

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**Estrategias lúdicas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños
de educación inicial**

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Inicial

Autora.

María Caro Piñarreta

Jaén – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias lúdicas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños de educación inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Jaén – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias lúdicas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños de educación inicial

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma

María Caro Piñarreta (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Rioja – Perú

2021



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feljoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: **"Estrategias lúdicas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños de educación inicial"** para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **CARO PIÑARRETA MARIA**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 17

Por tanto, **CARO PIÑARRETA MARIA** queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feljoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

La presente monografía la realicé con mucho amor y
aprecio hacia mis padres María del Socorro Piñarreta
Gonzáles y José Caro Dávila.

María Caro Piñarreta.

ÍNDICE

DEDICATORIA	5
ÍNDICE	6
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I:	12
ESTRATEGIAS LÚDICAS	12
1.1. El desarrollo del juego en niños del nivel inicial	12
1.1.1. Definición de estrategias pedagógicas	12
1.1.2. Definición de lúdico (relativo al juego)	13
1.1.3. Juegos lúdicos en equipo o cooperativos	14
1.2. Tipos de estrategias lúdicas	15
1.3. Teorías lúdicas o del juego en los niños	16
1.3.1. Teoría del exceso de energía	16
1.3.2. Teoría de la relajación	16
1.3.3. Teoría del pre ejercicio	17
1.3.4. Teoría del psicoanálisis	17
1.3.5. Teoría de las estructuras intelectuales	17
1.4. Características de las estrategias lúdicas	18
1.4.1. Contexto familiar	18
1.4.2. Contexto pedagógico	19
1.5. Importancia de las actividades lúdicas en los niños	19
CAPÍTULO II:	21
EI APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS	21
2.1. Aprendizaje	21
2.1.1. Definición	21
2.1.2. Características del aprendizaje	22
2.2. Construcción del aprendizaje	23
2.3. Trastornos del aprendizaje	26
CAPÍTULO III:	28
ENTORNOS VIRTUALES	28
3.1. Tecnologías de información y comunicación	28
3.2. Entornos virtuales en la educación inicial	29

3.3. Aplicación de las tecnologías en las aulas del nivel inicial	29
3.4. Ventajas y desventajas de los entornos virtuales en niños del nivel inicial	31
3.4.1. Ventajas.....	31
3.4.2. Desventajas.....	32
CONCLUSIONES.....	33
SUGERENCIAS.....	34
REFERENCIAS CITADAS	35

RESUMEN

El presente estudio titulado “Estrategias lúdicas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños de educación inicial”, tuvo por finalidad conocer la importancia de las estrategias lúdicas empleadas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños de educación inicial, mediante la identificación de los tipos de estrategias lúdicas desarrolladas en niños de educación inicial, conociendo de qué manera se construye el aprendizaje de los niños, y comprendiendo cómo los entornos virtuales contribuyen en el aprendizaje de los niños de educación inicial, debido a que actualmente en el ambiente cultural, social y por supuesto en el escolar se han dado grandes cambios ante los cuales los niños han tenido que adaptarse, modificando en muchos casos las estrategias de aprendizaje empleadas.

Palabras clave: estrategias lúdicas, entornos virtuales, aprendizaje

ABSTRACT.

The present study entitled "Playful strategies in virtual environments for the learning of children of initial education", had the purpose of knowing the importance of the playful strategies used in virtual environments for the learning of children of initial education, through the identification of the types of playful strategies developed in preschool children, knowing how children's learning is built, and understanding how virtual environments contribute to the learning of preschool children, because currently in the cultural, social environment and of course in school there have been great changes to which children have had to adapt, modifying in many cases the learning strategies used.

Keywords: playful strategies, virtual environments, learning

INTRODUCCIÓN

En la actualidad diversos estudios ponen de manifiesto los beneficios que trae la práctica de juegos en las actividades que realizan las docentes, esto favorece la adquisición de aprendizajes significativos y desarrollo de habilidad sociales básicas para la socialización y adaptación al grupo, además que estas actividades de juego cubren una necesidad fundamental que tienen los niños y niñas: jugar, lo que los lleva a actuar de manera espontánea y natural (Jiménez-Gestal et al., 2019).

Las aulas de educación inicial tienen que ser espacios donde los niños y niñas experimenten actividades de juego, para que de esa manera estos logren aprendizajes significativos, desarrollen habilidades y aprendan normas que les ayuden a socializarse de mejor manera, porque en el juego el niño o niña actúa de manera libre, creativa y espontánea (Plúa, 2019).

La revisión de estas investigaciones, al igual que artículos científicos y estudios en repositorios universitarios a nivel nacional e internacional permiten afirmar que los juegos son una estrategia fundamental para el desarrollo y logro de aprendizajes en los niños, y hay que tener claro que cuando se habla de aprendizajes no solo se refiere al ámbito de los conocimientos teórico en cada una de las áreas del currículo, sino que también al ámbito de las habilidades sociales y actitudes favorables para una buena convivencia en el aula (Díaz y Monroy, 2018).

El presente estudio fue desarrollado con el objetivo de conocer la importancia de las estrategias lúdicas empleadas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños de educación inicial. Ello debido a que actualmente en el ambiente cultural, social y por supuesto en el escolar se han dado grandes cambios ante los cuales los niños han tenido que adaptarse, modificando en muchos casos el nivel de aprendizaje logrado en cada menor, siendo importante el estudio de las estrategias desarrolladas en dichos entornos virtuales.

En ese sentido, el presente estudio está estructurado en tres capítulos. El primero de ellos hace referencia a las estrategias lúdicas, el segundo al aprendizaje de los niños, y finalmente el tercer capítulo a los entornos virtuales. Es por ello, que cada capítulo presente

un sustento teórico respaldado por varios autores que realizaron estudios de la presente temática, los cuales se encuentran debidamente referenciados en la presente investigación.

Finalmente, para el recojo de datos se emplearon técnicas científicas como el análisis documental, fichajes bibliográficos y la observación. Concluyendo de una manera verás sobre los resultados obtenidos. Por tanto, se plantearon los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Conocer la importancia de las estrategias lúdicas empleadas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños de educación inicial.

Objetivos Específicos:

- Identificar los tipos de estrategias lúdicas desarrolladas en niños de educación inicial.
- Conocer de qué manera se construye el aprendizaje de los niños.
- Comprender cómo los entornos virtuales contribuyen en el aprendizaje de los niños de educación inicial.

El contenido del trabajo presentado, está desarrollado en capítulos de acuerdo a los objetivos planteados, en ellos se indica un análisis de la información recopilada de diferentes trabajos, así mismo se dan a conocer las conclusiones, recomendaciones y citas referenciales.

