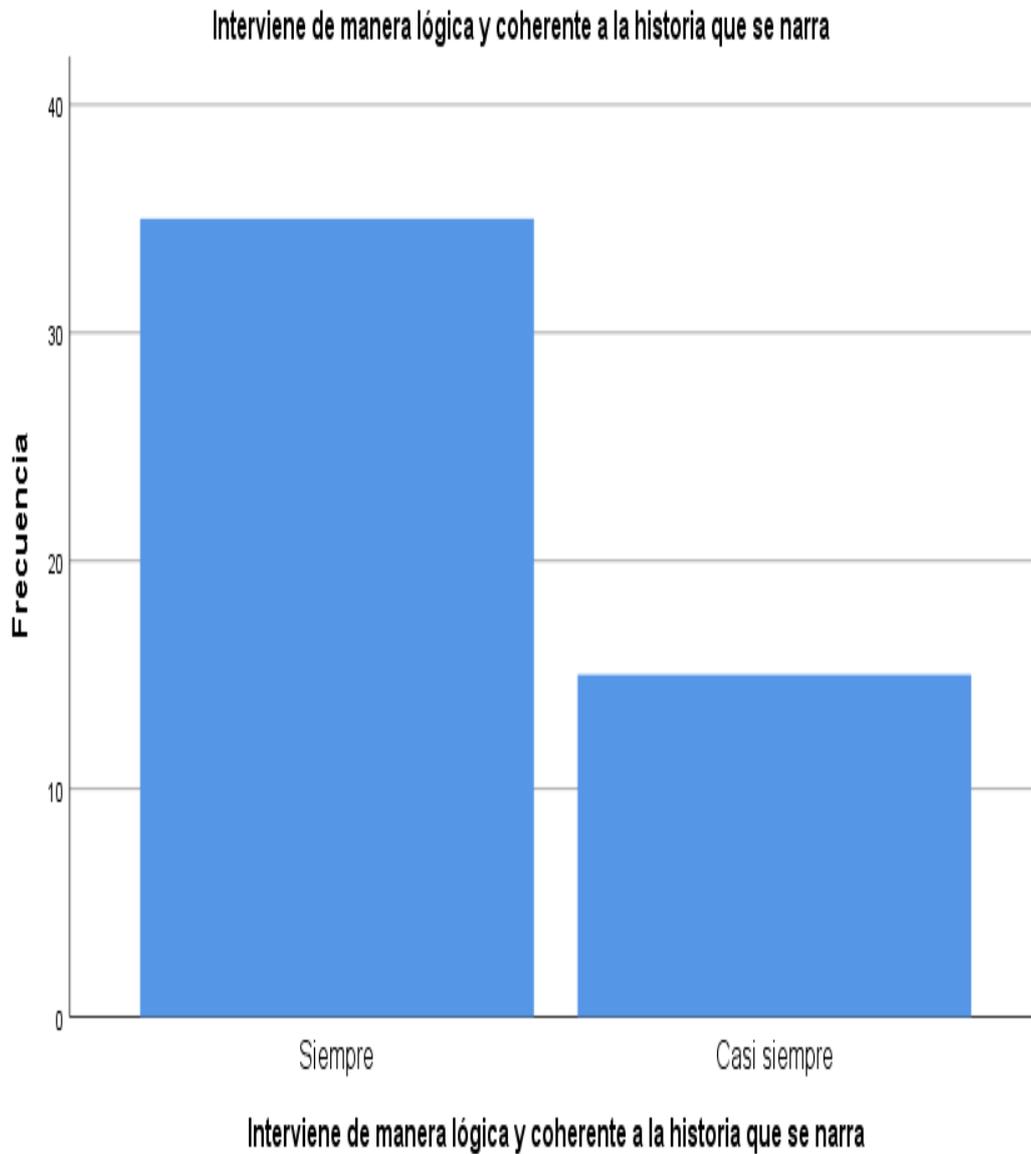


Figura 23: Interviene de manera lógica y coherente a la historia que se narra

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 70,0% indican que siempre y el 30,0% indican que casi siempre intervienen de manera lógica y coherente a la historia que se narra.

