

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



El juego como estrategia en el aprendizaje de los niños de 05 años.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad de  
Educación Inicial.

Autor.

Eresbita Bermejo Carrera.

TUMBES – PERÚ

2019

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia en el aprendizaje de los niños de 05 años.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su  
contenido y forma.

Eresbita Bermejo Carrera. (Autor)  
Dr. Segundo Alburquerque Silva. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los veintistis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Sunción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "El juego como estrategia en el aprendizaje de los niños de 05 años" optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación inicial a la señora Ercabita Bermejo Carrera.

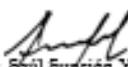
A las OCHO horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

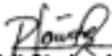
Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, Ercabita Bermejo Carrera. Queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación inicial.

Siendo las NOBRE horas con VEINTE minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

  
Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo,  
Presidente del Jurado

  
Dr. Raúl Sunción Ynfante,  
Secretario del Jurado

  
Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima,  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

A mi esposo e hijos por su apoyo constante e incansable en el desarrollo de este trabajo motivándome a superarme en mi profesión y así cumplir mis metas de especialización.

**Eresbita.**

## INDICE

DEDICATORIA

INDICE

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

### CAPÍTULO I: EL APRENDIZAJE

1.1. Definición.

1.2. Tipos de aprendizaje.

1.3. Estilos.

1.4. Fases.

1.5. Factores.

1.6. Teorías.

1.7. Retroalimentación del aprendizaje.

### CAPÍTULO II: EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO (A)

2.1. Definición de juego.

2.2. Características.

2.3. Origen del juego.

2.4. Teorías.

2.5. Evolución del juego.

2.6. Importancia.

2.7. El juego en educación inicial.

2.8. Tipos de actividades lúdicas.

CONCLUSIONES

REFERENCIAS

ANEXOS

## **RESUMEN**

El trabajo monográfico se titula: “El juego como estrategia en el aprendizaje de los niños y niñas de 05 años tiene como objetivo establecer la influencia o relación entre el juego y el aprendizaje de los niños y niñas de 05 años del nivel inicial, para lo cual reconoce e identifica las actividades lúdica de los niños y niñas, sus niveles aprendizaje, que competencias y capacidades desarrollan a través del juego; por lo que la metodología empleada son los métodos deductivo, analítico y sintético, las técnicas de resumen, preguntas, subrayado y observación. Los resultados del estudio nos muestran la importancia de los juegos en la socialización, la coordinación y expresión corporal, normas de convivencia y actitudes positivas, por lo que los juegos influyen positivamente en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.

**Palabras Clave:** Juego, estrategia y aprendizaje.

## INTRODUCCIÓN

La política de estado no asegura ni garantiza, en la actualidad, una calidad educativa ni menos una política educativa definida por el desarrollo social y cultural de sus ciudadanos, haciéndose por esto necesario una reestructuración del sistema educativo nacional. Uno de los principios constitucionales se fundamenta en la igualdad de oportunidades, el derecho a la educación, a cubrir sus necesidades vitales básicas, por mencionar algunas, pero este marco legal no se refleja, ni ha reflejado, en la política de gobierno, pues la desigualdad abrupta entre la educación pública y privada es innegable.

La política educativa ha replanteado como práctica pedagógica en el nivel inicial la importancia del juego en la formación y adiestramiento de los niños y niñas, considerando el desarrollo biológico, social y psicológico, respetando los derechos de los infantes en un contexto ya sea familiar, educativo o social asumiendo con responsabilidad la educación con igualdad de oportunidades.

En el planteamiento de la política educativa nacional en el contexto escolar de Educación Básica Regular del nivel inicial considera la infancia como un periodo único e irrepetible de cada ser humano, por lo que el Estado esta en la obligación de brindar una educación con igualdad de oportunidades, gratuita, de calidad e inclusiva, con practica de valores para una convivencia mejor, que asegure la formación de los niños y niñas de manera obligatoria.

La construcción teórica de la monografía utilizo bibliografía e internet, para lo cual empleo los métodos deductivo, de análisis y sintético, así como las técnica de resumen y subrayado, contextualizando los contenidos.

El trabajo consta de dos capítulos:

El capítulo I: denominado “El aprendizaje”, su definición, tipos, estilos, fases, factores, teorías y retroalimentación del aprendizaje.

El capítulo II: denominado “El juego en el aprendizaje del niño”, definición, características, origen, teorías, evolución, importancia, tipos.

Conclusiones que expresan el logro del objetivo planteado.

**OBJETIVO GENERAL:**

Conocer la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje de los niños y niñas de 05 años

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Reconocer la importancia pedagógica, características y el desarrollo de los juegos en educación inicial de los niños y niñas de 05 años.
- Identificar las características, tipos y estilos de aprendizaje de los niños y niñas de 05 años del nivel inicial.
- Reconocer la relación significativa de los juegos en el aprendizaje de los niños y niñas de 05 años del nivel inicial.

## CAPÍTULO I

### EL APRENDIZAJE

#### **1.1. Definición:**

El ser humano está dotado naturalmente para aprender, de hecho, nuestra especie está especializada en la capacidad de aprender de manera inconsciente o consciente. Ningún otro ser vivo tiene una capacidad como la nuestra y nuestro éxito como especie se basa en cómo podemos comprender el entorno natural y cultural y utilizarlo de forma creativa.

Los niños y niñas en su crecimiento y desarrollo, se constituyen como pequeños seres humanos, que vienen “de serie” preparados para el aprendizaje frente al mundo real, es un impulso natural para el que están dotados en su convivencia social sea en la familia primero o en la sociedad misma después. Nuestro papel, en general, será el de facilitadores, acompañantes, observadores y guías.

Como educadores debemos siempre tener presente que en los primeros siete años de vida de los niños y niñas son determinantes para su buen desarrollo físico y emocional, lo cual se da en el contexto familiar y escolar. Los padres, cuidadores y profesores tienen grandes retos frente al juego con objetivos.

Una definición breve y tradicional define al aprendizaje como cambio de conducta (físico o mental) relativamente estable, propio del paradigma conductista, en una corriente filosófica materialista, encasillando el aprendizaje a un mero cambio de conducta olvidándose de las capacidades y competencias de las personas.