CAPÍTULO I:

ESTRATEGIAS LÚDICAS

1.1. El desarrollo del juego en niños del nivel inicial

1.1.1. Definición de estrategias pedagógicas

Es toda acción ideada para contribuir con un fin específico, que viene a ser el cumplimiento de un objetivo en un área determinada o entorno (Tavara, 2020). En el caso del sector educativo, la finalidad de este proceso es contribuir con la necesidad de enseñar y obtener como resultado niños capaces de resolver problemas.

En el área educativa se generan diversas estrategias, metodologías y acciones que aportan a su primordial interés que es la enseñanza-aprendizaje, para la pedagogía es vital obtener seres capaces de utilizar toda su capacidad de raciocinio y por ende crear personas afectivas que aporten al mundo exterior (Zapata, 2019). La acción de recreación mediante el juego genera un entorno o área básico en el aprender del ser vivo, donde el educador puede desempeñarse y aprovechar recursos para hacer uso de estrategias pedagógicas que orienten al niño en su aprendizaje, de esta manera el aprendiz socializa, interactúa e intercambia saberes y emociones con el fin de favorecer el progreso en el desarrollo del infante en el área social, área emotiva y en el área cognoscitiva (Ramos, 2020).

La técnica lúdica o más conocida como juego lúdico es la estrategia didáctica constituida y reformada como proceso que facilita la enseñanza en cierto grupo de estudiantes regido por la etapa de vida, esta estrategia aleja a la forma educativa antigua donde el niño repetía y memorizaba (Miranda y Grijalva, 2020). La lúdica permite la expresión y razonamiento de la persona atribuyendo que genere sus propias conclusiones, desarrolle la parte interpretativa e integre mejor los conocimientos sin repetición memorística (Razeto, 2018).

1.1.2. Definición de lúdico (relativo al juego)

El termino ludo significa actividad que produce placer y diversión que se da en el juego o recreación, incluye las danzas, la pintura, la música, teatro, la poesía entre otras actividades recreacionales (Polo y Acuña, 2018). Parte de la evolución el ser humano corresponde a la lúdica, el termino lúdica tiene referencia amplia, conceptualizado de manera compleja ya que se refiere a la necesidad que presenta todo hombre ya sea la necesidad de socializar, de ser aceptado, la necesidad de expresarse (Ponce y Camus, 2019).

La acción de jugar traslada a la persona principalmente en el caso de los niños y niñas a un contexto agradable, de alegría, donde el ambiente utilizado para la recreación cumple una función impresionante de ilusión para generar placer en el aprendizaje, usada en el juego lúdico (Ortiz-Salazar, 2019). El juego como parte del ser vivo o relación con este son las actividades que tienen como o función la exposición a experiencias nuevas, que forman parte de su conocimiento y parte de su supervivencia ya que el infante o persona no nace preparado, el juego es la parte de la expresión del ser vivo que en referencia al ser humano es la expresión no solo corporal si no que expresa evolución y desarrollo (Peña y Bonhomme, 2018).

La acción de recreación mediante el juego genera un entorno o área básico en el aprender del ser vivo, donde el educador puede desempeñarse y aprovechar recursos para hacer uso de estrategias pedagógicas que orienten al niño en su aprendizaje, de esta manera el aprendiz socializa, interactúa e intercambia saberes y emociones con el fin de favorecer el progreso en el desarrollo del infante en el área social, área emotiva y en el área cognoscitiva (Jimenez y García, 2019).

El juego se relaciona con la cultura aportando a las actividades más esenciales en el entorno de manera general, el juego representa la parte seria y broma paralelamente (Serrano y De la Cruz, 2016). El juego lo relaciona con la parte posita y abstracta de la vida que se da mayormente en las edades tempranas del ser vivo y humano.

1.1.3. Juegos lúdicos en equipo o cooperativos

Los juegos cooperativos son muy usados en la infancia por los docentes en lo cual los utilizan como estrategias para superar aprendizajes en los estudiantes con dificultades para ello podemos afirmar que: “Los juegos cooperativos son transmisores de un sin número de valores fundamentales en la construcción de la solidaridad” (De Melo et al., 2017, p. 8).

De acuerdo con García (2020) “Las actividades lúdicas en equipo requiere la participación de todos los miembros, nunca nadie debe quedar excluido, ni tampoco deben estar separados, lo importante no es ganar sino compartir con los demás, creando experiencias de crecimiento” (p. 35). En el equipo todos unen fuerzas para lograr un determinado objetivo en común, “demostrando sus capacidades personales, concibiendo a las actividades lúdicas como un tiempo destinado a mejorar los lazos sociales, donde la diversión es el factor en común entre todos los participantes” (Cuya, 2019, p. 258).

En educación inicial como bien sabemos mayormente se trabaja con diferentes tipos de juegos en este caso nos enfocamos en los juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima (...) el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente (Cevallos, 2019, p. 16).

A lo mencionado el juego cooperativo ayudan a mantener la confianza en la persona eliminando el miedo al fracaso en sí mismo.

Los autores que se manifiestan sobre el juego cooperativo en tal sentido nos explican el autor lo siguiente:

Se entiende que los juegos cooperativos son transmisores de una serie de valores y principios fundamentales en la construcción de la solidaridad, la integración frente

a la exclusión de cualquier índole siendo más participes dentro de un grupo, el escucha, la comunicación, reconocimiento personal y por parte del grupo, la imaginación, la creatividad ya que estas nos ayudan a superar el desafío y pequeños paradigmas (Sánchez, 2019, p. 35).

Asimismo, los juegos cooperativos son los juegos en sí, y cualquier valor formativo tiene término en su estructura. Existen juegos cooperativos para cualquier instante evolutivo del conjunto que quiere jugar: juegos de distensión (para liberar energías, reírse, divertirse sin más, relajarse o sentirse a gusto), juegos de presentación y conocimiento (para facilitar el conocimiento de los/as demás), juegos de confianza/afirmación (para fortalecer tanto la autoestima como la familiaridad en el grupo), juegos de comunicación (para progresar o mejorar las habilidades comunicativas), juegos de valor de conflictos (para ser creativos en la investigación de nuevos caminos de regulación de situaciones difíciles, sentir empatía hacia el otro/a), etc. (Mayo, 2019).

1.2. Tipos de estrategias lúdicas

i. Estrategias pre instruccionales

Es la táctica con la cual entrenan al aprendiz vinculado con el material a utilizar y la modalidad que ocupará al realizar la enseñanza – aprendizaje, generando conocimiento, reactivando las experiencias anteriores del niño para que el educador los utilice de guía para emprender su aprendizaje adecuado, generándole expectativas. Esta estrategia aporta juegos de Inicio y los organizadores previos (García, 2020).

ii. Estrategias co-instruccionales

Sostenidos por la pedagogía basada en textos curriculares durante la enseñanza ejercida. Tiene como función aplicar la estrategia para mejorar la motivación del aprendiz para concientizar la mayor información y organice los conceptos principales. Está relacionado con el proceso de obtención de logros aplicados en la comprensión,

esta estrategia cita ilustraciones, redes y mapas conceptuales, analogías y cuadros, entre otras (García, 2020).

iii. Estrategias post instruccionales

Implicado en la culminación del proceso de enseñanza por sesión educativa, fomenta al aprendiz a desarrollar la visión crítica del aprendizaje obtenido y material de enfoque e integración de conceptos, valorando la autoevaluación. Esta estrategia utiliza cuadros, gráficos, mapas y esquematización de los conceptos (García, 2020).

