

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos como aprendizaje y enseñanza

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autora:

Lily Castillo Galindos

Trujillo – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos como aprendizaje y enseñanza

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)

Trujillo – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos como aprendizaje y enseñanza

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

Lily Castillo Galindos (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

Trujillo – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a veintinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio San José N° 81608, 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 Fejoo, 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: "Los juegos como aprendizaje y enseñanza", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **LILY CASTILLO GALINDOS**.

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 15.

Por tanto, **LILY CASTILLO GALINDOS**, 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 Fejoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A mi esposo e hijos quienes son los que me apoyan siempre y con los que comparto mis alegrías y tristezas

A los docentes de la segunda especialidad, que me dan la oportunidad de expandir mis conocimientos y lograr mis metas como profesional.

INDICE

DEDICATORIA.	5
ÍNDICE.	6
RESUMEN.	8
ABSTRACT.	9
INTRODUCCION	10
CAPITULO I	12
MARCO CONCEPTUAL	12
1.1. Definición de los Juegos	12
1.2. Importancia de los Juegos Como Aprendizaje.	12
1.3. La Motivación Dentro del Juego.	13
1.4. Tipo de juego de aprendizaje.	14
1.4.1. Juegos de memoria.	14
1.4.2. Cantos y preguntas.	14
1.4.3. Juegos de memoria con imágenes.	15
1.4.4. Juegos de memoria visual (película)	15
1.4.5. Canciones del abecedario.	15
1.4.6. Canción con los números.	16
1.5. Trabalenguas.	16
1.6. Adivinanzas.	17
1.7. Chistes cortos.	18
CAPITULO II:	21
TRABAJOS EXPERIMENTALES.	21
2.1. Experimentos caseros.	21
2.1.1. Smile o blandiblú:	21

2.1.2. Huevo saltarín.	22
2.1.3. El agua viajera.	23
2.1.4. Crea un arcoíris en casa o en el aula.	24
2.1.5. Volcán en casa o en el aula.	25
CONCLUSIONES:	27
RECOMENDACIONES.	28
REFERENCIAS CITADAS	29

RESUMEN.

Los juegos forman parte de la vida diaria de los niños, están expuestos a muchos estímulos la cual es importante verificar cuales los van a beneficiar para aportar a la educación de los niños, complementando una mejor educación en la plana docente. Los juegos pueden ser muy beneficiosos y a la vez muy dañinos para los niños y más aún si de eso dependiera la mayoría de su educación, es por eso que el docente tiene que estar preparado cognitivamente para saber las necesidades de cada niño. Es así como teniendo algunas características de los juegos en los niños se presenta el presente trabajo, para ello se ha hecho una recopilación de diferentes fuentes de información así como autores que hablan sobre el tema propuesto. De esta manera ponemos en manos de los docentes un material que puede servir de apoyo.

Palabras Claves: Juegos, aprendizaje, educación, enseñanza.

ABSTRACT.

Games are part of children's daily life, they are exposed to many stimuli which is important to verify which ones will benefit them to contribute to the children's education, complementing a better education in the teaching staff. Games can be very beneficial and at the same time very harmful for children and even more so if most of their education depended on it, that is why the teacher has to be cognitively prepared to know the needs of each child. This is how, having some characteristics of games in children, the present work is presented, for which a compilation of different sources of information has been made, as well as authors who speak about the proposed topic. In this way we put in the hands of teachers a material that can serve as support.

Keywords: Games, learning, education, teaching.

INTRODUCCION

Por medio de este presente trabajo se quiere llegar a conocer a cerca de una de las técnicas de educación más importantes para el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, los juegos de aprendizaje.

Llegaremos a conocer cuál es realmente la importancia de los juegos de aprendizaje, bajo todos los aspectos (desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc.) que este llega a tener en la vida de los niños. También se tratará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante los juegos.

También se le dará a conocer diferentes tipos de juegos de aprendizaje para los niños, ya que conocerlos nos ayudará a entenderlos mejor y brindarles una mejor educación, sin aburrimiento y más felicidad y ganas de querer aprender mucho más, y que estos se lleven a cabo de manera óptima para los niños.