El sistema de enseñanza en el nivel inicial es totalmente dirigido, donde apenas se experimenta y los cauces de aprendizaje están totalmente dirigidos, y por ello muchas veces resulta irreal y poco significativa en la educación de los estudiantes. Un niño aprende poniendo a prueba sus habilidades, los hábitos y actitudes de los

que lo rodean y su propio mundo, que se presenta como un conjunto infinito de recursos para el aprendizaje de quienes habitan en un contexto determinado. Un niño aprende más por el método de prueba o ensayo y error, por medio del placer antes que del dolor, a través de la experiencia antes que de la sugerencia, y por la sugerencia antes que por la orientación.

Daniel Goleman (1998) propone un modelo de aprendizaje basándose en la distinción de las habilidades puramente cognitivas, las aptitudes personales y sociales. Goleman sugiere que las habilidades puramente cognitivas tienen su base en el neo-corteza cerebral. En cambio, las aptitudes personales y sociales están además relacionadas con otras zonas del cerebro, en particular con la amígdala, los lóbulos prefrontales y el “centro ejecutivo del cerebro”. Ello nos permite estudiar el aspecto psicobiológico de l ser humano en el proceso de aprendizaje.

De acuerdo con esto, Goleman explica que el aprendizaje basado en las reacciones emocionales además de ser parte integral del proceso de aprendizaje, sólo puede adquirirse mediante situaciones relacionadas con las experiencias emotivas de los individuos en un contexto socio geográfico determinado.

La formación eficiente es un proceso en el que está presente, de un modo explícito, el aprendizaje como resultado, como logro de una habilidad o capacidad adquirida que se alcanza en el proceso de enseñanza – aprendizaje. El proceso de enseñanza – aprendizaje es el proceso que, en su desarrollo, resuelve el problema de desempeño de la mujeres y hombres para actuar en diversos ámbitos sociales, para que lleven a cabo su actividad social.

Entonces el aprendizaje es el proceso mediador que implica un cambio más o menos permanente de los conocimientos o de comprensión debido a la reorganización tanto de las experiencias pasadas como de la información. Es asimilar experiencias, compartirlas, negociarlas, consensuarlas, para adquirir un conocimiento como actual aprendizaje.

Los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural para construir múltiples aprendizajes a través de experiencias adquiriendo actitudes frente al éxito o fracaso, a sus fortalezas y debilidades en su accionar, en el cumplimiento de normas y reglas de juego. Lo hacen de forma inconsciente, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes en una actividad organizada y sistemática llamada juego. El juego es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, siendo la forma natural que tienen los pequeños para aprender.

## **1.2. Tipos de aprendizaje:**

### **1.2.1. Aprendizaje significativo:**

El aprendizaje significativo es el que ocurre cuando, al llegar a nuestra mente un nuevo conocimiento lo hacemos nuestro, es decir, modifica nuestra(s) conducta(s) (Esperanza Aldrete). En si adhiere en nuestra consciencia para cambiar nuestra forma de ser y actuar.

El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos (haciendo referencia no solo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc.) en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

El niño o niña es el protagonista de su propio aprendizaje, el papel del padre, madre, familiar adulto o profesora consiste en ofrecerle las pautas y materiales necesarios para que pueda escribir su propio guion y experimentar en su ámbito correspondiente.

Lo que se ha aprendido tiene sentido y razón de ser, se caracteriza por haber surgido de una interrelación con lo que le rodea al individuo. (Rodrigo) De esta manera en el contexto conceptualiza ideas y

pensamiento, como insumos para nuevos aprendizajes, iniciando una construcción de conocimientos

El aprendizaje significativo facilita el autoaprendizaje y es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: 'aprende a aprender', a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende mejor (Liset Santoyo). De esta manera el aprendizaje adquiere un determinado nivel de reflexión y consciencia.

En el marco de la pedagogía actual el constructivismo nos expresa que el aprendizaje es el proceso de adquirir conocimiento, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza, dicho proceso origina un cambio persistente, medible y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías, hace que él mismo formule una construcción mental nueva o que revise una previa (conocimientos conceptuales como actitudes o valores).

Es un proceso dinámico y de modificación interna, una desestabilización cognitiva que genera nuevos conocimientos, se tiene un sistema accionador donde un progreso que interrelaciona los conocimientos previos y los que se adquiere. En la atención entrarían dos elementos importantes, el niño con su sistema nervioso y su sensopercepciones y el estímulo visual auditivo o táctil que produzca excitación en la corteza cerebral, ya que los sentidos permiten la relación cuerpo y naturaleza.

El aprendizaje conduce a cambios de larga duración en el comportamiento potencial producto del aprendizaje, el cual puede ser de corto, mediano o largo plazo según su reforzamiento y significatividad. Este concepto se refiere al comportamiento posible (no necesariamente actual) de un individuo en una situación dada para poder alcanzar una meta, fin o propósito. Sin embargo, el solo potencial no es suficiente: el aprendizaje

necesita ser reforzado para que perdure o se un aprendizaje de largo plazo, de lo contrario será olvidado hasta ser recordado cuando sea necesario.

El aprendizaje es un proceso que posibilita la evolución de la especie y es utilizado para la adaptación, la evolución, la supervivencia, los cambios en nuestro comportamiento, la adquisición de experiencia para la obtención de nueva información, frente a nuevas situaciones, asumiendo responsabilidades, compromisos y tomando las decisiones necesarias para una nueva situación o reto.

El aprendizaje se diferencia del instinto por ser este último un conjunto de patrones de conducta determinadas genéticamente, ya que se da por experimentación. El aprendizaje se caracteriza por ser un proceso de almacenaje y recuperación constante de información.

#### **1.2.2. Aprendizaje receptivo:**

En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada, es aprender sin experimentar, es decir de forma indirecta a través de libros, la televisión, redes sociales o escuchando.

#### **1.2.3. Aprendizaje por descubrimiento:**

El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo, articula de esta manera conceptos. De esta manera el niño o aprendiz indaga, ordena, mezcla, emplea en sí todos sus sentidos para lograr descubrir nuevos conocimientos por iniciativa propia, valiéndose de recursos que tiene a su alcance.

#### **1.2.4. Aprendizaje repetitivo:**

Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a

los contenidos, son aprendizajes de corto plazo, y almacenados para ser utilizados mecánicamente, en este sentido juega un papel importante la memorización, aunque con muy poca significatividad de los conocimientos adquiridos en relación a la experimentación y descubrimiento.

**1.2.5. Aprendizaje significativo:**

Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos para así solucionar problemas contextuales que se suscitan en su quehacer, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas, y que son funcionales para los problemas que se le presenten en su interacción social con nuevos retos.

**1.2.6. Aprendizaje conductual:**

Supone adquirir información de las relaciones entre acontecimientos que tienen lugar en el ambiente mediante aquello podemos retener en nuestra memoria un entendimiento de la materia. Este tipo de aprendizaje se mantiene en un nivel básico.