1.3. Teorías lúdicas o del juego en los niños

1.3.1. Teoría del exceso de energía

Según Tavera (2020) sostiene que la teoría de exceso de energía las actividades lúdicas se presentan como resultado de la demasía de energía que tienen las personas. Ello se debe, a que, en la etapa de infante y niño, el ser humano está recién explorando su mundo externo fuera del ambiente familiar, asimismo empiezan las primeras actividades de socialización basadas primordialmente en el juego, donde el niño no tiene preocupaciones, debido a que sus necesidades son cubiertas por sus padres, de esta manera la mayor parte de su tiempo es destinado al juego.

1.3.2. Teoría de la relajación

La presente teoría también es conocida como distención, fue presentada por primera vez por Lazarus, sosteniendo que las actividades lúdicas se presentan como acciones compensadoras de esfuerzo, es decir como una recompensa o un momento de distracción que los niños experimentan ante el agotamiento o cansancio generado por otras actividades que exigen de su esfuerzo y atención. En esta teoría el juego aparece como un componente importante de relajación que ayuda en la recuperación de energías, además que complementan el desarrollo de los propios niños (Ramos, 2020).

Para Lazarus (1883) como se citó en Plúa (2019)“tratando de rebatir la teoría de Spencer; señala que el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga” (p.25).

1.3.3. Teoría del pre ejercicio

Por otro lado, la presente teoría fue propuesta por Gross, afirmando que los niños desde muy temprana edad reciben una preparación para cuando llegue a ala etapa de la adultez, practicando dichos roles mediante las actividades lúdicas, de esa manera va familiarizándose con funciones que desarrollará de manera real con el pasar de los años. La presente teoría resalta el rol trascendental de las actividades lúdicas en el crecimiento y desarrollo personal y social de los seres humanos (Trujillo et al., 2017).

1.3.4. Teoría del psicoanálisis

Según el psicoanalista Freud las actividades lúdicas se encuentran relacionadas a la exteriorización de diversos instintos del ser humano, buscando la experimentación del placer. Dichos sentimientos propios del inconsciente se reflejan en actividades como el sueño, donde la mente del ser humano puede llegar a mostrar sus deseos más profundos. Freud sostiene que las actividades lúdicas sin útiles y necesarias en los procesos adaptativos de los seres humanos, ayudando a controlar cuadros de ansiedad y estrés, puesto que jugando se disminuyen preocupaciones o presiones, siendo una buena forma de aprender a enfrentar los problemas desde las etapas tempranas del desarrollo humano. Sumado a ello las actividades lúdicas presentan un conjunto de beneficios como emplear los excesos de energía, la superación de fracasos, fortalece la socialización y crecimiento de los individuos. Además, en el juego los niños perciben que son menos observados y se muestran tal y como son (Zapata, 2019).

1.3.5. Teoría de las estructuras intelectuales

Fue presentada por Piaget, y concibe la idea de que las actividades lúdicas forman parte del desarrollo del niño, evidenciando las transformaciones de sus estructuras cerebrales. El niño previamente al constructo de estructuras fijas que

permiten su adaptación, organiza y jerarquiza sus propios lineamientos de acuerdo a las exigencias del ambiente externo, es allí precisamente en dicho proceso donde las actividades lúdicas aligeran el desarrollo intelectual de los infantes. Además, es importante reconocer que dicho desarrollo intelectual limita o potencializa las actividades lúdicas que realiza el niño, convirtiéndose en espacios de desarrollo de capacidades y habilidades de manera divertida (Díaz y Monroy, 2018).

1.4. Características de las estrategias lúdicas

1.4.1. Contexto familiar

Mediante la expresión o ejecución del juego como parte del juego lúdico desarrolla en el ser humano desde edades tempranas la exploración de su cuerpo reconociendo su funcionamiento, cambios, así como sus limitaciones y cuidados, reconoce en su entorno materia inanimada como animada, como lo son los objetos, otros seres vivientes con los que comparte un área o existencia paralela (Sánchez, 2019).

Este desarrolla la imaginación y las ideas abstractas, recrea situaciones que los coloca en una posición agradable sin ser forzados, pero guiados por especialistas en el tema de la enseñanza, asumiendo la situación para el niño con naturalidad para que ejerza su aprendizaje al máximo y satisfactorio (Sánchez, 2019).

La relación que tiene los padres con el niño en formación es de vital importancia en el ambiente familiar (vinculo materno y paterno) ya que es el área donde el juego se origina, se inicia la relación con el entorno, el área familiar es el primero en motivar a integrar en sus actividades objetos o juguetes que pueden ser contribuyentes en su evolución, los padres que son los más cercanos de sus familiares son los que otorgan e ingresan los objetos para el juego del niño lo cual necesariamente necesitan seleccionar adecuadamente el material (Sánchez, 2019).

1.4.2. Contexto pedagógico

Según la etapa de vida en la fase inicial del área pedagógica, el niño aprende mejor mediante el juego, por acciones o actividades placenteras que se caracteriza por su espontaneidad, el cual el educador o maestro interviene fomentando esta actividad asociándolas con las estrategias educativas apropiadas para aportar con el aprendizaje (Mayo, 2019).

El juego como medio de aprendizaje en el ser humano se vincula con la imaginación en la etapa de la niñez que se relaciona con la exploración, acompañado del estado afectivo. El proceso del aprendizaje con el uso de la metodología lúdica rechaza el proceso de memorización contribuyendo al entendimiento y aspecto razonable del aprendiz (Cevallos, 2019).

La acción de recreación mediante el juego genera un entorno o área básico en el aprender del ser vivo, donde el educador puede desempeñarse y aprovechar recursos para hacer uso de estrategias pedagógicas que orienten al niño en su aprendizaje, de esta manera el aprendiz socializa, interactúa e intercambia saberes y emociones con el fin de favorecer el progreso en el desarrollo del infante en el área social, área emotiva y en el área cognoscitiva (Rios, 2019).

1.5. Importancia de las actividades lúdicas en los niños

El juego es una de las acciones de vital importancia en el desenvolvimiento de hombre desde el inicio de su existencia, mediante estas acciones intercambia información, se relaciona con el entorno y se adapta. Mediante esta acción se permite el desarrollo tanto física, cognoscitiva, emocional y social. Se forma la autoestima reforzando habilidades y destrezas, además mediante el juego se genera conductas y costumbres (Cuya, 2019).