Para el desarrollo del trabajo, se ha tenido en cuenta diferentes aportes, se ha hecho una revisión sistemática la misma que ha sido descrita de manera didáctica a fin de explicar algunos aspectos importantes que tiene el niño al momento de realizar actividades de juego. La metodología del trabajo es descriptivo en donde se hace una explicación de los temas tratados, así mismo para tener una mejor presentación se han planteado los siguientes objetivos:

Objetivos Generales.

Analizar los aportes del juego como material de enseñanza en el desarrollo de aprendizajes del niño

Objetivos Específicos.

- Describir el marco teórico de los juegos.

- Conocer algunas propuestas experimentales de los juegos.

El contenido del trabajo está dado en dos capítulos, en el capítulo I, se hace una descripción del marco teórico conceptual del juego donde se dan a conocer juegos importantes para niños.

El capítulo II, se brindan algunos aspectos relacionados a trabajos recomendados en forma de experimentos para niños.

De igual manera se dan a conocer las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPÍTULO I

MARCO CONCEPTUAL

1.1. Definición de los Juegos

Los juegos son todas aquellas actividades que realizan una o más personas, que independientemente de su edad, ocupación, estatus social, emplean su imaginación o herramientas para crear una situación, con el fin de obtener o proporcionar entretenimiento y diversión. Existen diferentes juegos, ya sea educativo, psicológico, competitivo, etc.

1.2. Importancia de los Juegos Como Aprendizaje.

Una persona necesita jugar desde los primeros meses de nacido, encontrando como delicioso sus pies, manos. Y los adultos han de ayudar a descubrirlos y usarlos.

Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye el buen desarrollo psicomotriz que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego viene a ser una educación temprana, necesaria y positiva que no se le puede negar.

Los niños no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego en su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital por su futura vida física y espiritual. Los niños siempre van a jugar de acuerdo a sus posibilidades y en forma limitada.

Aplicar la técnica de los juegos como aprendizaje requiere de información y la capacidad para saber enseñarlos ;” adecuadamente ya que no consiste en solo jugar si no aplicar los juegos y realizar diversas formas de educación ya sean preguntas, plasmar un dibujo de acuerdo al cuento que se les contó, realizar experimentos, etc. De tal manera que el niño llegue a aprender de manera divertida.

Al aplicar esta técnica de aprendizaje se les hará mucho más fácil a los niños aprender los números, figuras o palabras, también los ayudara a tener una mejor socialización, la cual para algunos niños es difícil hacer amigos o participar en clase, y mediante los juegos ellos aprenderán a compartir, jugar en grupos, y participar, facilitándoles su desarrollo personal y su entorno social.

1.3. La Motivación Dentro del Juego.

El juego es fundamentalmente una actividad libre, los niños lo hacen por placer y diversión, al aplicar la técnica de los juegos como aprendizaje estamos motivándolos a la educación ya que mediante ello se les enseñara diversas cosas, la educación se encuentra camuflada en los juegos de manera que ésta no se convierta en una clase aburrida para ellos, sabemos que los niños fácilmente se aburren mucho más si se trata de dictarles clases.

Aplicando este método los estamos dando los suficientes motivos para estudiar y aprender, más aún hacer que la educación y la enseñanza se convierta en una actividad divertida para ellos y para los docentes. Considerando que son niños se debe aplicar una estrategia para que ellos lleguen a querer ir todos los días al jardín y aprender más en clase.

La educación de los niños no solo depende de los docentes sino también de los padres de familia, ya que son la base para que ellos aprendan y se eduquen de manera adecuada, tiene n que cumplir con el rol de motivarlos de ir a estudiar ya sea

dándoles juguete para llevar o participando con ellos en las diversas actividades que se realicen en la institución educativa, los niños al ver que los padre son partícipes de su desarrollo estarán más motivados para estudiar y aprender más, no se sentirán solos.

1.4. Tipo de juego de aprendizaje.

Existen diversos juegos de aprendizaje para los niños de educación inicial, no solo depende de hacerlos jugar si no de emplear la educación dentro del juego, como ya se mencionó anteriormente esto hará que los niños tengas muchas más ganas de querer aprender ya que se divertirán, en los juegos de aprendizaje encontramos experimentos caseros, son muy fáciles de hacer y muy divertido para ellos, también encontramos a los juegos de memoria, ayudara al niño a tener una buena memoria a corto y largo plazo, cuentos o leyendas, ajedrez, adivinanzas, preguntas, trabalenguas, etc.