**1.2.7. Teorías implícitas:**

Una teoría es una representación de la realidad y suele ser incompleta, falible y limitada, pues su ámbito y tiempo se adecua al contexto, condiciones características particulares del momento, por lo que sus resultados pueden variar.

**1.2.8. Aprendizaje por reforzamiento:**

Define la manera de comportarse de un agente a un tiempo dado en un tiempo exacto. Puede verse como un mapeo entre los estados del ambiente que el agente percibe y las acciones que toma, cuando se encuentra en esos estados.

Corresponde a lo que en psicología se conoce como reglas estímulo-respuesta o asociaciones. Este elemento es central ya que por sí sólo es suficiente para determinar el comportamiento. Por lo general, las políticas deben ser estocásticas.

### **1.3. Estilos:**

Es posible definir el concepto de estilo de aprendizaje con una caracterización de Keefe (1988) recogida por Alonso et al (1994:104): “los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje”, es la forma diferente de cada persona para aprender de acuerdo a sus fortalezas y habilidades, sin olvidar las actitudes frente a las situaciones presentes.

Si tenemos en cuenta la particularidad de desempeño de cada persona frente a situaciones diversas que se den en su quehacer, el término “estilo de aprendizaje” se refiere al hecho de que cuando queremos aprender algo cada uno de nosotros utiliza su propio método o conjunto de estrategias propias. Aunque las estrategias concretas que utilizamos varían según lo que queramos aprender, cada uno de nosotros tiende a desarrollar unas preferencias globales y una particular forma de actuar. Esas preferencias o tendencias a utilizar más unas determinadas maneras de aprender que otras constituyen nuestro estilo de aprendizaje, y se debe tener en cuenta en nuestro proceso formativo.

Según Woolfolk (Woolfolk, 1996:128), las preferencias son una clasificación más precisa, y se definen como las maneras preferidas de estudiar y aprender, tales como utilizar imágenes en vez de texto, trabajar solo o con otras personas, aprender en situaciones estructuradas o no estructuradas y demás condiciones pertinentes como un ambiente con o sin música, el tipo de silla utilizado, etc.

## **1.4. Fases:**

### **1.4.1. Fase de motivación:**

Los entes estimulantes son necesarios en el aprendizaje y para que el alumno pueda aprender, es preciso que exista algún elemento de motivación (externa) o expectativa (interna), de manera que se estimula el aprendizaje. Este proceso necesita ser realimentado y reforzado para mantener la necesidad de aprender.

### **1.4.2. Fase de aprehensión:**

Implica la acción de hacer suyo el conocimiento por lo que se debe planificar las condiciones externas que despiertan y dirijan al alumno hacia el logro de una percepción selectiva, para poder focalizarse luego en la realización de la actividad, teniendo presente el conocimiento a aprender.

### **1.4.3. Fase de adquisición:**

Es la adquisición del conocimiento mismo donde se produce la codificación de la información que ha entrado en memoria a corto plazo del alumno. Este conocimiento aprendido es transformada en material verbal o en imágenes mentales, que constituyen conceptos que ayudan a comprender la realidad así como lo irreal, que luego serán alojadas en la memoria a largo plazo.

### **1.4.4. Fase de retención:**

Es la relación de duración de un conocimiento adquirido antes de ser olvidado. Es el momento en que el alumno acumula la información en su memoria, ya sea a corto, mediano o largo plazo, según la significatividad del aprendizaje logrado. De no ser así el conocimiento será olvidado por su poca significatividad, pero existiendo la posibilidad de ser recordado cuando sea necesario.

### **1.4.5. Fase de recordación:**

Momento en que el alumno debe recuperar la información almacenada en la memoria a largo plazo, debido a que necesita revalorizar su aprendizaje almacenado en una situación nueva. En si es una forma de reformular sus conocimientos y actualizar su aprendizaje ante nuevas necesidades y situaciones.

#### **1.4.6. Fase de generalización:**

En esta nueva instancia en que el alumno debe poder utilizar la información recuperada de su memoria. Debe realizar la transferencia del aprendizaje logrado a situaciones similares y nuevas, debido a las características comunes así como a los resultados ante situaciones similares.

#### **1.4.7. Fase de retroalimentación:**

Es el proceso de consolidación de los aprendizajes de conocimientos, socializando conclusiones sobre la información aprendida. Terminada la ejercitación del alumno, el docente debe reforzar la conducta por medio de un proceso de retroalimentación.

### **1.5. Factores:**

Tenemos:

#### **1.5.1. Motivación:**

Es despertar la necesidad de estudiar o conocer algo nuevo, es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él, y que es necesario para su disposición en la adquisición del conocimiento. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos, que plantean retos en el proceso formativo. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha

venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven.

### **1.5.2. La maduración psicológica:**

La psicología ayuda a la pedagogía en la comprensión del desarrollo humano brindando a los profesores los recursos cognitivos necesarios para brindar una enseñanza efectiva y didáctica. Es importante saber cómo ayudar dependiendo de la edad del alumno aprenda de una forma más fácil, y saber de qué temas tratar o hablar con él. La dificultad material: otro factor que puede influir en el aprendizaje es lo material y esto es muy importante porque muchas veces depende de dinero la educación de nuestros hijos, tenemos que ver la forma de ayudarlos económicamente de la mejor manera para que tengan todos los materiales, de otra forma se atrasarían y no aprendieran correctamente.

### **1.5.3. Capacidad intelectual:**

Esta capacidad es diferente en cada una de las personas, buena, regular, mala y excelente. Involucra las experiencias adquiridas, los nuevos conocimientos, la distribución del tiempo para aprender que toma en cuenta que la distribución de tu tiempo es muy importante para que tu mente siempre esté activa para aprender.

## **1.6. Teorías:**

Entre las teorías tenemos:

### **1.6.1. Teoría psicogenética de la inteligencia de Jean Piaget:**

- El desarrollo de la inteligencia se explica por la génesis de las estructuras mentales.

Toda génesis parte de una estructura simple y desemboca en otra estructura mental más compleja.

- La cognición tiene su origen en la interacción del sujeto con el medio que lo rodea, en razón de que este proceso integra al individuo al medio ambiente.
- La inteligencia, proceso de adaptación biológica.

#### **1.6.2. Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner:**

- Fundamenta que no existe una periodización del desarrollo cognitivo.
- Desarrollo cognitivo través del manejo de imágenes y del aparato simbólico.