El juego lúdico es la acción importante y que aporta al aprendizaje un área propicia con características ideales para el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante actividades relacionadas al juego, potencializa al ser humana según su etapa de intervención motivándolo al crecimiento personal, desarrolla la creatividad, fluye el pensamiento abstracto, es capaz de buscar soluciones para resolver problemas según

se presenten en su etapa de vida. Esta actividad permite el aprendizaje sin ejercer la memorización y permite entender el aporte de conocimiento que les brinda el educador mediante la socialización de los estudiantes en las actividades lúdicas (Valdivia, 2019).

CAPÍTULO II:

EI APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

2.1. Aprendizaje

2.1.1. Definición

Berga (2013) sostiene que el aprendizaje es: “Un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia” (p. 92). Asimismo, el aprendizaje está formado por un conjunto de procesos que producen reestructuraciones de comportamientos, dichos cambios se ven reflejados en las actitudes de los seres humanos de manera organizada, demostrando la madurez que va ganando el individuo en su forma de pensar y en sus acciones a lo largo de sus años de vida.

Según Rojas Guerrero et al. (2015) afirma que:

El aprendizaje es el conocimiento declarativo, que se refiere, en general, a la asimilación del conocimiento de datos, hechos, conceptos y principios. En los seres humanos, están presentes diversas capacidades y habilidades, entre estas destaca el aprendizaje, lo cual nos ha ayudado a evolucionar y sobrevivir en los diversos ambientes adversos en los cuales nos hemos desenvuelto. (p. 80)

Por su parte, Según Castellar et al. (2015, p.25) sostuvieron que: “el aprendizaje se da cuando el individuo es capaz de hacer algo que no hacía antes”. Los autores resaltan la posibilidad de que el aprendizaje sea demostrado, aunque no siempre el aprendizaje puede ser observable en un niño, o no por lo menos inmediatamente, en ocasiones los niños no muestran lo que saben y en determinadas circunstancias logran hacerlo según consideren necesario.

El aprendizaje que experimentan los individuos desde la etapa más temprana debe gozar de una correcta estimulación de sus capacidades de manera que su desarrollo sea más productivo formando en la persona un pensamiento crítico, que le permita cuestionar su realidad, desarrollar su creatividad, mejorando sus pensamientos, y evitando caer en la antigua práctica memorística, donde la recordación de datos e información era más importante que el propio juicio de los estudiantes. Actualmente el aprendizaje ha evolucionado y por lo tanto las formas de aprender han cambiado, hoy en día las estrategias pedagógicas son muchas y deben acoplarse a lo que el estudiante necesita (Zhao, 2015).

2.1.2. Características del aprendizaje

Todo infante emplea e imita procedimientos y vivencias de sus semejantes como apoyo en el proceso de su propio constructo de pensamiento, siendo resultado de las interrelaciones sociales que los niños entablan con sus compañeros. Para el desarrollo del aprendizaje el niño necesita entablar diálogos y conversaciones activas, donde las vivencias y experiencias se conviertan en una necesidad importante que el niño debe de satisfacer (Herrera, 2018).

Jacometo y Yanagu (2017, p. 27) sostiene que “la parte cerebral del niño juega un rol trascendental en el aprendizaje, el cerebro humano está dividido en cuadrantes, donde cada uno de ellos permite la realización de importantes funciones como el desarrollo de la creatividad, pensamiento, etc”. Ello permite ver la función cerebral como un sistema integral que influye de manera directa no solo en el aprendizaje sino en la forma en la que el niño necesita recibir los conocimientos que lo ayuden a generar su propio juicio crítico.

Hoy en día el aprendizaje ha evolucionado y toma en cuenta principios de neurociencia, lo que demuestra que los procesos de aprendizajes se encuentran fundamentados en una cadena de reacciones no sólo fisiológicas sino también de experimentación que en cada niño generan resultados distintos (Jacometo y Yanagu, 2017), algunos de dichos principios son descritos a continuación:

- Toda combinación formada por procedimientos particulares de percepciones y procesamientos generan estilos individuales de aprendizajes.
- Hay más de un estilo de aprendizaje además cada niño exige sentir comodidad para que acepte su propio estilo.
- El entorno y las estimulaciones cognitivas, repercuten en el proceso de aprendizaje y en el intercambio de datos que las personas emplean en la solución de sus propios problemas.
- La facultad del ser humano para aprender está presente a lo largo de toda su vida, ello sumado a estímulos permanentes generan “cerebros más activos”, lo que es sinónimo de mayor grado de madurez intelectual.
- La constante ejercitación cerebral genera grandes beneficios para el desarrollo del ser humano, mejorando de esta manera la calidad de su aprendizaje.
- Los docentes, deben comprender que el aprendizaje se encuentra estrechamente ligado no solo al aspecto intelectual sino también social y emocional, es por ello que deben saber llegar a sus alumnos de una manera asertiva, conociendo su personalidad y entendiendo su comportamiento.

2.2. Construcción del aprendizaje

Todo aprendizaje comprende procedimientos de atribuciones de conceptos y significados, como por ejemplo las representaciones mentales de objetos y contenidos, dicho procesos requieren de un procedimiento neuronal producidos por estímulos producidos a nivel externo o interno del individuo (Zafra et al., 2016). De esta manera es como el aprendizaje se forma, guardándose en la memoria del individuo esperando ser usado en futuros procesos, de esta manera los seres humanos incrementan sus conocimientos.

La construcción de aprendizajes, son procesos que exigen que todo dato o información sea internalizada por la persona al tener algún contacto con sus sentidos, pudiendo dicha información ser evocada en cualquier momento (Muñoz y Melenge, 2017), identificando 4 fases importantes en dicho proceso:

i. Atención

Este proceso juega un rol importante en el desarrollo del ser humano, permite la discriminación selectiva de la información que le llega al individuo, es decir, actúa como un filtro seleccionador de información importante o de interés para la persona, reflejando su estado activo de alerta y observación (Muñoz y Melenge, 2017).

Debido a ello, la atención necesita del desarrollo de los sentidos como escuchar, observar, percibir, etc. permitiendo que el ser humano se enfoque en lo que le resulte importante y rechace la información no relevante para su persona. En el proceso de la atención se observan algunos elementos como la intencionalidad, expectativa, concentración y discriminación (Muñoz y Melenge, 2017).

ii. Memoria

La memoria hace referencia a un proceso que permite hacer el registro, codificación, consolidación y almacenamientos de datos e información importante, la cual puede ser empleada cuando se necesite, convirtiéndose en un elemento importante dentro de los aprendizajes (Urquijo et al., 2015). Existen un conjunto de procedimientos de memoria, los cuales se muestran a continuación:

- **Codificar:** hace referencia al procedimiento mediante el cual los contenidos son introducidos y organizados (codificados) dentro de la memoria del ser humano, formando huellas de información, encontrándose íntimamente relacionada con los procesos motivacionales y de atención.
- **Almacenar:** hace referencia al proceso de sostener los contenidos durante intervalos de tiempos, es decir retener la información recibida, haciendo referencia al procedimiento de conservación de contenidos evitando que sean olvidados en el tiempo.
- **Recuperar:** hace referencia al procedimiento de recuperación de los contenidos almacenados en el cerebro humano, permitiendo el fácil acceso a las huellas que han sido almacenadas.