1.4.1. Juegos de memoria.

La memoria es esencial para el aprendizaje de los niños. Las habilidades comunicativas y sociales. Son la herramienta esencial para reforzar estas habilidades e incorporar aprendizaje esencial como el abecedario, vocales, números, palabras, imágenes, etc.

Este tipo de juego como aprendizaje es muy importante para su educación de ahora y del futuro. Hay niños que se les olvida que aprendieron durante el día en clase, quizá no había una técnica mejorada del docente para hacer llegar la información y que no se olviden por ello es importante aplicar esta técnica de aprendizaje que es el juego de memoria.

1.4.2. Cantos y preguntas.

En este juego de aprendizaje de memoria los docentes contarán un cuento o una fábula, al terminar deberá hacer preguntas a cada uno de los alumnos para saber si estuvo atento, para que esto sea más divertido y se quede grabado en su mente se le pedirá que procedan a ilustrar una imagen a cerca de lo que entendieron de esta manera tanto el docente como el alumno salen favorecidos.

1.4.3. Juegos de memoria con imágenes.

Para ésta técnica es importante que el docente haga unas pequeñas fichas con imágenes de un lado y del otro utilizar un color de papel, estas fichas tienen que tener una pareja, es decir 2 fichas iguales, (el docente lo puede hacer o comprar) se procederá a poner todas las fichas en la mesa con las imágenes expuestas, se les dirá a los niños que lo observen por unos minutos y luego se pasará a voltearlas para que las imágenes ya no se puedan observar, los niños pasarán a voltear una ficha primero y luego otra cual este crea que es la pareja de la primera ficha que volteo, y si no acierta tendrá que pasar a su compañero, de esta manera los niños mejorarán su memoria de olvidarse lo que aprende en clase.

1.4.4. Juegos de memoria visual (película)

El docente deberá poner una película animada, cuando termine empezará a hacer preguntas acerca de lo que vieron, de lo que pasó, los personajes, animales etc. Cada que el alumno acierte en la respuesta el docente lo compensará con una sorpresa ya sea una fruta o un juguete pequeño, cuando a los niños se les da un obsequio ellos se emocionan y están muy felices de recibir uno eso les motiva para que sigan aprendiendo más y poner atención en clase.

1.4.5. Canciones del abecedario.

El docente deberá preparar una canción para los niños incluyendo en ellas el abecedario o las vocales, con esta técnica es mucho más fácil que los niños la aprendan

y es una manera más divertida recordando que a los niños de nivel inicial les gusta estar divirtiéndose con cada cosa que ellos empiezan a conocer

1.4.6. Canción con los números.

Es una técnica similar a la canción del abecedario con la diferencia que sea con números, también se pueden incluir sumas o restas a la canción eso dependiendo de la creatividad de los docentes.

1.5. Trabalenguas.

Los trabalenguas para los niños o construcciones con estructuras de rima difícil de articular son importantes para ellos en la pronunciación de las palabras, es un entrenamiento bucal de las palabras complicadas de pronuncias que con el tiempo se les facilitará y no habrá complicación alguna, ya que en su debido momento hubo un entrenamiento previo.

A cuesta le cuesta subir la cuesta y en medio de la cuesta va y se acuesta
Pepe peña pela papa, pica piña, pita un pito, pica piña, pela papa, pepe peña.

Si yo como como como, y tú comes como comes, ¿Cómo comes cómo cómo? Si yo como como como.

Tan caro es ese carro que por caro no compro ese carro

La rata romana de la pata rota resulto que corría y del gato se reía.

Rosa rosales cortó una rosa que roja la rosa de rosa rosales.

¿Por qué a la bota se le llama bota y a la pelota pelota, si rebota más la pelota que la bota?

Cuando yo digo Diego, digo digo, y cuando digo digo, digo Diego.

Cada vez que me baño me hace daño por eso me baño una vez al año.

El hipopótamo hipo esta con hipo ¿Quién le quitó el hipo al hipopótamo hipo?