#### **1.6.3. Teoría del aprendizaje sociocultural de Lev Vigotsky:**

- Relación con los procesos cognitivos de desarrollo de la mente, del pensamiento, de las capacidades, destrezas y habilidades intelectuales (intrapsicológico).
- Influencia del colectivo social con sus costumbres, estereotipos y valores en la personalidad del estudiante (intersicológico).

#### **1.6.4. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel:**

- La nueva información debe relacionarse con lo que el estudiante ya sabe, asimilarla y organizarla.

Las teorías pueden expresarse de la siguiente manera:

**a. Teorías conductuales:** La tesis central de esta teoría, encabezada por Skinner, es: “El aprendizaje es una conducta observable y se modifica por las condiciones del ambiente”. Postulan lo siguiente:

- La enseñanza es el estímulo.
- El aprendizaje es la respuesta.
- Las consecuencias positivas o negativas de la respuesta actúan como refuerzo.

**b. Teorías cognitivas:**“ Aquí no hay un autor central ni un solo enfoque hegemónico, como en el conductismo. Dentro de las teorías cognitivas, se estudia el proceso de cómo se conoce y aquí surge varios especialistas. Destaca el enfoque del procesamiento de la información. En este marco, se postula que todo aprendizaje supone organización y estructura interna. Específicamente, postula lo siguiente:” (Concori, 2011)

- Entender un tema es comprender su estructura (Bruner).
- La secuencia del aprendizaje es la secuencia del procesamiento de información que se da también en los cerebros artificiales (Newel y Simón).

**c. Teorías humanísticas:**“ Karl Rogers es el autor principal de este enfoque. La preocupación central de ellos no está en cómo se aprende, sino en el para qué sirve aprender. En este sentido, postulan que el aprendizaje es funcional al desarrollo integral de las personas. De allí que importa no solamente desarrollar la razón, sino también los sentimientos y los valores. ” (Concori, 2011)

“Karl Rogers señala los siguientes principios del aprendizaje” (Concori, 2011):

- “ Cuanto más relevante es el tema para el aprendiz, más significativo es el aprendizaje.” (Concori, 2011)
- “ Hay que promover que el alumno descubra nuevos aprendizajes.” (Concori, 2011)

Por último tenemos las siguientes teorías:

**a. “Teoría del condicionamiento de Pávlov;** explica como los estímulos simultáneos llegan a evocar respuestas semejantes, por imitación.” (Concori, 2011)

**b. “ Teoría del condicionamiento instrumental u operante de Skinner;** describe como los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado.” (Concori, 2011)

- c. **“Teoría psicogenética de Piaget;** aborda la forma en que los sujetos construyen el conocimiento teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo.”  
(Concori, 2011)
- d. **Teoría del procesamiento de la información;** “se emplea a su vez para comprender como se resuelven problemas utilizando analogías y metáforas.”  
(Concori, 2011)

## **CAPÍTULO II**

### **EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO**

a actividad motora en los niños y niñas se encuentra en estrecha relación con sus aprendizajes, pues a través de ellos aprende a reconocer su entorno. Durante su crecimiento los niños y niñas necesitan manchar, correr, gritar, saltar, escalar, experimentar con la comida, mojarse, ver animales y plantas, tocar muchos objetos de diferentes materiales, preguntado sobre todo lo que les rodea con libertad y sabiendo que serán escuchados, y recibirán respuesta a sus necesidades de conocimiento, ello se hace posible si los padres, familiares y docentes nos adecuamos con el entorno contextual a la naturaleza del niño.

Las actividades lúdicas o juegos constituyen una actividad y necesidad indispensable como básica para un buen desarrollo del aspecto cognitivos del niño o niña en su exploración del entorno, asumiendo aptitudes físicas, emocionales, habilidades sociales, imaginación, creatividad y para la coordinación y equilibrio físico emocional de su edad. El juego es el medio y recursos por el cual el niño o niña comprende como es el mundo, se integra y relaciona con él.

Las investigaciones señalan que los niños y niñas de 3 a 7 años de edad de las últimas décadas son menos activos, pues permanecen estáticos en las redes sociales y recursos virtuales propias de las TIC en este mundo globalizado, y pasan mucho menos tiempo que anteriores generaciones en espacios abiertos y en la naturaleza. Estos niños desarrollan, estilos de vida muy sedentarios ligados a un consumo excesivo de televisión y videojuegos, sin necesidad de socializar e interrelacionarse de forma directa con sus pares o adultos de su entorno. El estudio está demostrando que el juego, con su reglas y normas, ya sea no estructurado en entornos naturales, o abiertos e inspiradores, aumenta la autoeficacia de los niños, entendida esta como la consciencia de la propia capacidad o habilidad de resolver problemas, enfrentarse a nuevas

situaciones y de alcanzar objetivos. Esta capacidad de solucionar problemas o afrontar nuevas situaciones o retos, va a dinamizar algunas funciones ejecutivas como la capacidad de fijar metas, de inhibir la respuesta y evitar la impulsividad, de focalizar la atención y de perseverar en la acción, afrontar el fracaso, celebrar el éxito, valorar el esfuerzo y considerar las nuevas posibilidades de actuar.

### **2.1. Definición de juego:**

Es una actividad natural en el hombre, tanto para adultos como para niños, en estos últimos especialmente, resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda su vida. Se trata de una actividad compleja porque engloba conductas a distintos niveles: físico, psicológico, social, etc. Aparece también en los animales mamíferos y se basa en la imitación y la exploración por ensayo y error, pero a diferencia de los seres humanos carecen de la totalidad de juego simbólico, ya que este es consciente.

John Dewey, Maria Montessori, Jean Piaget, Lev Vigotsky o Jérôme Bruner, entre muchos otros expertos, psicólogos y pedagogos, señalan como el juego está detrás del desarrollo de las funciones cognitivas, del lenguaje, de la maduración motora. Sin embargo, parece que muchos padres y algunas escuelas no se lo creen, o por lo menos actúan como si no se lo creyeran. Cabe señalar que el conocimiento del entorno, la experimentación y descubrimiento de lo nuevo o desconocido se logra en el niño y niña a través del juego, sin olvidar que se aprenden reglas de convivencia y práctica de valores positivos, como la práctica de la tolerancia, la democracia y el respeto.