- **El recuerdo:** hace referencia a la información antigua que ha sido almacenada en la memoria del ser humano, son como imágenes pasadas que se emplean para traer alguna información en el tiempo presente, es por ello que se encuentra estrechamente ligado con las experiencias.

La memoria no es un proceso aislado, por el contrario de acuerdo a las estructuras cerebrales presenta diversas modalidades (Urquijo et al., 2015). Es por ello que se distinguen los siguientes tipos:

- **Memoria a corto plazo.** Retiene información por un periodo máximo de treinta segundos, es empleada para consignar datos conforme se nos van presentando, permitiendo el desarrollo de actividades rápidas y cotidianas como cálculos mentales. Debido al periodo de duración la capacidad presenta un límite, pero permite que razonar y pensar sean procesos fluidos.
- **Memoria episódica.** Es empleada para evocar vivencias personales de manera explícita, se presentan en determinados contextos y situaciones, a manera de breves relatos.
- **Memoria semántica.** Hace referencia al almacenamiento general de conocimientos conceptuales y fácticos, es por ello que no está vinculado a ninguna memoria.
- **Memoria instrumental.** Hace referencia a las capacidades para conseguir aprendizajes de habilidades presentes en comportamientos, empleadas para desarrollar acciones de forma automática. Sirven para el desarrollo de funciones que requieren el empleo de información de ciertos tipos de procesos.

iii. Motivación

La motivación hace referencia al estado interno de un individuo que tiene la fuerza para conducirlo a la ejecución de acciones externas, visibles y contrastables. Un ejemplo claro es cuando decimos: "Esa persona se ve empujada por la motivación de triunfar en su trabajo", "lo que más me motiva es agradar a la persona a la que amo". En ambos ejemplos se observa la presencia de una meta clara que impulsa al desarrollo de ciertas conductas que son observables por los demás individuos. En conclusión, el

nivel motivacional permite el logro de objetivos, la satisfacción de deseos y el reconocimiento personal (Collantes y Escobar, 2016).

2.3. Trastornos del aprendizaje

Los trastornos del Aprendizaje son definidos como dificultades inesperadas, específicas y persistentes que dificultan la adquisición de aprendizajes, impidiendo que el ser humano aprenda nuevos contenidos o desarrolle habilidades. Dichos trastornos ocurren muchas veces dentro del desarrollo neuronal interfiriendo con los aprendizajes académicos y sociales, alterando los comportamientos y emociones de los propios estudiantes (Polo y Acuña, 2018).

Es recomendable que el entorno familiar y los diversos actores educativos estén pendientes del desarrollo y avances de los estudiantes, de tal manera que los trastornos del aprendizaje logren ser detectados a tiempo, diagnosticados de manera correcta y oportuna, donde se siga un tratamiento adecuado, de esta manera se disminuyen las consecuencias y se protege el nivel motivacional y la autoestima de los mismos estudiantes. Todos los niños expresan sus emociones a través de signos y señales de alegría, tristeza, cólera, etc. Los trastornos más comunes son el Déficit de Atención con hiperactividad. A pesar de la no existencia de acuerdos con respecto a las causas de la relación entre el TDAH y las diversas dificultades de aprendizaje, las comunidades científicas coinciden en que las dificultades específicas que presentan cada trastorno permiten el desarrollo de otros (Lurán et al., 2015).

Si bien es cierto que los trastornos del aprendizaje hacen referencia a las incapacidades persistentes, inesperadas y específicas para la adquisición de manera eficaz de ciertas capacidades cognitivas como lectoras, de escritura, de cálculos, etc.), y que suelen ocurrir independientemente de que el niño posea una inteligencia estable, con una escolarización propicia y un ambiente social y cultural favorable (Holguín et al., 2019).

Asimismo, se identifican 3 agrupaciones de diagnósticos de trastornos de aprendizaje como: la dislexia (hace referencia al trastorno de lectura y escritura), la

discalculia (conocido comúnmente como trastorno de las matemáticas, y que en sí se presenta como un subtipo de Trastorno del Aprendizaje no verbal) y los trastornos del aprendizaje no verbales (Cortés y Garcia, 2017).

CAPÍTULO III:

ENTORNOS VIRTUALES

3.1. Tecnologías de información y comunicación

Sánchez et al. (2019), sostienen que el entorno virtual “conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información” (p. 21). Asimismo, Reyes, (2015) sostiene que el avance tecnológico permite un mejor desarrollo de actividades diarias permitiendo el ahorro de tiempo y de otros recursos.

En el mismo sentido Cedeño y Murillo (2019) conciben a los entornos virtuales como:

Los últimos desarrollos de la tecnología de la información que en nuestros días se caracterizan por su constante innovación, comprendiendo una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información. (p. 122)

Finalmente, la definición publicada en la revista “Cultura y Nuevas Tecnologías de la Exposición Procesos, que lo define como: nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales” (Cantabella et al., 2016, p. 12).

Según Martínez y Ávila (2014) quienes expresan que las TIC’s son concebidas “como las tecnologías aplicadas a la creación, almacenamiento, selección, transformación y distribución de las diversas clases de información, así como a la comunicación, utilizando datos digitalizados” (p. 17). Podemos expresar que las TIC’s son de importancia para la sociedad, por ello existe una mejor información y comunicación.

Si bien es cierto la revolución tecnológica nos ayuda a constituir la organización de la sociedad informática y comunicacional; las TIC's nos permite estar mayormente informado a nivel mundial, todos estos beneficios de información podemos obtener a través del uso de las TIC. También a través de esta podemos mejorar nuestras condiciones de vida a nivel nacional e internacional, es así como lo menciona el Informe sobre el desarrollo humano los adelantos sin precedentes registrados en el siglo XX en cuanto a promover el desarrollo humano y erradicar la pobreza fueron en gran medida consecuencia de grandes adelantos tecnológicos (Hender y González, 2019).

3.2. Entornos virtuales en la educación inicial

Según investigaciones es importante la agregación de las TIC al entorno educativo, en lo específico en el nivel inicial, esto va a permitir a los niños que puedan aprender y desarrollar distintas capacidades. Según (Calero y García-Martin, 2014), “hoy en día no hablar de ellas es alejarlos de una realidad de la que ellos forman parte” (p. 517).