1.6. Adivinanzas.

Las adivinanzas o acertijos son frases enigmáticas o juegos de palabras que describen cosas de manera indirecta para ser adivinada.

Tiene un nombre de animal
Y cuando se te pincha una llanta
Me tienen que utilizar.

- **La gata.**

Todos me buscan cuando quieren
Descansar. Si ya te lo he dicho no lo
Pienses más.

- **La silla**

Soy redondo como una moneda
Y quien me tome en el verano
Mejor que use sombrero.

- **El sol**

Llevo bastante dinero, pero no
Soy banco, llevo papel, llaves y mas
¿Que soy?

- **La cartera**

Oro parece y palta no es
Abran las cortinas y descubrirán
Lo que es.

- **El plátano.**

Sal al campo a media noche

Si me quieres conocer,
Soy el señor de los grandes ojos
Con la cara seria y gran saber

- **El búho**

Blanco es el y la gallina lo pone

En aceite se fríe y con el pan se come

- **El huevo**

De lunes a viernes soy la última

Que llega, pero el sábado voy
De primera, y el domingo a descansar

- **La letra S**

1.7. Chistes cortos.

A los niños les encanta reír mucho y mejor manera de enseñarlos algunos y motivarlos a aprender más sobre ellos.

¿Por qué una señora lleva

Pegamento al restaurante?

- **En caso de romper la dieta**

¿Qué le dice el mar a la ola?

- **Hola**

¿Que bebe el hombre invisible

A la hora de almuerzo?

- **leche evaporada**

¿qué le dice una pared

a la otra pared?

- **Nos vemos en la esquina**

¿Por qué llora un libro

De matemáticas?

- **Porque tiene muchos problemas.**

¿Qué le dijo el 0 al 8?

- **Me gusta tu cinturón**

¿Por qué fue la computadora

Al doctor?

- **Tenía un virus**

¿Qué esta al final de todo?

- **la O**

¿Cuál es el colmo de un libro?

- **Que en otoño se caigan sus hojas**

¿Cuál es el colmo de un calvo?

- **Tener piojos.**

¿Cuál es el colmo de un ladrón?

- **Llamarse esteban dido**

¿Papá que se siente tener

A un hijo muy guapo?

- **No se hijo pregúntale a tu abuelo**

¿Cuáles son las 3 letras

Que asustan a los ladrones?

- **T-V-O**

¿Por qué el televisor cruzó

La calle?

- **Porque quería ser pantalla plana**

¿Qué animal puede saltar

Más alto que una casa?

- **Cualquiera por que las casas no saltan**

¿Cómo estornuda el tomate?

- **Keeeeeétchup!**

¿Cuál es el baile favorito del tomate?

- **La salsa**

CAPITULO II.

TRABAJOS EXPERIMENTALES.

2.1. Experimentos caseros.

Todos los niños son científicos por naturaleza, siempre están observando, experimentando y explorando el mundo que los rodea, así que, se tiene que buscar experimentos divertidos para niños y ajustados al plan de estudios. Los niños se sienten atraídos por la ciencia porque está llena de misterios, ¿Cómo se alimentan las plantas? O ¿Qué hace bolar a un avión de papel? Son todas esas preguntas fascinantes que tienen respuesta gracias a la ciencia, sin embargo, más interesante es poder resolver todas aquellas cuestiones con experimentos para niños.

2.1.1. Smile o blandiblú:

Es una de las manualidades favoritas de los niños, para hacer este experimento se necesita.

- Un frasco de pegamento líquido o transparente.
- Media cucharadita de bicarbonato de sodio
- 5 cucharaditas de detergente para lavar platos líquido
- Espuma para afeitar
- 1 recipiente
- 1 cuchara para mezclar
- Opcional. Colorante de cocina o purpurina.

Procedimiento.

Para hacer smile se necesitan verter todo el pegamento en el recipiente y agregar la media cucharadita de bicarbonato de sodio, asegurarse de mezclar bien esos dos componentes básicos, luego se añade las 5 cucharaditas de detergente

para lavar platos junto con la espuma de afeitarse, asegurarse de mezclar todo para que quede uniforme todos los productos, si se desea verter unas cuantas gotas de colorante de cocina o purpurina.