Tabla 24

Opina sobre lo que sus compañeros han narrado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	100,0	100,0	100,0

Gráfico 24

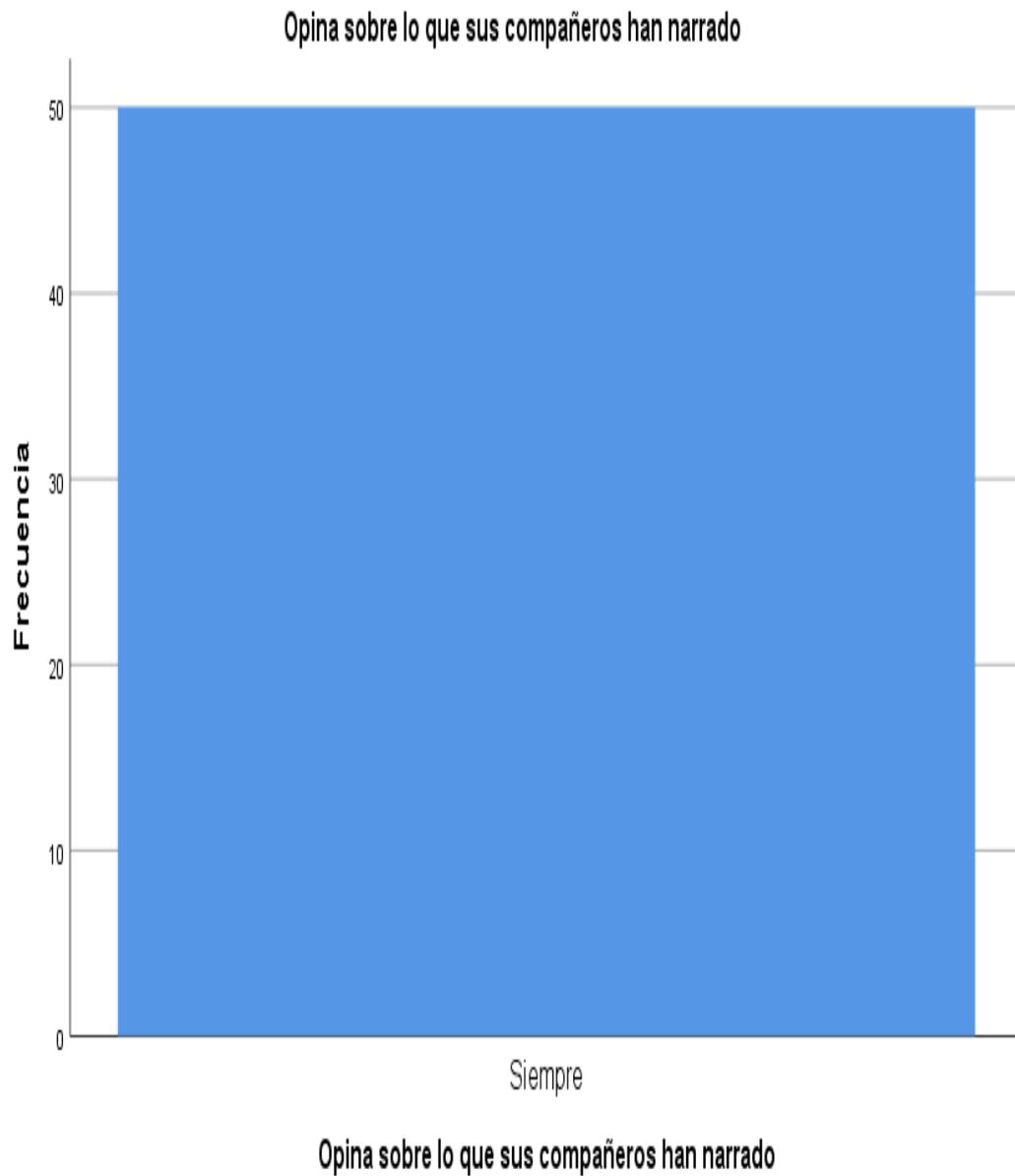


Figura 24: Opina sobre lo que sus compañeros han narrado

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre opinan sobre lo que sus compañeros han narrado.