Pertenecemos a esta sociedad de la información y de la comunicación y querámoslo o no, en ella nos ha tocado vivir y por tanto enseñar. Por este motivo, en lugar de protegerles de la tecnología debemos ser conscientes de la necesidad de educarles en y con ellas (Naranjo, 2009, p. 11)

La educación infantil es la etapa más olvidada de hablar de TIC's; sin embargo, es trascendental entender que la mejor etapa para realizar la introducción de aprendizajes es en los primeros años de vida en la etapa infantil, todo niño debe estar familiarizado con la tecnología, pero siempre con la supervisión de un adulto accediendo a contenidos apropiados para su edad.

3.3. Aplicación de las tecnologías en las aulas del nivel inicial

Es impresionante la habilidad que cada niño tiene para poder lograr involucrarse rápidamente con el uso de las TIC; aprender a incorporarlas y a convivir aceptándolas como parte de su vida.

En la actualidad los niños son conocedores de la tecnología que existe en la sociedad, asimismo debemos decir que es imprescindible que desde inicial se puedan crear rutas innovadoras, haciendo uso de las TIC's de esta manera logran experimentar nuevas formas de aprendizaje (García-Beltrán et al., 2016).

Sabemos que en la en la educación infantil se adquieren los hábitos de conducta y convivencia y son momentos en los que suceden grandes cambios en el crecimiento intelectual. Además, es cuando se produce una intensa evolución de los órganos sensoriales y se logra plasticidad y predisposición al cambio (Martín et al., 2019).

Es importante mencionar que es primordial conocer las características en cuanto a obtener hábitos de conducta y convivencia, lo cual permitirá informar al niño sobre el empleo de las TIC's (Delgado Fernández & Solano González, 2009). Esto es fundamental para seguir desarrollando habilidades y destrezas haciendo un buen uso de las mismas; por ende, es importante que se empleen las TIC en las experiencias educativas con el fin de contribuir con las expectativas que los niños tienen por conocer, descubrir y conquistar todo aquello que les rodea (Esteban-Albert y Zapata-Ros, 2016).

Según investigadores y expertos en tecnologías específicamente en el marco de niños pertenecientes al nivel inicial y primario, los autores Castro-Pérez y Morales-Ramírez, (2015) definen que “las tecnologías pueden ofrecer fórmulas para ayudar a enriquecer una experiencia educativa” (p. 21), puesto que para el niño una computadora es un compañero incansable, ya que nunca se cansará de repetir, cantar, mostrar, dibujar, etc.

Podemos decir que los niños del nivel inicial están preparados para desarrollar ciertas capacidades mediante el empleo de las TIC's, por lo mismo que los niños empiezan a manejar elementos simbólicos para poder entablar comunicación con sus pares ayudándolo a relacionarse con su entorno. Es decir, el niño aplicará en su vida cotidiana habilidades que han ido desarrollando paulatinamente, debido a la frecuencia con la que usa las tecnologías (Espinoza y Ricaldi, 2018). En muchos casos, la comparten y expresan en su contexto cotidiano. Por ejemplo, el niño que hace uso de los juegos en red en la computadora, no solo permite que una parte de su cerebro se

mantenga en actividad, desarrollando habilidades motoras finas, atención–concentración, sino que comparte con sus amigos ciertas estrategias en cuanto al juego, desarrollando destrezas en cuanto a la resolución de estos (Ríos-Flórez y Cardona-Agudelo, 2016).

3.4. Ventajas y desventajas de los entornos virtuales en niños del nivel inicial

En los últimos años la tecnología está más empoderada en la sociedad, es importante que el sector educativo acepte e integre el uso de las TIC sin dificultad, ya que está muy ligada al entorno social del estudiante (García-Chitiva y Suárez, 2019). En ese sentido, existen las siguientes ventajas y desventajas de usar los entornos virtuales en niños:

3.4.1. Ventajas

- Con un método de enseñanza práctico se aprende en menos tiempo.
- Las TIC nos permite tener facilidad a múltiples medios educativos.
- Nos ayuda individualizar los procedimientos de enseñanzas y aprendizajes.
- Nos permite mejorar la calidad educativa y las autoevaluaciones.
- Permite adaptarnos a las tendencias educativas.
- Cuenta con técnicas de acuerdo a los procesos de la información.
- Motivación. Es importante que los estudiantes estén motivados al hacer uso de los recursos de las TICs, la motivación ayuda al estudiante a que le dediquen más tiempo a trabajar. probable que aprendan más.
- Nos permite una mejor comunicación entre docente y alumno.
- Ayuda en la búsqueda de información, desarrollando habilidades y estrategias pedagógicas.
- “Visualización de simulaciones. Los programas informáticos permiten simular secuencias”.
- “Ayudas para la Educación Especial. En el ámbito de las personas con necesidades especiales el ordenador, con periféricos especiales, puede abrir caminos alternativos que resuelvan estas limitaciones”.

- Utilizando los medios de información es el internet, permite a los actores educativos compartir técnicas y estrategias de enseñanza como: materiales informáticos, páginas web educativas, todos estos materiales realizados por los docentes y estudiantes.

3.4.2. Desventajas

- Mediante la expresión o ejecución del juego como parte del juego lúdico desarrolla en el ser humano desde edades tempranas la exploración de su cuerpo reconociendo su funcionamiento, cambios, así como sus limitaciones y cuidados, reconoce en su entorno materia inanimada como animada, como lo son los objetos, otros seres vivientes con los que comparte un área o existencia paralela.
- Podemos decir que las problemáticas que enfrentan las TIC's en los procesos de aprendizaje son: la distracción y pérdida de tiempo, al no hacer un buen uso de ellas. Muchos estudiantes a veces se dedican a realizar actividades ajenas como jugar y a distraerse, lo que conlleva a no realizar sus búsquedas informativas para desarrollar su inteligencia emocional.
- También es cierto que existe muchas páginas de informaciones no fiables como: parciales, equivocadas, obsoletas.
- A veces no sabemos utilizar los medios de información con responsabilidad lo que nos lleva a la ansiedad o adicción a ellas. Si esto es constante, la continua interrelación ante el ordenador puede provocarles ansiedad o adicción en los estudiantes.
- El uso inadecuado de horas prolongadas de internet a veces puede causar dependencias.
- “A veces el exceso de información, que hay que revisar y seleccionar, produce una sensación de desbordamiento o: falta tiempo”.