Conclusión.

Es muy divertido jugar con smile ya que puede ser blando, esponjoso o elástico al mismo tiempo, eso depende de la fuerza que se lo emplee.

2.1.2. Huevo saltarín.

¿Sabías que se puede lograr que un huevo rebote?, para este experimento se necesita.

- 1 taza de vinagre blanco
- 1 o dos huevos crudos
- Un recipiente con tapa

Procedimiento.

Toma un huevo crudo y colócalo en un recipiente y vierte el vinagre blanco hasta que esté totalmente cubierto. Cierra el recipiente y ubícalo en un lugar lejos de la luz directa del sol, observa el huevo por 1 día, cuando el huevo este translucido (puedes ver a través de él) enjuágalo con agua del grifo frotándolo suavemente la parte exterior del huevo para remover la membrana blanca y sácalo.

Conclusión.

Cuando se colocó el huevo en el recipiente probablemente se notó que pequeñas burbujas que con el pasar del tiempo crecieron de tamaño hasta llegar a la superficie del vinagre blanco. Luego de esto la cascara del huevo empezó a descomponerse hasta así desaparecer por completo, al sacarlo del recipiente el huevo se siente como si fuera de plástico. Lo más divertido es que rebotara.

2.1.3. El agua viajera.

Es un experimento del agua que nos enseñara a cerca de la capilaridad, lo que se necesitas es.

- Agua
- 6 vasos cortos
- Papel de cocina
- Colorante para alimentos (colorantes diferentes)

Procedimiento.

Para este experimento lo primero que se tiene que hacer es cortar el papel de cocina en 4 partes de manera que estos puedan quepar de un vaso a otro teniendo una pequeña inclinación en el centro de los dos vasos, llenar un vaso con agua y agregar colorante de cocina seguir llenando de agua dejando un vaso vacío. Luego de esto se verá clara mente como el agua va pasando de un vaso a otro por medio del papel de cocina,

Conclusión.

Como se llega a observar, el agua con colorante logra subir por medio del papel de cocina y pasa al baso vacío, por su parte el vaso vacío se llenó de agua hasta que los niveles de agua de todos los vasos sean iguales. Este recorrido del agua por medio del papel se llama acción capilar, e la acción de un líquido que le permite fluir hacia arriba desafiando la gravedad en espacios estrechos, es la misma gravedad que permite a las raíces de las plantas transportar el agua hacia las hojas.

El papel de cocina y todos los productos de cartón están hechos con fibras conocidas como celulosas, que se encuentran en las plantas. En esta demostración el agua fluía hacia arriba a través de pequeños espacios entre las fibras celulosas, los huecos en el papel de cocina actúan como tubos capilares elevando el agua.

2.1.4. Crea un arcoíris en casa o en el aula.

El arcoíris es algo increíble a la vista. En especial para los niños. Observar las 7 bandas de colores en el cielo hace que te preguntes como se forma y que causa sus fantásticos colores. Con este experimento se llegará a conocer todo a cerca de ello y para esto se necesita lo siguiente.

- Vaso con agua (véase anexo 11)
- Espejo
- Cuarto oscuro
- Linterna

Procedimiento.

Coloca el vaso de agua sobre una mesa y luego ubica el espejo en su interior asegurarse de que la habitación este completamente oscuro, se procede a tomar la linterna y dirigir la luz hacia el espejo que se ubicó entro del baso, se llegara a observar cómo aparece un arcoíris en el Angulo del espejo.

Conclusión.

Se acaba de realizar un propio arcoíris. ¿Qué explicación tiene este experimento? Es un fenómeno óptico que parece como una banda de colores en un arco. Y es un resultado de la refracción de los rayos del sol por la lluvia. Cuando el sol brilla sobre las gotitas de agua en la atmosfera se forma un arcoíris Un arcoíris muestra los colores, rojo, amarillo, verde, anaranjado, azul, su formación también puede ser causada por otras cosas como, la niebla y el rocío.

2.1.5. Volcán en casa o en el aula.

Vamos a imitar la actividad volcánica con materiales muy sencillos, para este experimento se necesita lo siguiente.