El juego es el proceso natural por el que el niño o niña aprende en interacción con su entorno contextual. Tanto así que no solo los seres humanos aprenden mediante el juego sino también los mamíferos, y en el caso de los niños es especialmente clara esta disposición. Con el juego el niño o niña en etapa pre escolar o escolar es científico, ingeniero, cocinero y ser social, usando su inteligencia y la experimentación para superar retos y asimilar conceptos complejos, que le permitan estructurar un esquema cognitivo determinado, para así comprender su

realidad de su vida y función como parte primero de la familia, de la comunidad educativa y social.

## **2.2. Características:**

El juego es una actividad intrínseca del ser humano. Su práctica involucra cualquier nivel social y a través de él se puede formar la personalidad del niño. En primer lugar, por ser una práctica espontánea, relajada, entre personas con los mismos intereses, casi siempre, es idónea para aprender por medio de ella.

El juego en los niños y niñas es un recurso que podría ser la motivación para fomentar la creatividad y adquirir nuevos aprendizajes, frente a situaciones de socialización o conocimiento de un entorno determinado. El interés de quienes intervienen o participan del juego, no lo determina el instrumento con que se juega, puesto que lo económico no asegura la diversión, la experimentación o descubrimiento, sino lo novedoso y entretenido que pueda resultar su práctica.

El juego permite la diversión como actividad lúdica y facilita la inserción de los niños y niñas en contextos socioculturales nuevos, su práctica permite desarrollar su imaginación, alcanzar sus fantasías e inventar para conocer todo lo que le rodea. Kathy Hirsh-Pasek, profesora del Departamento de Psicología de la Universidad de Temple, Estados Unidos, asegura que el juego a temprana edad es un elemento relevante para el desarrollo cognitivo, ya que según evidencias científicas, cuando se combinan algunas estrategias con el juego como protagonista se acelera el aprendizaje en los niños.

- “Es una actividad placentera” (Concori, 2011)
- “El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario” (Concori, 2011)
- “El juego tiene un fin sí mismo” (Concori, 2011)
- “El juego implica actividad” (Concori, 2011)
- “El juego se desarrolla en una realidad ficticia” (Concori, 2011)
- “Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal” (Concori, 2011)
- “El juego es una actividad propia de la infancia” (Concori, 2011)
- “El juego es innato” (Concori, 2011)

- “El juego muestra en que etapa evolutiva se encuentra el niño/a” (Concori, 2011)
- “El juego permite al niño/a afirmarse” (Concori, 2011)
- “El juego favorece su proceso socializador” (Concori, 2011)
- “El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.” (Concori, 2011)
- “En el juego los objetos no son necesarios.” (Concori, 2011)

### **2.3. Origen del juego:**

“El juego ha sido y sigue siendo parte de su vida y desarrollo ya que ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.” (Concori, 2011)

“El juego en la época clásica: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños.” (Concori, 2011)

“El juego del mundo medieval: los juegos representan figuras animales o humanas. En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as.” (Concori, 2011)

El juego en la etapa moderna:

– “En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.” (Concori, 2011)

– “En el siglo XVIII el juego como instrumento pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia.” (Concori, 2011)

“El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tienen poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que amplían las propuestas de juego, y también con la industria estos evolucionaron.” (Concori, 2011)

### **2.4. Teorías:**

**2.4.1.** “Para Piaget, el juego es A partir Estadio de Desarrollo tipos de juego la forma que encuentra de el niño, para ser 0 años Sensoriomotor Funcional/ construcción participe del medio, A 2 años Preoperacional Simbólico/ le rodea, comprenderlo construcción y asimilar mejor, a los 6 años Operacional Reglado/ concreto construcción realidad y a los 12 años Operacional Reglado/ años de formal construcción” (Concori, 2011)

**2.4.2.** “Según Freud O. Decroly: Freud habla del juego como: Lo define como un instinto un proceso interno de que provoca un estado naturaleza emocional. El agradable o desagradable juego como un proceso según sea o no satisfactorio. análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimientos inconscientes)” (Concori, 2011)

### **2.5. Evolución del juego:**

“Basta con observar a un niño en sus distintas etapas de desarrollo para darnos cuenta de que el tipo de juego que ocupa a un niño varía según su edad, más bien, según su grado de desarrollo” (Concori, 2011)

Estadio evolutivo Edad Tipo de juego característico:

- “Estadio De 0 a 2 años Juego funcional o sensiomotor de ejercicio” (Concori, 2011)

“Estadio De 2 a 6 años Juego simbólico Juego de preoperacional construcción” (Concori, 2011)

- “Estadio de las De 6 a 12 Juego de reglas operaciones años concretas” (Concori, 2011)

- “Estadio de las De 12 a 18 operaciones años formales” (Concori, 2011)

### **2.6. Importancia:**

- “Facilita la motricidad fina y gruesa y el uso de la coordinación mano-ojo. ” (Concori, 2011)

- “Desarrolla la atención y la concentración” (Concori, 2011)

- “Estimula el esfuerzo para conseguir lo deseado y la paciencia” (Concori, 2011)
- “Facilita la práctica del pensamiento abstracto• Desarrolla la capacidad de análisis y síntesis.” (Concori, 2011)
- “Potencia la creatividad.” (Concori, 2011)
- “Facilita el juego compartido, la socialización.” (Concori, 2011)

Otros aspectos tenemos:

“A partir del uso de estas primeras reglas decididas y utilizadas por los jugadores en el juego simbólico, los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con o sin participación o no del adulto.” (Concori, 2011)

“Esta edad es el hecho de prescindir de los mayores: los niños/as jugarán entre ellos y en contadas ocasiones requerirán la presencia de una persona adulta.” (Concori, 2011)

“Son elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder, respetar turnos, a considerar las opiniones y acciones de los otros.” (Concori, 2011)

“Son fundamentales en el aprendizaje de distintos tipos de conocimiento y habilidades.” (Concori, 2011)

“Favorecer el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.”(Concori, 2011)

“Gracias al juego a su continua practica el niño saltará, correrá, etc. E ira mejorando poco a poco su desarrollo psicomotor.” (Concori, 2011)

“El juego facilita la adquisición del esquema corporal, la identificación del cuerpo como un todo y de sus partes, y el reconocimiento de uno mismo como alguien diferente a los demás.” (Concori, 2011)

“Aportaciones al desarrollo cognitivo acomodación asimilación: De la mente a la nueva experiencia.” (Concori, 2011)

“La Adaptación: Se darán dos avances” (Concori, 2011):

– “La aparición del juego simbólico.” (Concori, 2011)

– “El dominio del lenguaje.” (Concori, 2011)

Aportaciones al Desarrollo Social.