CONCLUSIONES

- PRIMERA.** - La importancia de las estrategias lúdicas empleadas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños de educación inicial radica en que el juego es una de las acciones de vital importancia en el desenvolvimiento de hombre desde el inicio de su existencia, mediante estas acciones intercambia información, se relaciona con el entorno y se adapta, aportando al aprendizaje un área propicia con características ideales para el proceso de enseñanza y aprendizaje
- SEGUNDA.** - Los tipos de estrategias lúdicas que más se desarrollan en niños de educación inicial son las estrategias pre instruccionales relacionadas con el material a utilizar y la modalidad que ocupará al realizar la enseñanza – aprendizaje; estrategias co-instruccionales basada en textos curriculares durante la enseñanza ejercida relacionado con el proceso de obtención de logros; y estrategias post instruccionales que implica la culminación del proceso de enseñanza por sesión educativa, fomentando al aprendiz a desarrollar la visión crítica del aprendizaje obtenido.
- TERCERA.** - El aprendizaje de los niños se construye a partir de procesos de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. Es decir que, producen reestructuraciones de comportamientos, dichos cambios se ven reflejados en las actitudes de los seres humanos de manera organizada, demostrando la madurez que va ganando el individuo en su forma de pensar y en sus acciones a lo largo de sus años de vida
- CUARTA.** - Los entornos virtuales contribuyen en el aprendizaje de los niños de educación inicial, dado que permite aprender y desarrollar distintas capacidades en los niños de manera más práctica y dinámica, siendo necesario aprender a incorporarlas y a convivir aceptándolas como parte de la vida, ya que en la actualidad los niños muy conocedores de la tecnología que existe en la sociedad.

SUGERENCIAS

- A los directores y gestores de las instituciones educativa de educación inicial se sugiere crear rutas innovadoras para la enseñanza de los niños, fomentar hábitos de conducta y convivencia haciendo uso de las TIC's para experimentar nuevas formas de aprendizaje.
- A los padres de familia y entorno familiar de los niños se les recomienda estar pendientes del desarrollo y avances de los estudiantes, de tal manera que los trastornos del aprendizaje logren ser detectados a tiempo, diagnosticados de manera correcta y oportuna, para darles un tratamiento adecuado, de manera que disminuyan las consecuencias de los trastornos en el aprendizaje.
- A los docentes de educación inicial se les recomienda brindar un mayor acompañamiento a los niños en su etapa pre escolar, ayudando en la asimilación del conocimiento de datos, hechos, conceptos y principios. Fortaleciendo diversas capacidades y habilidades para el desarrollo óptimo de su aprendizaje.

REFERENCIAS CITADAS

- Berga Espona, M. (2013). El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil: Una propuesta para niños y niñas de 3 a 4 años | Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia. *Educación Matemática en la Infancia*, 2(2), 63–93. <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/120>
- Calero, M. D., & García-Martin, M. B. (2014). Estabilidad temporal del C.I. y potencial de aprendizaje en niños superdotados: Implicaciones diagnósticas. *Anales de Psicología*, 30(2), 512–521. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.2.163801>
- Cantabella, M., López-Ayuso, B., Muñoz, A., & Caballero, A. (2016). Una herramienta para el seguimiento del profesorado universitario en Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Revista Espanola de Documentacion Cientifica*, 39(4). <https://doi.org/10.3989/redc.2016.4.1354>
- Castellar Arrieta, G. M., González Escorcía, S. L., & Santana Ramírez, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta*. Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2106>
- Castro-Pérez, M., & Morales-Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3), 1–32. <https://doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- Cedeño Romero, E., & Murillo Moreira, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de ciencias humanísticas y sociales*, 4(1), 119–127. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/workflow/submission/2156>
- Cevallos Idrogo, N. F. (2019). *Estrategias lúdicas para controlar comportamientos agresivos en los niños de cinco años de edad*. [Universidad Nacional de Tumbes]. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500365>
- Collantes de Laverde, B. I., & Escobar Melo, H. A. (2016). Development of the hypothesis as a tool of the scientific thinking in a learning context of boys and girls between four and eight years old. *Psicogente*, 19(35), 77–97. <https://doi.org/10.17081/psico.19.35.1210>
- Cortés, A., & Garcia, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio- Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 10(1), 125–143. <https://doi.org/10.15332/s1657-107x.2017.0001.06>

- Cuya Tineo, L. E. (2019). *Estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Los Jilgueritos - INABIF, San Juan de Miraflores* [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Escuela de Posgrado.]. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1547885>
- De Melo, G., Machado, A., & Miranda, A. (2017). El impacto en el aprendizaje del programa una laptop por niño. La evidencia de Uruguay. *Trimestre Económico*, 84(334), 383–409. <https://doi.org/10.20430/ete.v84i334.305>
- Delgado Fernández, M., & Solano González, A. (2009). Los contenidos de este artículo están bajo una licencia Creative Commons CREATIVE DIDACTIC STRATEGIES IN VIRTUAL SURROUNDINGS FOR THE LEARNING. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2), 1–22. <http://revista.inie.ucr.ac.cr>
- Díaz Ugarte, D. G., & Monroy Nina, M. C. (2018). *Estrategias lúdicas para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial La Pampa, Camaná, 2016* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1571933>
- Espinoza Freire, E., & Ricaldi Echevarría, M. (2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(3), 201–210. <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>
- Esteban-Albert, M., & Zapata-Ros, M. (2016). Learning Strategies and E-Learning. Some Notes on the Foundations of Learning Design in Virtual Learning Environments. *Revista de Educación a Distancia. Núm. 50. Artíc.*, 15(50). <https://doi.org/10.6018/red/50/15>
- García-Beltrán, Á., Martínez, R., Jaén, J.-A., & Tapia, S. (2016). La autoevaluación como actividad docente en entornos virtuales de aprendizaje/enseñanza Self-assessment in virtual teaching and learning environments. *Revista de Educación a Distancia*, 14(50). <https://doi.org/10.6018/red/50/14>
- García-Chitiva, M. del P., & Suárez Guerrero, C. (2019). Estado de la investigación sobre la colaboración en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Medios y Educación*, 56, 169–191. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.09>
- García Girón, J. (2020). Estrategias lúdicas para resolución de problemas [Universidad Nacional de Tumbes]. En *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500445>