Tabla 25

No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	25	50,0	50,0	50,0
Casi siempre	15	30,0	30,0	80,0
Válido A veces	5	10,0	10,0	90,0
Nunca	5	10,0	10,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Gráfico 25

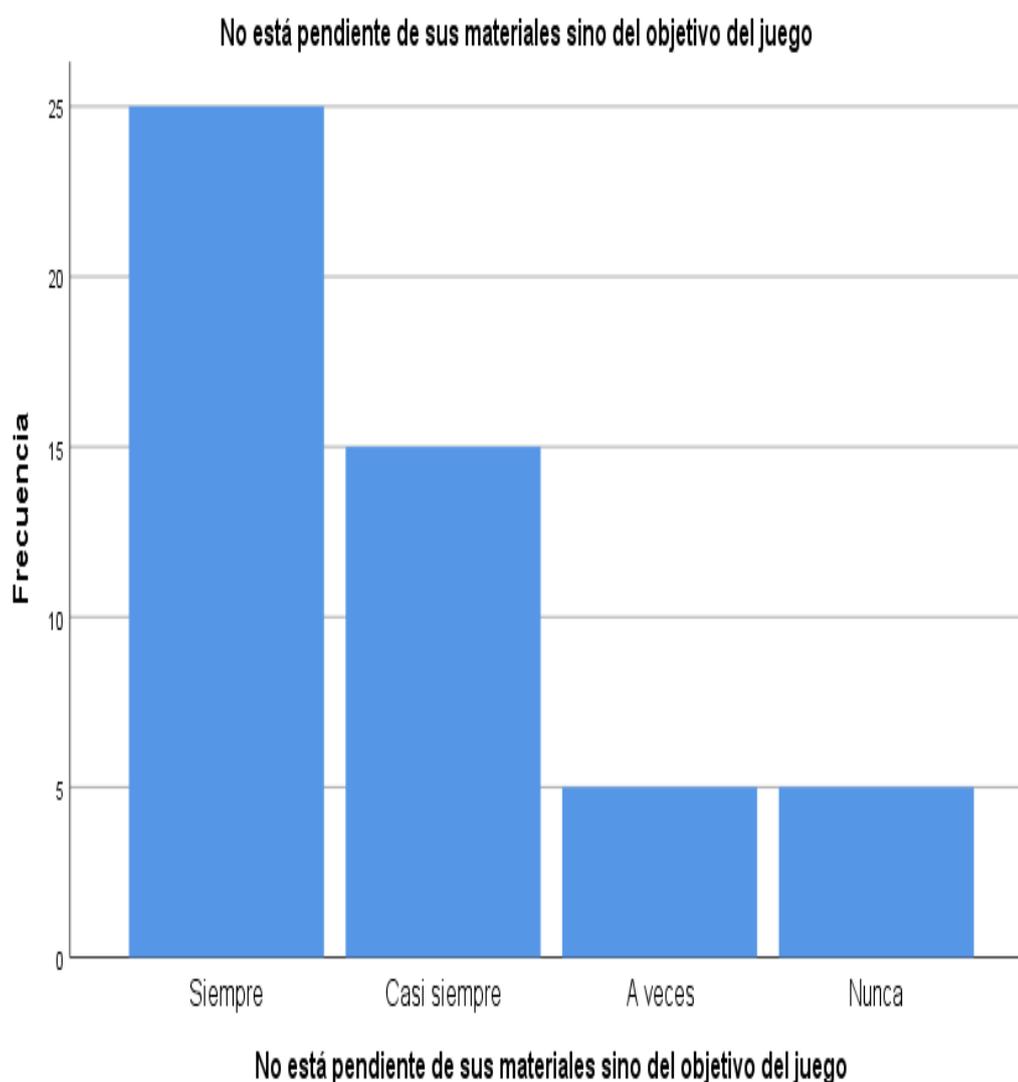


Figura 25: No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 50,0% indican que siempre, el 30,0% indican que casi siempre, el 10,0% indican que a veces y el 10,0% indican que nunca están pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego.