- “A partir de interacciones compartidas de forma lúdica, el bebe va aprendiendo normas de comportamiento y a compartir los intercambios sociales.” (Concori, 2011)
- “Así comienza un proceso de desarrollo social, que perdurara durante toda la vida y tiene dos niveles: – INDIVIDUAL: Conformara la personalidad y el concepto de si mismo a través de su contacto con los demás – COLECTIVO: Va formando unas relaciones personales que le ayudaran a una plena adaptación e integración social.” (Concori, 2011)

Aportaciones al Desarrollo Emocional/Afectivo:

- “Es imprescindible para un desarrollo equilibrado de la personal.” (Concori, 2011)
- “El juego es en si una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación.”(Concori, 2011)
- “En el ámbito emocionales puede atribuir al juego: – Función de asimilación de experiencias positivas y negativas, representándolas a través del juego. – Función de proyección y regulación de emociones y sentimientos internos. – Función de asunción de roles socioemocionales e identificación con estos roles.” (Concori, 2011)

### **2.7. El juego en Educación Inicial:**

Desde que F. Froebel definiera al juego como el “método” para enseñar a niños pequeños, los docentes y las instituciones educativa del nivel inicial, asumen casi siempre en su práctica pedagógica al juego como un recurso indispensable para el aprendizaje de los niños y niñas, lográndose así adquirir nuevos conocimientos, es así que el juego se constituye una actividad indispensable en la etapa escolarizada de los infantes. La practica del juego como proceso pedagógico establecen nuevos procedimientos y estrategias para el aprendizaje, dedicando sin embargo poco tiempo a esta actividad. Las investigaciones lo demuestran así la estadística que nos dice que es el 20 % del tiempo dedicado a la enseñanza y de este porcentaje, sólo el 7 % refiere a juegos diseñados por el maestro (Sarlé, 2006; Batiuk, 2010).

Frente a esta realidad podemos deducir cuando encontramos las diferentes concepciones que tienen los docentes al definir lo que es el juego desde una perspectiva pedagógica y metodológica, y para muestra le presentamos algunas de estas concepciones:

- El juego es parte de la vida del hombre, en su afán de convivencia y socialización, asumiendo compromisos negociables al compartir esta experiencia;
- El juego es una conexión entre la infancia del niño o niña con la realidad.g
- El juego es una actividad que permite el derroche de energía de manera placentera.
- El juego es una actividad que permite la socialización, al compartir esta experiencia vivencial;
- El juego es una actividad que prepara al niño o niña para el trabajo;
- El juego es actividad liberadora o purificadora;
- El juego es una actividad necesaria para el proceso de maduración del ser humano;
- El juego es una actividad con características conflictivas hasta a veces dolorosa, una forma de aceptar el éxito o fracaso;
- El juego es un ejercicio funcional (Pastorino y otras, 1994: 8).

### **2.8. Tipos de actividades lúdicas:**

El Horario del Kindergarten (corresponde al Kindergarten de Mendoza, tomado de una revista local del año 1911) nos presenta como propuesta las actividades lúdicas siguientes:

1. Actividades de juego libre, o actividades de responsabilidad como el cuidado de animales o plantas. En este tipo de actividad los niños tienen amplia libertad para decidir que juguete utilizar y que juego realizar, de manera individual o grupal. Así mismo participan de actividades de cuidados de plantas, regándolas con agua, alimentan a sus animales como perros, pollos, conejos, entre otras responsabilidades.

2. Las actividades de cuentos, diálogos, cantos, recitación de poesías, narraciones de historia, improvisaciones o dramatizaciones, conversación de anécdotas, trabalenguas, adivinanzas, lo cual incentiva a que los niños y niñas expresen sus opiniones o ideas.
3. Los ejercicios rítmicos percutidos o musicalizados promueven los aprendizajes a través del juego, ya sea marchando, saltando, haciendo carreras, imitaciones, o movimientos corporales o dancísticos, la imitación de desplazamientos de conejos, caballos, las aves, el automóvil, entre otras actividades, mostrando coordinación motora o simplemente sin considerar el ritmo del movimiento.
4. Los juguetes de Froebel son una oportunidad de contextualización del juego aprovechando los recursos con los que se cuenta a nuestro alrededor, por lo que se pueden usar, ramas, piedras, semillas, hojas, flores, frutas, lana, pabilo, plumas, en si todos aquellos objetos fáciles y disponibles a nuestro alrededor se convierten en elementos de trabajo.
5. Los juegos con fin educativo permiten también aprender de manera placentera los cuales son muy empleados en visitas o paseos, así como en juegos de dramatización, desarrollar actividades de juego de roles, identificando o imitando a los padres, abuelos, de los tíos, habla como ellos expresando sus ideas y opiniones, que interpreto o entendió en interacción con la personas que lo rodean, además de otras actividades como bailar o danzar, recitar poesías o poemas, cantar, entre otra actividades libres, pues en ello no se requiere de la memorización de un papel, solo actuar acorde a su entendimiento y comprensión, a su lenguaje y expresión corporal, adecuándola al texto, como asumir el rol de un personaje o imitando un animal.
6. Permitir el juego libre en los parques recreativos como el resbaladizo, el sube y baja, el pasamanos, columpio, deslizamientos en el césped, saltar, todas aquellas actividades de juego son importantes para el desarrollo del niño.

Como se puede apreciar el rol de juego en la formación de los niños y niñas de Educación Inicial en sus primera etapa escolarizada de Educación Básica Regular, asume un importante escaño pedagógico y didáctico, irremplazable e imprescindible, pues es un recurso que establece muchos nexos y relaciones con la realidad socio cultural, sea cual fuese el tipo de juego empleado, todos

adquieren su dimensión recreativa y activadora frente a las situaciones que este le presenta, y que es reconocido por la distinguida Peñaloza, quien trata de explicarnos su clasificación por su libertad y los juegos más reflexivos o interpretativos.

Frente a este modo se tiene tres formas o modos de jugar:

**a. Los juegos libres al llegar al Jardín y en el parque:**

Estos juegos se caracterizan por la libertad de espacio y tiempo, y siempre estará sujeto a la voluntad, estado de ánimo y predisposición de los niños y niñas, pues se realizan en la sala, el aula, el patio, la plataforma deportiva o el parque.

Juegos libres antes de clases en el Jardín: El día en la escuela es especial para los niños y niñas, pues se inicia con el encuentro de los niños y niñas en el patio de la Institución Educativa Inicial, donde ellos disfrutan entre niños y niñas, sin la participación e intervención de los adultos como los padres o docentes. En el horario de Rosario Vera, también se realizan los juegos en el aula o salón donde los niños o niñas escogen el juguete con el que le interesa jugar en ese momento.