- Hender, V., & González, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 140, 367–384. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7319399>
- Herrera, I. R. (2018). Evaluación para el aprendizaje. *Revista Educación las Américas*, 6, 13–28. <http://revistas.udla.cl/rea/index.php/rea/article/view/22>
- Holguín Calderón, K. Z., Sierra Chaparro, G. R., & Quiñones Quintana, S. L. (2019). Estrategias metodológicas empleadas por los docentes de educación preescolar del municipio de San Sebastián de Mariquita (Tolima) en la enseñanza de la lectura. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 12(1). <https://doi.org/10.22335/rict.v3i2.151>
- Jacometo Durante, M., & Yanagu, A. (2017). Relaciones familiares versus aprendizaje: Un análisis con niños de 5 a 6 años - Dialnet. *Alteridad: revista de educación*, 12(1), 55–66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5972133>
- Jiménez-Gestal, C., Berciano, A., & Salgado, M. (2019). How to develop spatial orientation skill in a meaningful context in Early Childhood Education: Didactical implications. *Educacion Matematica*, 31(2), 61–74. <https://doi.org/10.24844/EM3102.03>
- Jimenez Chaves, V. E., & García Torres, M. (2019). Análisis de la Educación Inicial en Paraguay a través de las Técnicas de Aprendizaje Automático. *Revista de la Sociedad Científica del Paraguay*, 24(2), 293–304. <https://doi.org/10.32480/rscp.2019-24-2.293-304>
- Lurán Rivero, A. D. S., Buenahora Tobar, M. L., & Vargas Granados, C. C. (2015). Perspectiva del aprendizaje tradicional y del aprendizaje con comunicación bidireccional en actividades educativas. *Revista de Investigaciones UNAD*, 14(1), 253. <https://doi.org/10.22490/25391887.1468>
- Martín, A. C. U., Prieto, M. S. C., & Aznar, C. T. (2019). Virtual learning environments: Extending the technology acceptance model. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 21(1), 1–12. <https://doi.org/10.24320/REDIE.2019.21.E22.1866>
- Martínez Noris, L., & Ávila Aguilera, Y. (2014). Papel del docente en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de entrenamiento*, 1(2). <http://www.refcale.ulead.edu.ec/index.php/enrevista/article/view/2177>
- Mayo Rosales, J. (2019). *La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de educación inicial* [Universidad Nacional de Tumbes]. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500171>

- Miranda Orrego, M. I., & Grijalva Alvear, I. D. (2020). Más allá de la tablet, ¿una zona intermedia de aprendizaje? *Sophía*, 28(28), 185–206. <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.07>
- Muñoz Sánchez, Y., & Melenge Escudero, J. A. (2017). La conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectura convencional en un grupo de niños de 5 a 8 años. *Revista de Investigaciones · UCM*, 17(29), 16. <https://doi.org/10.22383/ri.v17i29.85>
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>
- Ortiz-Salazar, M. A. (2019). La lectura en la infancia y niñez: incidencia en la construcción del sujeto lector. *Sophia*, 15(2), 111–117. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.2i.952>
- Peña Ochoa, M. A., & Bonhomme, A. (2018). Learning territories in vulnerable children: An approach from situated learning. *Psicoperspectivas*, 17(2), 139–150. <https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol17-issue2-fulltext-1170>
- Plúa Merchán, E. P. (2019). Estrategias lúdicas y motricidad gruesa en niños, niñas del nivel inicial de la Escuela “Dr. Alfredo Pareja Diezcanseco”. Guayaquil [Universidad César Vallejo]. En *Repositorio Institucional - UCV*. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1221286>
- Polo Molina, F., & Acuña Robertson, X. (2018). Estrategias didácticas para desarrollar el discurso narrativo en preescolares con Trastorno Específico del Lenguaje (TEL). *Revista signos*, 51(98), 410–429. <https://doi.org/10.4067/s0718-09342018000300410>
- Ponce Díaz, N., & Camus Galleguillos, P. (2019). La Práctica como eje Formativo-Reflexivo de la Formación Inicial Docente. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(37), 113–128. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191837ponce1>
- Ramos Cruz, R. A. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial [Universidad Nacional de Tumbes]. En *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500415>
- Razeto, A. (2018). Strategies to promote family participation in child education in Chilean schools. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844180495>
- Reyes, N. (2015). *Motivación del estudiante y los entornos virtuales de aprendizaje Student motivation and virtual learning environments Area of work: Changes in technology and educational processes.* <https://repositorial.cuaieed.unam.mx:8443/xmlui/handle/20.500.12579/3812>

- Ríos-Flórez, J. A., & Cardona-Agudelo, V. (2016). Procesos de aprendizaje en niños de 6 a 10 años de edad con antecedente de nacimiento prematuro. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(2), 1071–1085. <https://doi.org/10.11600/1692715x.14213241115>
- Ríos Pimentel, T. J. (2019). *Estrategias Lúdicas Para El Desarrollo Psicomotor En Niños De 3 Años De Una Institución Educativa Inicial-Pisco-Ica*. [Universidad Cesar Vallejo]. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1205187>
- Rojas Guerrero, N. F., Li Loo Kung, C. A., Dávila Panduro, S. K., & Alva Angulo, M. R. (2015). El estado nutricional y su impacto en los logros de aprendizaje. *Ciencia Amazónica*, 5(2), 115. <https://doi.org/10.22386/ca.v5i2.97>
- Sánchez Chamba, A. A. (2019). Dinámicas lúdicas para estimular el aprendizaje en niños de segundo de inicial. [Universidad Nacional de Tumbes]. En *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1499646>
- Sánchez Miranda, J. J., González Polo, A., & Monroy Rodríguez, A. (2019). La formación de docentes normalistas: De la tradición pedagógica a los entornos virtuales de aprendizaje. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 25. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.539>
- Serrano, A., & De la Cruz, A. (2016). Estudio comparativo del estado cognitivo para el aprendizaje en niños y niñas de instituciones educativas públicas del departamento del Cauca, Colombia. *Psicogente*, 19(36), 252–265. <https://doi.org/10.17081/psico.19.36.1296>
- Tavara Arrunategui, E. (2020). Estrategias lúdicas de matemática en el nivel inicial. [Universidad Nacional de Tumbes]. En *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500189>
- Trujillo Dávila, A. J., Bonilla Santos, J., Flor, L. F., & Vargas, N. (2017). Efectividad de un programa de estimulación cognitiva a través del arte en niños con problemas de aprendizaje: un estudio piloto. *Actualidades Investigativas en Educación*, 17(2). <https://doi.org/10.15517/aie.v17i2.28679>
- Urquijo, S., Coni, A. G., & Fernandes, D. (2015). Relationship between reading and socioeconomic level in Argentine children. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 33(2), 301–316. <https://doi.org/10.12804/apl33.02.2015.09>
- Valdivia, E. (2019). *Programa de estrategias lúdicas para superar los miedos en niños menores de*

4 y 5 años de la Institución Educativa Santa Rosa De Lima, Puno 2017. [Universidad San Pedro]. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1518867>

Zafra, S., Vergel, M., & Martínez, J. (2016). Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia. *Revista Logos, Ciencia y Tecnología*, 7(2), 14–22. <http://orcid.org/0000-0002-0739-8555><http://orcid.org/0000-0001-8285-2968>

Zapata Martinez, C. G. (2019). Estrategias lúdicas en el aprendizaje del área de matemáticas. [Universidad Nacional de Tumbes]. En *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500187>

Zhao, J. L. (2015). Relevance of videogames in the learning and development of young children. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13(2), 301–318. <https://doi.org/10.14204/ejrep.36.14108>

Estrategias lúdicas en entornos virtuales para el aprendizaje de los niños de educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	documentop.com Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet	2%
4	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	www.udea.edu.co Fuente de Internet	1%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	1%
8	renatiga.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%



9	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1 %
10	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad del Rosario Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.