4.2 Contrastación de hipótesis

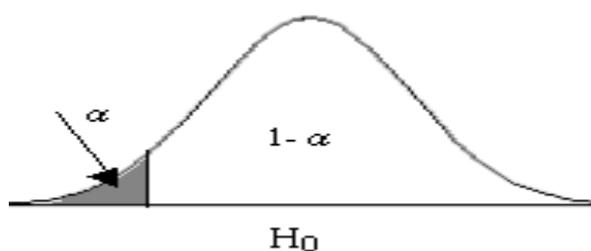
Paso 1:

H₀: La actividad lúdica no influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

H₁: La actividad lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

Paso 2: =5%

Paso 3:



$$Z_c = -1,64$$

$$Z_p = -2,0$$

Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que la actividad lúdica influye significativamente y beneficia al aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que establece; la actividad lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Gonzáles Vásquez y Rodríguez Cobos (2018), quienes en su estudio concluyeron que: dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, la actividad lúdica resulta importante y fundamental para el trabajo docente, ya que es una actividad innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea natural, divertido, motivador y agradable; la realización de estas actividades fortalece las habilidades y el interés de los niños. También guardan relación con el estudio de Gómez Rodríguez, Patricia Molano y Rodriguez Calderon (2015), quién llegó a la conclusión: las actividades recreativas deben utilizarse como una estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades e intereses de aprendizaje de los niños, y deben incluirse en el espacio de aprendizaje; las innovaciones que ocurren en las escuelas deben ser llevadas a cabo de manera clara por los administradores y maestros, y reconocer que deben tomarse Las medidas didácticas mejoran el aprendizaje de los niños a través de estrategias interesantes.

Pero en lo que concierne a los estudios de Carrasco Aristi y Teccsi Baez (2017), así como de Tupia (2018), guardan una relación con el fondo del estudio, sin embargo pienso que pudieron hacer un estudio más amplio para potenciar el desarrollo holístico de los alumnos y no trabajar solo el área del desarrollo de las matemáticas. Este pensamiento es a razón de lo que hoy ocurre en nuestro país con la delincuencia atroz y la corrupción generalizada imperante, si queremos formar verdaderos ciudadanos debemos ser más amplios de acción y de pensamiento para alcanzar un desarrollo integral en nuestras nuevas generaciones.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Las actividades lúdicas han afectado mucho el aprendizaje de los niños, a través de esta actividad, ellos aprenden gradualmente a compartir, desarrollar conceptos de cooperación y trabajar juntos, protegerse y defender sus derechos. Estas actividades los hacen sentir interesantes y fortalecen su autoestima y músculos; por lo tanto, cuando arrastre, estire, alcance objetos, pateo y explore en el cuerpo, también aprenderá a usarlo y colocarlo correctamente. En el espacio.

Las actividades libres influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús” del Distrito de Huacho, ya que son actividades muy atractivas que les generan diversión y gozo.

Con las actividades separadas se logra que los niños aprendan y desarrollen nociones de límites de espacio y de tiempo, precisos y fijados antes de iniciar el juego; las actividades inciertas les permiten a los niños desarrollar su propia iniciativa y la necesidad les hace desarrollar su capacidad de invención.

Las actividades improductivas influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años, permitiéndoles comprender que para ser felices y compartir con los demás no siempre habrá ganadores y perdedores, no siempre habrá premios y otros; también existen actividades reglamentadas que están sometidas a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias, las mismas que les permiten a los niños de 4 años desarrollar su capacidad de adaptación y asimilación a experiencias nuevas.

Por último, las actividades lúdicas ficticias influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N° 086 “Divino niño Jesús” del Distrito de Huacho, ya que les permiten a los niños desarrollar su capacidad de imaginación encontrándoles una lógica irreal a lo que juegan.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda que el estado a través del Ministerio de Educación, realice eventos académicos donde la actividad lúdica sea el centro de toda la atención de las maestras concurrentes, que su promoción y difusión llegue a todos los agentes de la educación en nuestro país, y los acuerdos arribados y establecidos en dichos eventos se pongan en práctica en todas las instituciones educativas del nivel inicial y primaria.