- 4 tazas de harina
- Media taza de agua fría

- Botella de plástico, (tamaño personal)
- 4 cucharadas de aceite de cocina
- 2 tazas de sal
- Una base de cartón
- Pintura verde y marrón
- Un cuarto de bicarbonato de sodio
- Media taza de vinagre
- 3 cucharaditas de detergente líquido para bajillas
- Colorante de alimentos de color rojo
- Agua tibia

Procedimiento.

Lo primero que se hace es la masa para el volcán, toma la taza y la cuchara para medir los ingredientes y mezcla 4 tazas de harina, 2 tazas de sal, media taza de agua tibia, y 4 cucharadas de aceite de cocina una vez que la mezcla este suave y firme pega la botella en el cartón y forma el volcán agregando la masa alrededor de ella hasta que luzca como una montaña, no te olvides de dejar libre la boca de la botella esta hará la vez de cráter, se puede agregar agua para suavizar la masa. (Véase anexo 12)

Cuando termines el volcán déjalo secar, puede tardar de 2 a 3 días en secar por completo, si deseas se puede pintar cuando este ya este seco.

Cuando este ya esté listo es momento de verlo en acción, con un embudo llena la botella hasta la mitad con agua tibia y unas gotas de colorante rojo de cocina, después de esto coloca 6 gotas de detergente de cocina, 2 cucharadas de bicarbonato de sodio y por último el vinagre, observa tu volcán entrar en erupción.

Conclusión.

¿Qué causo la erupción? Se debe a una reacción química entre el vinagre, el cual es un ácido y el bicarbonato de sodio, que es una base. Al mezclar

estas sustancias se produce dióxido de carbono que obliga al contenido de la botella a salir del volcán.

CONCLUSIONES

- PRIMERA: Utilizar la técnica de los juegos como aprendizaje eleva tanto la educación de los niños y la enseñanza de los docentes. Brinda un mejor manejo de educación ya que se trata de niño de nivel inicial.
- SEGUNDA: Las técnicas de aprendizaje se llegan a ser útil para toda la plana docente, padres de familia y niños. Sin excluir a niños con discapacidades físicas o mentales.
- TERCERA: La plana docente debe saber cuáles utilizar determinando la edad y la cognición de los niños.
- CUARTA: La plana docente debe tener un conocimiento amplio a cerca de la educación con los juegos didácticos para agrandar el aprendizaje de los niños.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente.

- A las autoridades, capacitar a docentes y padres de familia sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños.
- A los docentes, diseñar y aplicar estrategias adecuadas en la que se utilice el juego como parte fundamental en sus sesiones de aprendizaje para desarrollar aprendizajes en los niños.
- A los padres de familia apoyar en las actividades educativas de sus menores hijos.

REFERENCIAS CITADAS

Alvarado, H.; Damians, MA.; Gómez, E.; Martorell, N.; Salas, A.; Sancho, S.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Bailet, L. (2015). Comprensión del aprendizaje. Recuperado de:

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/tecnicas-de-estudio-para-ninos.html>

Del Campo, E. (2016). Dificultades de aprendizaje e intervención psicopedagógica.

Vol. I. Editorial Sanz y Torres. Recuperado de: <https://securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/>

Martínez, F. y Mendoza J. (2015). Como afecta la falta de atención de los padres en el proceso de aprendizaje de los niños. Recuperado de:

<https://www.somosmamas.com.ar/para-chicos/juegos-educativos/>

Los juegos como aprendizaje y enseñanza

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	4 %
2	www.mendoza.edu.ar Fuente de Internet	3 %
3	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	2 %
4	www.burritodecolores.com Fuente de Internet	2 %
5	leiumanparaninos.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
6	spanishmama.com Fuente de Internet	1 %
7	www.etapainfantil.com Fuente de Internet	1 %
8	www.antena3.com Fuente de Internet	1 %
9	aprendodesdecasatransicion.blogspot.com Fuente de Internet	1 %



10	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	1 %
11	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1 %
12	miaulavirtualmcp.wordpress.com Fuente de Internet	1 %
13	es.wikipedia.org Fuente de Internet	1 %
14	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	<1 %
15	mispequesdelvalbuena.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
16	yfkg.immobiliarecasetoscane.it Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.