No es de extrañar entonces, que junto con estas primeras ocupaciones se ofrezca al niño la posibilidad de cuidar las plantas y los pequeños animalitos que habitan en los Jardines. En este sentido, estos educadores considerarán que el cuidado de la naturaleza (plantas y pequeños animales) les permite a los niños desarrollar “ideas de belleza, pureza, evolución, conciencia de un poder oculto, ideas que constituyen los elementos vitales del alma humana” (Guillén de Rezzano, 1966: 28). Las imágenes del Museo de Educación Inicial de la Provincia de Buenos Aires hablan por sí mismas de estas ocupaciones.

El parque es un lugar muy interesante y atractivo para que los niños y niñas desarrollen juegos libres, algo muy semejante a jugar en el patio de la Institución Educativa, pero en este caso para los niños y niñas este espacio es

más restringido, por ello para romper esta percepción de los infantes Vera Peñaloza propuso y planteo la presencia de columpios, resbaladizos, pasamanos, túneles, entre otros, como parte de los patios de las Instituciones Educativas de Inicial.

La formación educativa y desarrollo físico de los niños y niñas es una prioridad en la formación educativa escolarizada, pues la dinámica del movimiento en el juego es primordial, para el desarrollo motor, psicomotor y la coordinación motora, evitando todo momento de inmovilidad, y para ello es importante el juego y actividades al aire libre, pues lo interesante es el aprendizaje a través del juego.

#### **b. La dramatización:**

Rosario Vera Peñaloza diferencia en este breve fragmento tres posibles tipos de juego dramático:

- El “juego dramático libre” surge a partir de la dramatización de escenas de un cuento. La importancia dada a la literatura infantil y a la creación de escenografías en las mesas de arena, como forma alternativa del “trabajo manual”, será una de las grandes aportaciones de esta pedagoga. Es “libre” dado que los niños no memorizan los diálogos o guiones de los cuentos ni el modo de expresión de los personajes, sino que los recrean. Su riqueza está dada en la posibilidad que ofrece a los niños de “hablar, expresar un cúmulo de ideas, bailar, recitar, cantar o desempeñar con toda gracia y soltura, cualquier papel dentro de la dramatización libre de algún cuento narrado de antemano, no hay el esfuerzo mental de la recordación de palabras ni de mímica, el niño acomoda a su sabor, sus aptitudes y palabras, según la interpretación del cuento” (Vera Peñaloza, 1915:10).
- En segundo lugar, señala los juegos dramáticos enmarcados en el contexto de las visitas. En este caso menciona diferentes roles que el niño puede

asumir: “el disfraz del padre, del abuelo, del Señor o la Señora que van de visita”.

- En tercer lugar, señala juegos imitativos en los que el niño reproduce “ocupaciones del hombre o escenas de la vida de animales”. Estos juegos están íntimamente unidos a la música y al canto, que se mencionan como marchas rítmicas imitativas o carreras en el parque. En estos juegos gimnásticos, acompañados del canto, se buscaba que los niños “siguiendo la música de carácter descriptivo que se toca, imitaran diversos movimientos como el vuelo de los pájaros, el galope del caballo, la marcha del tren, la carrera rápida de los bomberos, etc.” (Vera Peñaloza, 1915: 10). Cada uno de estos juegos se correspondía con un canto o recitado propuestos por Froebel (cfr. Marenholtz Bülow, 1896). Los niños debían “observar primero e imitar.

### **c. Los ejercicios de los sentidos por medio de juguetes de Froebel:**

Rosario Vera Peñaloza denomina “juguetes” a los dones froebelianos. Nos presente una lista de los conocidos juguetes froebelianos que están conformados por piedras, plantas, hojas, semillas, arena, arcilla, flores, rosas, lana, pabilo, telas, plumas, entre otros. Juguetes que permiten el desarrollo sensorial de los niños y niñas, pues la percepción visual de identificación y descripción se ejercita, el olfato, la manipulación de estos juguetes naturales, son unas de las grandes ventajas que se logran para el aprendizaje de los niños y niñas.

El uso de materiales o recursos asumidos como juguetes para los niños y niñas material permiten orientar la actividad o práctica educativa del docente, **quien** crea o desarrolla los juegos y sus reglas, compartiendo experiencias con sus compañeros, de manera que inicia a desarrollar su comprensión y conocimiento de las ideas rectoras de la práctica pedagógica. Los juegos en el ámbito social, cultural y educativo responden a las leyes de unidad y de contrastes, de esta manera los niños van conceptualizando los objetos y

situaciones para incrementar con nuevos conocimientos. Como se ha podido observar en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje los juguetes como materiales educativos adquieren un valor no por su apariencia o valor exterior, sino por el significado que adquiere para el niños o niñas durante el juego, no por su simplicidad sino por lo novedoso que representa o por el uso que le da, asumiendo así su significado filosófico y pedagógico durante la enseñanza (Guillén de Rezzano, 1966: 15)

## CONCLUSIONES

**PRIMERA,**“ El juego es una actividad lúdica y es un importante factor de aprendizaje y desarrollo de capacidades, aptitudes y habilidades de los niños y niñas, así como contribuye a la socialización del niño, por lo que los padres y educadores deben ofrecer medios para favorecer el juego en los niños.

**SEGUNDA,** El juego produce alegría, risa y una cuota de humor frente al propio desempeño de los niños y niñas de educación inicial, los cuales predisponen a la socialización y convivencia con sus pares.

**TERCERA,** Un amplio repertorio lúdico indica una variedad inacabable de juegos, siendo un camino interesante a la hora de pensar en el juego como contenido de valor cultural. Esto supone por parte del maestro tener en cuenta qué juegos vale la pena enseñar, qué juguetes introducir en las diferentes propuestas y cómo facilitar el juego de exploración de objetos o de base simbólica, la posibilidad de conocer otras alternativas y ampliar su experiencia.