Los docentes son buenas iniciativas en el desarrollo de actividades recreativas en las escuelas, sus directores deben realizar acciones pedagógicas y seguir desarrollando proyectos didácticos que propicien el aprendizaje de los niños y el desarrollo social de las comunidades educativas. Adyacente a instituciones educativas.

Tomar a la familia como centro, orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, brindar herramientas didácticas, crear escenarios de participación y potenciar la educación de los niños en el hogar con la compañía de los padres.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

- Altamirano, Y. (2019). *Neurociencia de la educación y la creatividad*. Lima: San Marcos.
- Andrade, M. (2015). *Incidencia de la metodología lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica "24 de mayo" de la parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo, Provincia los ríos*. Babahoyo-Los ríos: Universidad técnica de Babahoyo.
- Aprendizaje: Definición, factores y clases. (2006). *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-6.
- Arnaiz, P. (1994). *Deficiencias visuales y psicomotricidad: Teoría y práctica*. Madrid: ONCE.
- Berruezo, P. (1996). La psicomotricidad en España: de un pasado de incompreensión a un futuro de esperanza. *Revista de Estudios y Experiencias*, 57-64.
- Blas, M. (2018). *Inteligencia Emocional y la psicomotricidad en los años de educación inicial de 5 años de las instituciones educativas de la Unidad de Gestión Ventanilla-Callao 2015*. Callao-Perú: Universidad César Vallejo.
- Bucher, H. (1976). *Trastornos psicomotores en el niño: Práctica de la reeducación psicomotriz*. Barcelona: Masson.
- Carrasco Aristi, C., & Teccsi Baez, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen peregrina del Rosario" del Distrito de San Martín de Porres-2015*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Carrillo, L. (2016). *Nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años en la institución educativa inicial 332 Zarumilla del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno, año 2016*. Juliaca-perú: Universidad Católica de los Ángeles Chimbote.
- Cevallos, R. (2011). *Aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación Básica en el Jardín Experimental "Lucinda Toledo de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2009-2010"*. Quito-Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Cuya, G. (2018). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018*. Ayacucho-Perú: Universidad católica los ángeles Chimbote.
- De Quirós, M. (2012). *Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención*. Madrid: Pirámide.

- Franc, N. (2003). Apuntes para una reconceptualización del cuerpo y el movimiento. *Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 51-64.
- Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, Año XI, 41-51.
- Goleman, D. (2000). *La inteligencia emocional por qué es más importante que el cociente intelectual*. Buenos Aires-Argentina.
- Goleman, D. (2009). *Inteligencia emocional infantil y juvenil*. Madrid: Aguilar.
- Gómez Rodríguez, T., Patricia Molano, O., & Rodríguez Calderon, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué-Tolima-Colombia: Universidad del Tolima.
- González Vázquez, M. E., & Rodríguez Cobos, M. J. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la Educación Inicial*. Milagro-Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc GRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES S.A.
- Jiménez, A. (2018). *Inteligencia Emocional*. Madrid: Curso de Actualización Pedriatia.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación* 25(2), 113-124.
- Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "C" y "D" de la unidad educativa francisco Flor-Gustavo Eguez de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua*. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París (Francia): Unesco.
- Ortiz, W., & Díaz, S. (2015). *Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del centro educativo campo galán del municipio de Barrancadermeja, departamento de Santander-Colombia, en el año 2015*. Lima: Universidad privada Norbert Wiener.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito-Ecuador.
- Pérez, R. (2004). *Psicomotricidad: Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor en la Infancia*. España: ideaspropias.
- Puente, A. (2016). *Actividades Psicomotrices para el desarrollo afectivo de niños de 3 a 4 años*. Ecuador : Universidad Católica del Ecuador.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa*. México: PEARSON.

Tasset, J. (1980). *Teoría y práctica de la psicomotricidad*. Buenos Aires: Paidós.