## REFERENCIAS

- Batiuk, V. (2010): “La enseñanza como responsabilidad política en el Nivel Inicial en el NEA”, en revista En Cursiva, publicación sobre infancia y educación, Año 4, Nro 6, Agosto 2010, pp. 10-17, Buenos Aires, Fundación Arcor.
- Bravo, L. Psicología de las dificultades del Aprendizaje Escolar. 1991.
- Chiroque Chunga, Sigfredo. Metodología. Edit. Quipu E.I.R.L. Edición 2006. Lima – Perú.
- Concori, I. (2011). Desarrollo De La Motivación Intrínseca En Los estudiantes Del Cuarto Grado De La I.e. Gloriosos héroes Del Cenepa Para Optimizar El Proceso enseñanza Aprendizaje En El Área De Historia, geografía Y Economía. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/hgefcc/hge-isaaccondoridoc>
- Crisologo Arce, Aurelio. Actualizador Pedagógico. Editorial Abedul. E.I.R.L. Edición 2005. Lima – Perú.
- Decroly, O. y E. Monchamp (1932): La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos, Madrid, Francisco Beltrán.
- Farré Martí, Josep Ma. Enciclopedia de la Psicología. Editorial Océano. Edición 2006. Barcelona – España
- Froebel, F. (1913): La educación del hombre, Madrid, Daniel Jorro.
- Gallego, J (1997). Las estrategias cognitivas en el aula. Madrid.
- Guillén de Rezzano, C. (1966): Los jardines de infantes, Buenos Aires, Kapelusz.
- Harf, R., E. Pastorino, P. Sarlé, A. Spinelli, R. Violante y R. Windler (1996): Nivel Inicial: aportes para una didáctica, Buenos Aires, El Ateneo.
- Ministerio de Educación del Perú. Pedagogía. Paradigma cognitivo del aprendizaje. Edit. Quipu E.I.R.L. Edic. 2005. Lima – Perú.
- Pastorino, E., R. Harf, P. Sarlé, A. Spinelli, R. Violante y R. Windler (1994): Didáctica y Juego, Buenos Aires, Ministerio de Cultura y Educación. Dirección Nacional de Gestión de Programas y Proyectos. PTFD.
- Vera Peñaloza, R. (1915): Estudio comparativo de los sistemas Montessori y Froebeliano. Conferencias con Grabados y Láminas dadas en la Escuela

Normal de Profesoras N° 1 Pte. Roque Sáenz Peña de la Capital Federal  
(Biblioteca del Maestro. Inventario 017835).

Vera Peñaloza, R. y otras (1936): El Kindergarten en la Argentina. Didáctica  
Froebeliana, Buenos Aires, Instituto Félix Bernasconi.

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=2609>

[http://www.temas-estudio.com/Psicologia\\_y\\_Epistemologia\\_Genetica.asp](http://www.temas-estudio.com/Psicologia_y_Epistemologia_Genetica.asp)

<http://psicologialatina.com/VerMas.php?pagina=003&subpag=A&usuario= &clav>

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | <b>es.readkong.com</b><br>Fuente de Internet                            | <b>4%</b> |
| <b>2</b> | <b>www.slideshare.net</b><br>Fuente de Internet                         | <b>2%</b> |
| <b>3</b> | <b>planlea.listindiario.com</b><br>Fuente de Internet                   | <b>2%</b> |
| <b>4</b> | <b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b><br>Trabajo del estudiante | <b>2%</b> |
| <b>5</b> | <b>www.verpensarsentir.es</b><br>Fuente de Internet                     | <b>2%</b> |
| <b>6</b> | <b>educacionhijos.35webs.com</b><br>Fuente de Internet                  | <b>2%</b> |
| <b>7</b> | <b>prezi.com</b><br>Fuente de Internet                                  | <b>1%</b> |
| <b>8</b> | <b>pt.slideshare.net</b><br>Fuente de Internet                          | <b>1%</b> |

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 9  | Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos<br>Trabajo del estudiante  | 1%  |
| 10 | documents.mx<br>Fuente de Internet  | 1%  |
| 11 | lizetheducacion.blogspot.com<br>Fuente de Internet                                  | 1%  |
| 12 | fr.slideshare.net<br>Fuente de Internet   | 1%  |
| 13 | repositorio.ute.edu.ec<br>Fuente de Internet  | 1%  |
| 14 | Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote<br>Trabajo del estudiante | <1% |
| 15 | mapasparadaimones.blogspot.com<br>Fuente de Internet                                | <1% |
| 16 | Submitted to Universidad Santo Tomas<br>Trabajo del estudiante                      | <1% |
| 17 | repositorio.uladech.edu.pe<br>Fuente de Internet                                    | <1% |
| 18 | Submitted to Universidad Estatal a Distancia<br>Trabajo del estudiante              | <1% |
| 19 | www.bebesymas.com<br>Fuente de Internet   | <1% |

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 20 | <a href="https://delcastillo622-julissa.blogspot.com">delcastillo622-julissa.blogspot.com</a><br>Fuente de Internet | <1% |
| 21 | <a href="https://portal.educ.ar">portal.educ.ar</a><br>Fuente de Internet   | <1% |
| 22 | <a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a><br>Fuente de Internet   | <1% |
| 23 | Submitted to Universidad Catolica de Trujillo<br>Trabajo del estudiante   | <1% |
| 24 | <a href="https://personal-infinity-coaching.com">personal-infinity-coaching.com</a><br>Fuente de Internet           | <1% |
| 25 | Submitted to Universidad Sergio Arboleda<br>Trabajo del estudiante  | <1% |
| 26 | <a href="https://www.eduzac.org.mx">www.eduzac.org.mx</a><br>Fuente de Internet                                     | <1% |
| 27 | <a href="https://myknft.com">myknft.com</a><br>Fuente de Internet   | <1% |
| 28 | <a href="https://www.daemchillan.ubiobio.cl">www.daemchillan.ubiobio.cl</a><br>Fuente de Internet                   | <1% |
| 29 | <a href="https://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                         | <1% |
| 30 | <a href="https://virtual.usalesiana.edu.bo">virtual.usalesiana.edu.bo</a><br>Fuente de Internet                     | <1% |
| 31 | <a href="https://hatunvilcas12.blogspot.com">hatunvilcas12.blogspot.com</a><br>Fuente de Internet                   | <1% |

---

|           |  |               |
|-----------|--|---------------|
| <b>32</b> | <b>colegioalboran.es</b><br>Fuente de Internet   | <b>&lt;1%</b> |
| <b>33</b> | <b>Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru</b><br>Trabajo del estudiante | <b>&lt;1%</b> |
| <b>34</b> | <b>Submitted to Universidad Alas Peruanas</b><br>Trabajo del estudiante                | <b>&lt;1%</b> |

---

---

|                      |        |                       |            |
|----------------------|--------|-----------------------|------------|
| Excluir citas        | Activo | Excluir coincidencias | < 15 words |
| Excluir bibliografía | Activo |                       |            |