Tupia, I. (2018). *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 857 del Caserio de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

7.2 Fuentes bibliográficas

Altamirano, Y. (2019). *Neurociencia de la educación y la creatividad*. Lima: San Marcos.

Andrade, M. (2015). *Incidencia de la metodología lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica "24 de mayo" de la parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo, Provincia los ríos*. Babahoyo-Los ríos: Universidad técnica de Babahoyo.

Aprendizaje: Definición, factores y clases. (2006). *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-6.

Arnaiz, P. (1994). *Deficiencias visuales y psicomotricidad: Teoría y práctica*. Madrid: ONCE.

Berruezo, P. (1996). La psicomotricidad en España: de un pasado de incompreensión a un futuro de esperanza. *Revista de Estudios y Experiencias*, 57-64.

Blas, M. (2018). *Inteligencia Emocional y la psicomotricidad en los años de educación inicial de 5 años de las instituciones educativas de la Unidad de Gestión Ventanilla-Callao 2015*. Callao-Perú: Universidad César Vallejo.

Bucher, H. (1976). *Trastornos psicomotores en el niño: Práctica de la reeducación psicomotriz*. Barcelona: Masson.

Carrasco Aristi, C., & Teccsi Baez, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen peregrina del Rosario" del Distrito de San Martín de Porres-2015*. Lima: Universidad César Vallejo.

Carrillo, L. (2016). *Nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años en la institución educativa inicial 332 Zarumilla del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno, año 2016*. Juliaca-perú: Universidad Católica de los Ángeles Chimbote.

Cevallos, R. (2011). *Aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación Básica en el Jardín Experimental "Lucinda Toledo de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2009-2010"*. Quito-Ecuador: Universidad Central del Ecuador.

Cuya, G. (2018). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 395 del distrito de*

Belén región Ayacucho durante el año académico 2018. Ayacucho-Perú:
Universidad católica los ángeles Chimbote.

- De Quirós, M. (2012). *Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención.* Madrid: Pirámide.
- Franc, N. (2003). Apuntes para una reconceptualización del cuerpo y el movimiento. *Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 51-64.
- Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, Año XI, 41-51.
- Goleman, D. (2000). *La inteligencia emocional por qué es más importante que el cociente intelectual*. Buenos Aires-Argentina.
- Goleman, D. (2009). *Inteligencia emocional infantil y juvenil.* Madrid: Aguilar.
- Gómez Rodríguez, T., Patricia Molano, O., & Rodríguez Calderon, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.* Ibagué-Tolima-Colombia: Universidad del Tolima.
- González Vázquez, M. E., & Rodríguez Cobos, M. J. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la Educación Inicial.* Milagro-Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. (2014). *Metodología de la investigación.* México D.F.: Mc GRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES S.A.
- Jiménez, A. (2018). *Inteligencia Emocional.* Madrid: Curso de Actualización Pedriatia.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación* 25(2), 113-124.
- Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "C" y "D" de la unidad educativa francisco Flor-Gustavo Eguez de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua.* Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.* París (Francia): Unesco.
- Ortiz, W., & Díaz, S. (2015). *Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del centro educativo campo galán del municipio de Barrancadermeja, departamento de Santander-Colombia, en el año 2015*. Lima: Universidad privada Norbert Wiener.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial.* Quito-Ecuador.
- Pérez, R. (2004). *Psicomotricidad: Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor en la Infancia.* España: ideas propias.

- Puente, A. (2016). *Actividades Psicomotrices para el desarrollo afectivo de niños de 3 a 4 años*. Ecuador : Universidad Católica del Ecuador.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa*. México: PEARSON.
- Tasset, J. (1980). *Teoría y práctica de la psicomotricidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Tupia, I. (2018). *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 857 del Caserio de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

Lista de cotejo para los niños de 4 años

Objetivo:

Recolectar información sobre la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Expresa interés durante el juego				
2	Elige donde va a jugar con los demás				
3	Respeto el orden del juego				
4	Expresa sus ideas, sentimientos y otros durante el juego				
5	Pide ayuda a su maestra si es necesario				
6	Respeto el turno de su compañero				
7	Demora mucho en guardar los juguetes del aula				
8	Le gusta hacer la tarea en su casa				
9	Cuando hace sus trabajos en clase se siente feliz				
10	Cuando realiza actividades (bailes, rondas, cantos, dramatizaciones) le da temor				
11	Levanta la mano para preguntar o dar sugerencias				
12	Formula preguntas relacionadas con el tema				
13	Ayuda a resolver alguna dificultad en la hora del juego				
14	Escribe según su nivel de escritura lo que jugó				
15	Respeto las reglas de juego				
16	Respeto las opiniones de sus compañeros				
17	Mantiene el equilibrio después de un salto				
18	Lanza la pelota en la dirección indicada				
19	Recibe correctamente la pelota				

20	Cuando la maestra lee un cuento suele imaginarse lo que pasará después				
21	Demuestra su atención mediante su expresión facial				
22	No realiza otra actividad mientras sus compañeros intervienen o hablan				
23	Interviene de manera lógica y coherente a la historia que se narra				
24	Opina sobre lo que sus compañeros han narrado				
25	No está pendiente de sus materiales sino del objetivo del juego				

Anexo 02:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2017				
PROBLEMAS	OBJETIVOS	MARCO TEORICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cómo influye la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?</p> <p>Problemas específicos ¿De qué manera influye la actividad libre en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017? ¿De qué manera influye la actividad separada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017? ¿De qué manera influye la actividad incierta en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p> <p>Objetivos específicos Conocer la influencia que ejerce la actividad libre en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017. Establecer la influencia que ejerce la actividad separada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017. Conocer la influencia que ejerce la actividad incierta en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E.</p>	<p>Actividad lúdica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición o concepto - El juego desde el punto de vista teórico - ¿Qué es el juego? - El juego en el animal - Clasificación - Funciones psicológicas del juego - Juegos y sociedades - La pedagogía y el juego - El juego desde el punto de vista psicológico - Primera infancia - Escolaridad primaria - Preadolescencia - El juego desde el punto de vista sociológico - Las sociedades y sus juegos - Juegos e instituciones <p>Aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de aprendizaje - Neuro-aprendizaje - Como aprendemos - El aprendizaje en la historia 	<p>Hipótesis general La actividad lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p> <p>Hipótesis general La actividad libre influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017. La actividad separada influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017. La actividad incierta influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E.</p>	<p>Diseño metodológico Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.</p> <p>Población La población en estudio, la conforman todo los niños de 4 años, matriculados en el año escolar 2017, en la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” del Distrito de Huacho. Los mismos que suman 120.</p> <p>Muestra La muestra seleccionada para aplicar el instrumento de recolección de datos, es probabilística, aleatoria y sistemática, representa al 50% de toda la población en estudio. Primero se halló el número K ésimo y luego se eligió el número de arranque.</p>

<p>“Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?</p> <p>¿De qué manera influye la actividad improductiva en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?</p> <p>¿De qué manera influye la actividad reglamentada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?</p> <p>¿De qué manera influye la actividad ficticia en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017?</p>	<p>N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p> <p>Establecer la influencia que ejerce la actividad improductiva en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p> <p>Conocer la influencia que ejerce la actividad reglamentada en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p> <p>Establecer la influencia que ejerce la actividad ficticia en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p>	<p>- Las escuelas destruyen la creatividad</p>	<p>N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p> <p>La actividad improductiva influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p> <p>La actividad reglamentada influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p> <p>La actividad ficticia influye significativamente en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N°086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2017.</p>	<p>Como se eligió al número 2, en adelante se seleccionaron a todos los números pares.</p> <p>Técnicas de recolección de datos</p> <p>Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación y para la recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con las docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto. Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años, que consta de 25 ítems de alternativas nominales, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades lúdicas se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.</p>
--	--	--	--	--

Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo
ASESOR

Dra. Julia Marina Bravo Montoya
PRESIDENTE

Dra. Bernardita Ruth Padilla Delgadillo
SECRETARIO

M(a). Zilda Julissa Flores Carbajal
VOCAL